



**TOUCHER LE CORPS AUTREMENT :
ÉVEIL SENSIBLE DANS UNE PRATIQUE NUMÉRIQUE**

**UNIVERSITE TOULOUSE II -
JEAN JAURES**

**UFR ARTS PLASTIQUES -
ARTS APPLIQUES**

**MASTER 2, CREATION ARTISTIQUE,
THEORIE ET MEDIATION**

**MEMOIRE DE RECHERCHE DE
LAURA KACZMAREK**

**ANNEE UNIVERSITAIRE
2015-2016**

**SOUS LA DIRECTION
D'EMMA VIGUIER
ET D'ISABELLE ALZIEU**



A close-up photograph of human skin, showing fine details of the texture and pores. The skin is a warm, light brown color. The image is used as a background for the text.

**TOUCHER LE CORPS AUTREMENT :
ÉVEIL SENSIBLE DANS UNE PRATIQUE NUMÉRIQUE**



REMERCIEMENTS

J'adresse tous mes remerciements aux personnes qui m'ont soutenue dans la réalisation de ce mémoire.

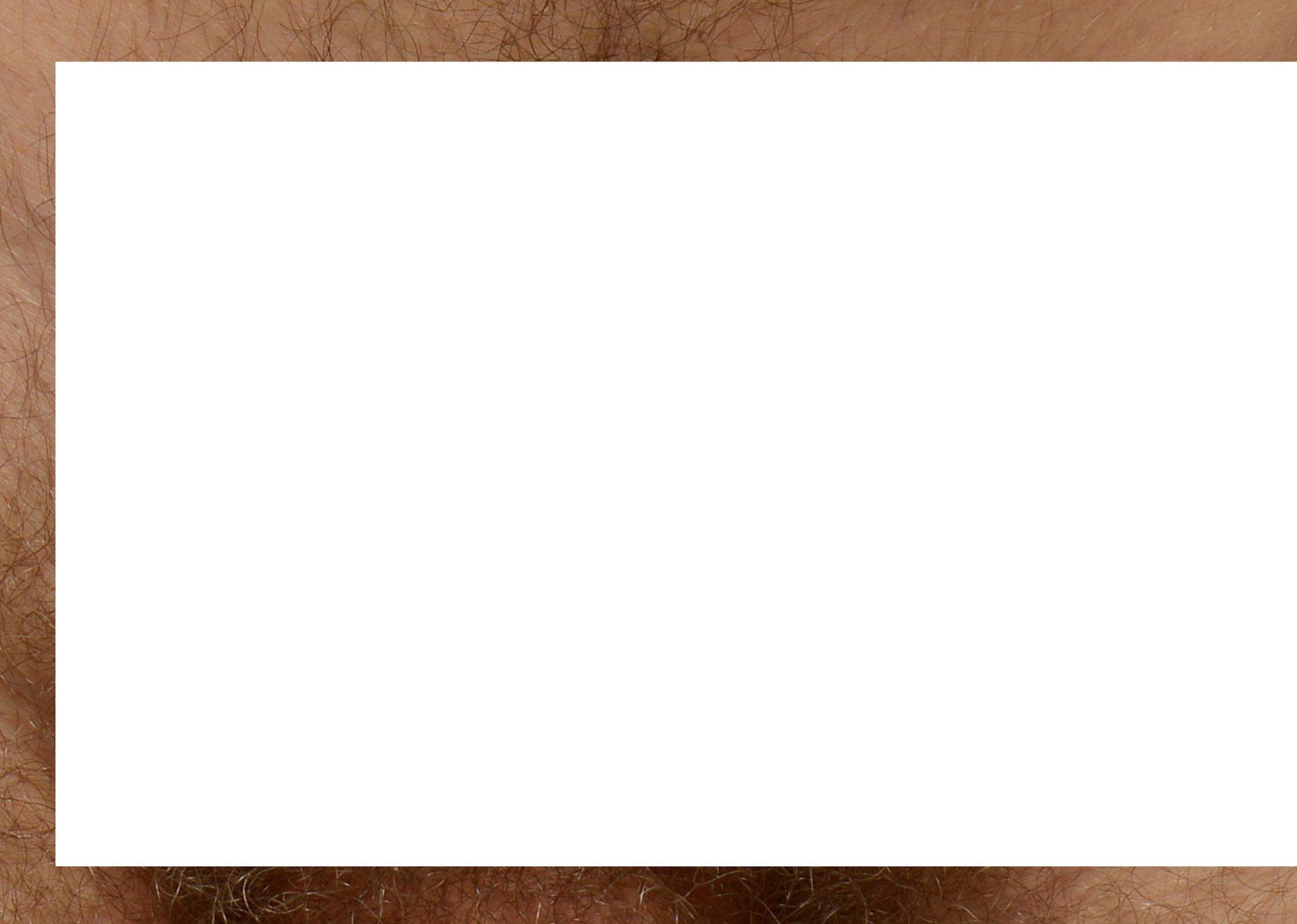
Tout d'abord, je souhaite remercier particulièrement Madame Viguiier qui, en tant que directrice de recherche, a su m'encadrer et m'orienter avec justesse. Sa disponibilité et ses connaissances m'ont permis de trouver les outils dont j'avais besoin pour progresser dans mon travail.

De même, je remercie sincèrement Madame Alzieu, ma tutrice, qui, grâce à nos échanges et à ses conseils, a su conduire mes réflexions avec pertinence.

J'adresse d'affectueux remerciements à ma famille pour ses encouragements, et en particulier à mon père, pour avoir pris de son temps à me relire et apporter quelques corrections.

Je remercie mes amis pour leur présence et leur appui. Mention spéciale pour Caroline Chenin, Samuel Roblin et Mehdi Chikhi qui ont su, une fois encore, me montrer un soutien inconditionnel.

Merci enfin à Victor Toulouse et à Maxime Bouchard pour m'avoir aidée dans le développement de ma pratique artistique associée au mémoire.



SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	PAGE 11
I - DE LA CAPTURE PHOTOGRAPHIQUE DU CORPS À SON INTÉGRATION WEB : L'ANGOISSE.....	PAGE 17
II - ANCRER LE CORPS AU COEUR DES PRÉOCCUPATIONS DU NUMÉRIQUE.....	PAGE 50
III - DU CRÉATEUR AU RÉCEPTEUR : AMBIGUÏTÉ.....	PAGE 104
CONCLUSION.....	PAGE 142

La photographie est, par définition, la technique qui permet de créer des images par l'action de la lumière. Elle désigne aussi l'image obtenue par cette technique. La photographie s'apparente alors à l'écriture de la lumière. L'étymologie du mot « photographie », inventée par John Herschel, provient de deux racines grecques : le préfixe « photo- » (φωτος, *photos* : lumière, clarté), qui procède de la lumière, qui utilise la lumière, et le suffixe « -graphie » (γραφειν, *graphein* : peindre, dessiner, écrire), qui écrit, qui aboutit à une image. Littéralement, nous pouvons parler de « peindre avec la lumière ». La photographie n'a cependant pas toujours eu la notoriété de la peinture et il a fallu une lutte de ceux qui la pratiquaient pour la faire entrer dans le domaine de l'art. En effet, dès la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, la photographie n'impose plus un savoir sophistiqué et se propage facilement grâce aux imprimés pédagogiques qui procuraient aux novices les indications essentielles à la bonne utilisation des appareils (ces derniers pouvant être dénichés chez la plupart des opticiens dans les villes). Dans un premier temps, associé à la peinture comme archive du réel, le médium photographique est entré dans les ateliers de peintures en tant que modèle de la réalité sans pour autant se prévaloir d'un quelconque caractère artistique. Considéré comme un dispositif exclusivement mécanique, la photographie ne peut donc être identifiée à l'art du peintre ou encore à celui du dessinateur. S'ensuit alors un large débat au cœur des préoccupations artistiques du XIX^{ème} siècle animant les réflexions liées à la photographie et opposant les partisans d'une dénégation de la disposition artistique de la photographie aux militants en faveur d'une légitimation de celle-ci. C'est dans cette longue marche vers la reconnaissance de la photographie en temps qu'art qu'apparaissent certaines notions qui m'intéressent particulièrement et me sont essentielles dans l'analyse de ma pratique.

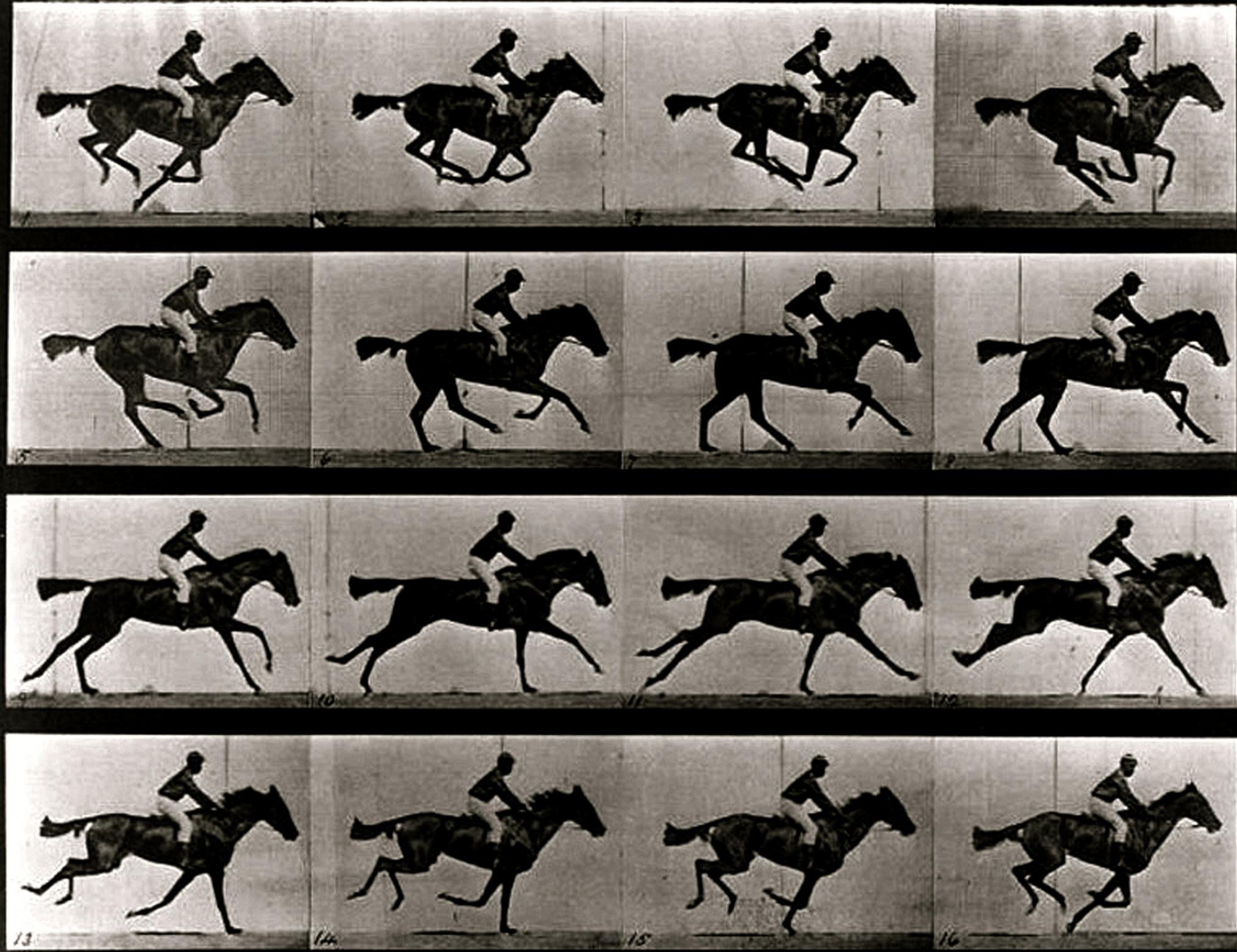
Il y avait dès le début de la photographie l'idée qu'elle permettait de voir des choses du réel qui ne pouvaient être vues avant. A partir des années 1870, la photographie se transforme, avec Ottomar Anschütz en Allemagne, Eadweard Muybridge aux Etats-Unis et Etienne-Jules Marey en France, en l'appareillage favori de l'investigation physiologique du déplacement. Elle rendait par exemple possible de voir la décomposition du mouvement en ses étapes consécutives grâce à la mise au point du fusil photographique qui permettait de photographier un être en mouvement sur plusieurs poses et sur une seule et même photographie. Ces images qui exposaient ce que le regard ne pouvait assimiler - par exemple cet instant où les quatre sabots du cheval ne touchent plus terre lors de son galop – eurent un succès pondéré. Auguste Rodin interviendra

à ce sujet en disant que « *c'est l'artiste qui est véridique et c'est la photographie qui est menteuse ; car dans la réalité, le temps ne s'arrête pas.*¹ » Il y avait alors une idée d'angoisse de cette révélation du monde par la photographie, plus que dans d'autres modes de représentation, de par son caractère de capture, d'impression du réel et non plus de simple imitation par des procédés de représentation, qu'ils soient réalistes ou atmosphériques. On pouvait alors parler de la photographie comme d'un médium objectif. Elle avait cette capacité presque mystique de venir imprimer la réalité, celle-là même que notre œil ne pouvait surprendre dans son entièreté. Ce dernier préférait en effet une vision du réel plus globale, plus continue (le mouvement étant par exemple vu de manière ininterrompue et non fragmenté en positions successives) et donc foncièrement moins objective en comparaison aux prouesses d'arrêt dans le temps de la capture photographique. Mais la photographie qui opérerait une coupe dans l'espace et dans le temps n'en venait cependant pas moins capturer le réel en le fragmentant (et en fractionnant ainsi le monde) pour parler d'un médium aspirant à une objectivité pure. Cette idée d'un « cut » par le cadrage photographique ne peut donc se prévaloir de porter en son sein les caractéristiques d'une objectivation du réel. On peut alors souligner l'importance d'utiliser le terme de « réalité » et ainsi de parler de capture d'une réalité par la coupe photographique et non d'une capture du réel. Il y a alors avec l'apparition de cette technique une tension entre angoisse de la possibilité de transcender la réalité au-delà même de ce que pouvait surprendre l'œil jusque-là et l'incapacité de ce même médium à offrir une véracité du monde sans venir le tronquer et, de la sorte, sans pouvoir permettre cette juste sincérité dans la monstration du réel.

Le numérique, lui non plus, n'a pas été épargné par les réticences envers les nouvelles possibilités qu'il apportait et c'est en ce sens que j'ai trouvé intéressant de pouvoir associer la photographie aux différents processus d'interprétation et de création que permettent les nouvelles technologies du numérique. En opposition à l'idée de mimesis qui était conférée à la photographie à ses débuts, le numérique (nous pouvons ici parler de la photographie numérique ou encore de toute technique traitant des informations circulant de façon prédominante sous codage informatique) et ce qui le constitue en dématérialisation et virtualisation nous propose une expression de nouvelles visions de la réalité, non moins troublante et dérangeante dans un environnement prônant un art d'imitation du réel. S'opère alors une vague de dépréciation du numérique dans l'art pour ce qu'il véhicule de désintégration de toute chose, de dématérialisation des êtres et de ce qui les entoure, de rendu pixel de la réalité, de distance avec le réel par l'écran... On retrouve encore l'idée qu'il n'a pas été tout à fait accepté en tous points même à notre époque lorsque l'on entend proférer que la réalité se trouve dehors et non devant

1 NINEY, François, *L'Épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000, p.24.

1. Eadward Muybridge, *The Horse in Motion*, Chronophotographie, 1878.



un écran d'ordinateur, qu'il faut s'en détourner au profit du réel plus sensible.

C'est ce lourd et négatif héritage du numérique que je souhaite renverser en proposant de nouvelles manières de voir et de toucher ce et avec ce qui nous caractérise en tant qu'être et par quoi nous vivons et interagissons avec toutes choses : notre corps d'abord et avant tout. J'ai beaucoup utilisé le corps comme support d'expression en l'hybridant par retouche numérique dans d'autres travaux. Il s'agissait alors de créer des photographies de mise en scène dans le but de jouer avec mes souvenirs personnels, de les narrer, de les rejouer pour mieux les exposer, prendre du recul, m'en défaire... Ce corps dans lequel j'habite, qui est un relais entre mon moi intérieur et les « autres », avec lequel je peux dialoguer, interagir sur le monde, qui est support de mes expressions et permet de les véhiculer, m'intéresse particulièrement. C'est pourquoi j'ai souhaité continuer de le prendre comme modèle mais en allant ici à l'inverse de mes travaux précédents, en ne lui opérant aucune modification corporelle mais en le présentant tel qu'il est, par le biais du numérique cependant, dans une nouvelle manière de se le réapproprier aux travers des techniques qui l'avait desservi jusqu'ici et le présentait comme écrasé, dépossédé de son âme, mort. C'est dans cette volonté de redonner du sensible à ce corps numérisé que je souhaite balayer le lourd héritage du numérique en lui permettant d'être ce médium qui, loin de tuer le corps, l'autorise à exister autrement en permettant un partage et une voie d'échange entre les différents corps (celui de l'artiste, de l'œuvre et du spectateur) sans cesse mis en tension. C'est dans cette idée d'échange et de nouveau moyen de communication de l'œuvre d'art que je souhaite aujourd'hui introduire le corps dans cette dimension d'un partage moins traditionnel, dans une idée de « redonner corps » à cette dématérialisation et que le corps ne soit plus uniquement à voir mais à expérimenter. La triade des corps auteur/œuvre/récepteur pourrait alors se rencontrer par le biais d'une œuvre interactive qui permettrait une nouvelle exploration des corps à l'ère du numérique, une expérimentation de chaque posture : le corps du spectateur deviendrait auteur de l'œuvre dans son interactivité et inversement.

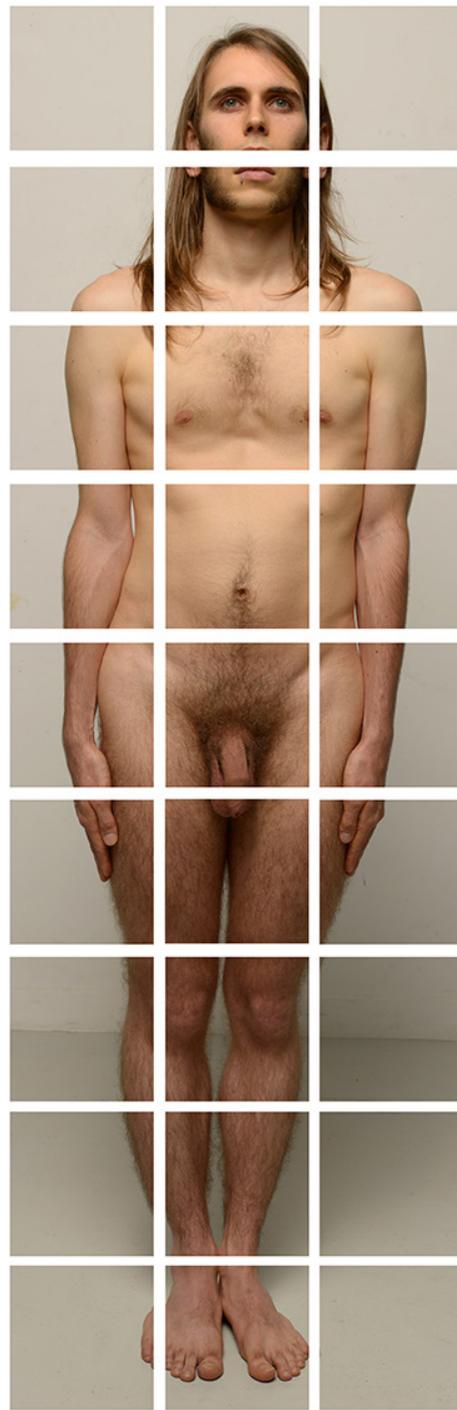
Comment donc parvenir à rendre peau à ce corps en utilisant les techniques mêmes qui le dématérialisent? Comment lui rendre du sensible par le biais du numérique dont l'expérience du corps s'amenuise par son transfert dans le virtuel ? En d'autres termes, comment toucher le corps autrement à travers des interfaces qui prônent l'obsolescence du corps et sa dématérialisation ?

Nous pouvons tenter d'élaborer une réponse à ces questions en nous attardant sur les pratiques mêmes de la photographie et du numérique. Il s'agit en premier lieu de mettre en avant les réminiscences du passé et ce qu'elles ont déclaré de la nature angoissante de la représentation photographique d'un corps. Nous nous pencherons

de même sur le constat de l'angoisse du corps à l'ère du numérique, qu'elle survienne niveau de l'œuvre (dématérialisée, virtuelle, de représentation) ou au niveau de sa création (où l'être face aux technologies opère une distance avec son corps dans l'utilisation des écrans). Ce n'est qu'après avoir compris le sévère patrimoine et les legs que porte en son cœur le numérique que nous pourrions distinguer les liens étroits que ce dernier entretient avec le corps et entrevoir que ses préoccupations pour ce dernier sont profondément ancrées dans la technologie même qui le constitue : le numérique à l'image du corps. Il s'agit alors de constater qu'il ne reste plus qu'à se saisir de ces investigations pour permettre une exploration du corps qui ne le réduirait pas à l'écrasement et à la mort mais bien au contraire à de nouvelles manières de le percevoir, de le découvrir, de jouer avec : un corps comme topos sur lequel on peut agir pour lui redonner présence. C'est enfin sur ce processus d'action que nous nous pencherons dans une idée d'interaction singulière au numérique et qui lui confère une toute nouvelle manière de recevoir l'art : l'interactivité numérique, outil démocratique au service de l'art et qui permet des places interchangeables entre auteur et récepteur, bouleversant les rapports qu'entretiennent traditionnellement les différents corps de l'art.

Ci-contre, Laura Kaczmarek, Détail d'une capture d'écran de *Corps, Raccord*, Site internet interactif, 2014-2016.





Laura Kaczmarek, Essais photographiques, reconstitution automatique avec 6 vues au flash puis division en 27 parties pour Corps, Raccord, 2015.

I. DE LA CAPTURE PHOTOGRAPHIQUE DU CORPS A SON INTÉGRATION WEB : L'ANGOISSE

A. LA PHOTOGRAPHIE ET LE CODAGE NUMÉRIQUE COMME RAPPORT À L'ANGOISSE DANS LA TECHNOLOGIE QU'ILS ENGAGENT

a. LA PHOTOGRAPHIE D'UN CORPS REPRÉSENTE SON ANGOISSE

Dans un premier temps, et avant même de parler d'un quelconque éveil sensible du corps au sein d'une pratique numérique, c'est bien sur la question du retrait, du sommeil et de la léthargie des sens qui a été conférée aux différentes techniques du numérique qu'il faut se pencher. Au sein d'une pratique où je souhaite redonner sens à un corps qui se virtualise et s'égraine dans la dématérialisation, nous ne pouvons parler de redonner du sens à ce corps par le biais du numérique sans mettre en avant le poids d'un héritage soumis à une vision mortificatrice des pratiques du numérique. Mon travail plastique consiste dans un premier temps à utiliser l'outil internet comme véhicule de photographies d'un corps géant sur lequel le spectateur peut se déplacer à sa guise. Avant même de me concentrer sur l'ancrage de ces images sur une page internet par le codage numérique, c'est d'abord en photographie que s'opèrent les prémices de mon travail. En effet, la visibilité première du corps passe par sa capture photographique, fragmentée : l'effet de continuité dans le déplacement sur ce corps géant est passé par un travail méthodique et répétitif. Il a d'abord fallu prendre une série de photographies, découpant le corps en six parties pour obtenir la meilleure qualité et les plus gros plans possibles. C'est par l'utilisation d'un logiciel de photomontage que j'ai pu assembler les différents morceaux en une seule grande photographie de corps, sans qu'aucune délimitation ne puisse se voir. Le problème avec une photographie d'une telle taille, c'est qu'elle devient très lourde et serait impossible à générer sur internet sans prendre un temps considérable de chargement. L'idée était alors de découper cette grande photographie en sections égales (de 2048 pixels de côtés) et de coder le site pour que l'on puisse se déplacer sur cette mosaïque en ne générant que la partie sur laquelle nous nous trouvons ainsi que les zones les plus alentour. C'est ainsi tout un travail sur la photographie numérique que j'ai dû opérer, depuis sa capture jusqu'à sa « découpe » en pavements égaux. C'est donc tout naturellement sur la notion de photographie et plus particulièrement de ce qu'il a été admis d'une angoisse de la représentation photogra-

phique d'un corps que j'aimerais débiter ces inhumations des différentes conceptions du passé. Ainsi il est important de définir en quoi la photographie d'un corps représente son angoisse. Nous pouvons tenter d'élaborer une réponse à cette question en nous attardant sur la pratique même de la photographie, sur son appareillage et son mode de fonctionnement. En effet, et sans tomber dans le relativisme, nous pouvons aller à l'encontre du syndrome Baudelairien dont parle Pierre-Damien Huyghe. Selon lui, ce syndrome « *se traduit de façon paradoxale par un intérêt de principe pour la nouveauté du moderne d'un côté, par une fixation esthétique sur le classique de l'autre. Il cherche idéalement à promouvoir une conduite qui serait moderne dans le fond, c'est à dire, d'une certaine manière, en progrès sur le passé, mais qui serait telle sans cesser pour autant d'être classique dans l'allure.*² » C'est dans cette fixation sur le classique que la peur de la photographie comme voleuse d'âme voit le jour. Nadar raconte à ce sujet dans son autobiographie que Balzac, effrayé par la perte de ses spectres, redoutait qu'à chaque prise de vue une part de son âme soit captée par l'appareil et que cela finisse par le laisser sans vie. Selon lui, « *chaque opération Daguerrienne venait donc surprendre, détachait et retenait en se l'appliquant une des couches du corps objecté. De là pour ledit corps, et à chaque opération renouvelée, perte évidente d'un de ses spectres, c'est-à-dire d'une part de son essence constitutive.*³ » Les photographies consécutives d'un même homme viendraient alors en quelque sorte effeuiller l'âme de ce dernier, le déposant petit à petit de son être pour venir imprimer sur le daguerréotype ses peaux de lumière. De nombreux autres écrivains, sympathisant de disciplines surnaturelles et occultes, viendront par ailleurs concéder des facultés cabalistiques et ésotériques au daguerréotype. Théophile Gautier, lui aussi photographié par Nadar, partagera de même ses convictions sur l'aspect magique de la photographie en déclarant que « *la photographie n'est pas, comme on le croit communément, une simple opération chimique. Tout ce qui touche l'homme reçoit une empreinte ; l'âme y est visible par quelques rayons (...) cela tient principalement au goût de l'artiste. Et surtout, pourquoi ne le dirions-nous pas, à une certaine transmission fluïdique, que la science n'est pas en état de déterminer aujourd'hui, mais qui n'en existe pas moins. Pensez-vous que ces plaques imprégnées de préparations assez sensibles pour s'impressionner à l'action de la lumière, ne soient pas modifiées par l'influx humain ? Nous touchons là à une question délicate : l'âme peut-elle agir sur la matière ? Le magnétisme semble répondre oui.*⁴ » Daniel Grojnowski, écrivain et historien spécialisé dans la forme littéraire liée à l'invention de la photographie, répondra à cet engouement pour une photographie aux vertus spiritiques en décelant une volonté d'après-guerre de correspondre avec les morts en faisant office de compensation de l'être perdu aux yeux des familles en deuil. Paul Edwards comparait en ce sens

2 HUYGHE, Pierre-Damien, *L'art au temps des appareils*, Paris, Ed. L'Hamarttan, 2006, p.31.

3 NADAR, *Quand j'étais photographe*, Paris, Ed. Flammarion, 1900, p.5.

4 GAUTIER, Théophile (cité par ROUILLÉ, André, *La Photographie en France. Textes et controverses : une anthologie 1816-1871*, Paris, Macula, 1989, p. 283.)

l'objet photographie à un cadavre, disant de l'image photographique qu'elle est « *mor-
tifère quand elle est considérée comme la trace physique d'une présence, le reliquaire
d'un spectre, ou par ses éléments esthétiques, son noir, son image vivante d'un monde
rendu immobile.*⁵ »

Cependant, la photographie est un langage visuel et l'appareil photographique n'est pas un appareil mental. Il fonctionne comme l'œil, mis à part qu'il imprime l'em-
preinte du réel sur une surface sensible et non plus dans le cerveau. Lorsque je photogra-
phie un corps, je ne fais que capter le réel, cela échappe complètement au mental mais
peut attribuer à la photographie une capacité de médiation entre le corps et le monde. La
photographie est l'enregistrement d'un rayon lumineux interrompu, ayant rencontré un
obstacle : le corps. Dans ce principe, le corps est en interaction avec le monde et c'est
dans cette interaction même que la photographie et le corps deviennent des marqueurs
de temps. Ils nous remémorent que nous le traversons et l'un et l'autre nous rappellent
notre disparition à venir. Nous avons pourtant ce besoin paradoxal de produire des re-
présentations avec ce désir que quelque chose saura surmonter la mort, l'outrepasser,
la transcender, nous affranchir de l'oubli, nous sauver de la perte totale, comme un
sursis. Roland Barthes se rapporte au portrait de Lewis Payne, jeune condamné à mort
photographié par Alexander Gardner la veille de son exécution pour évoquer ce rapport
au temps de la photographie. Barthes invoque alors les différents temps de la photogra-
phie. Elle montre ce qui a été mais qui n'est plus. Le sujet du condamné à mort est un
exemple très démonstratif de cette idée puisque la photographie montre l'homme qui
va mourir, alors qu'au moment de la regarder, l'homme est déjà mort. La photographie
amène inéluctablement à réfléchir sur le fait que « cela est mort et cela va mourir ». La
photographie conserve ainsi l'empreinte de notre corps, le témoignage de notre pré-
sence dans le temps et l'espace, une preuve et ce pour le corps photographié autant
que pour le corps photographiant. Pour Barthes « *toute photographie est un certificat
de présence*⁶ », une autre présence. La représentation du corps du modèle devient ce
moi-même comme autre qui me trouble du fait que je ne cesse de m'imiter, contribuant
à certaines sensations d'imposture et d'usurpation. La photographie n'existe cependant
qu'à la condition que le photographe fasse acte, qu'il appuie sur le déclencheur. Il y
a ainsi tout autant l'affirmation « j'étais là » du photographe. Pour Barthes dans *La
chambre claire*, le noème de la photographie, c'est-à-dire son objet de conscience, est
la simple énonciation « ça a été » et, de la sorte, pour le photographe, « j'ai été ». Pour
Barthes, « *imaginativement, la photographie représente ce moment très subtil où, à vrai
dire, je ne suis ni un sujet ni un objet [...] je vis alors une micro-expérience de la mort.*⁷ »
Il nous explique qu'il est « *le repère de toute photographie, et c'est en cela qu'elle m'in-*

5 EDWARDS, Paul, *Soleil noir, photographie et
littérature des origines au surréalisme*, Rennes, PU
Rennes, Hors collection, 2008, p.17.

6 BARTHES, Roland, *La chambre claire*, Paris, Ed.
Gallimard, 1980, p.135.

7 BARTHES, Roland, *op. cit.*, p.30.

duit à m'étonner, en m'adressant la question fondamentale : pourquoi est-ce que je vis ici et maintenant ?⁸ » et non en ce lieu et en ce temps qui ont été photographiés. C'est aussi le point de vue de Bernard Stiegler, philosophe français pour qui le « ça a été » de la photographie forme une epokhê, une suspension, une interruption dans le rapport au temps, à la mémoire et à la mort. Cet art corporel nous amène donc à penser l'avenir du corps dont la mort semble imminente. La photographie d'un corps semble donc étroitement liée à la notion d'angoisse de celui-ci.

François Soulage va cependant à l'encontre de cette idée du « ça a été » barthesien en plaçant le doute au centre de sa réflexion. « *Ne voulant pas voir le néant, nous inventons, sans nous en rendre compte, en être, un réel, une photo, un référent fixe à la photo. Combien le «ça a été» de Barthes est sécurisant pour celui qui ne veut pas croire dans le temps qui passe, le temps perdu, la mort définitive de la mère !... La photographie est, dans cette perspective, ce qui nous sauve de la mort de Dieu, du Père, de la Mère et de Moi-même : désir qui est non-désir, mort qui est non-mort... La vie que nous voulons, ce n'est pas la vie telle qu'elle est, c'est la vie rêvée religieusement dans la faiblesse.*⁹ » Car elle engendre des images par empreinte lumineuse (ou par codification de signaux), la photographie, qu'elle soit argentique ou encore numérique, se mesure à un problème : elle effleure le réel, d'une certaine façon s'en alimente, mais nous remet cependant une image dont l'apparence ne ressemble ni ne dissemble absolument de son référent d'origine. Par cette photographie, le «réel» paraît être mais toutefois n'est pas. Dans *Esthétique de la photographie*, Soulages délaisse la notion de réel et la remplace par celle de « photographicité ». Pour lui, « *le réel est imphotographiable*¹⁰ » et la photographie ne peut être ni l'affirmation ni le témoin du réel en ce sens où elle n'est qu'artefact, masque du réel. « *La photographie est du côté de l'artificiel et non du réel.*¹¹ » On ne pourrait donc parler de « ça a été » mais plutôt de « ça a été joué », démontrant ainsi la valeur de théâtralisation de la photographie. Sans même parler ici de réelle mise en scène photographique, le simple fait de choisir le cadrage ou l'angle de vue proscrit la théorie d'une photographie capable de nous offrir le monde tel qu'il est. « *Ça a été joué* » nous dit Soulages, « *tout le monde se trompe ou peut être trompé en photographie – le photographié, le photographe et celui qui regarde la photographie. Ce dernier peut croire que la photographie est la preuve du réel, alors qu'elle n'est que l'indice d'un jeu.*¹² »

On remarque alors qu'une centaine d'années après les débuts de la photographie, cette dernière patiente encore dans une sorte de tension entachant l'enthousiasme que pouvait apporter cette nouvelle technique dans l'art par un dénigrement accusateur. La photographie numérique n'arrangera rien à ces spéculations. André Rouillé se décrit comme un spécialiste de la photographie en établissant les différences fondamentales

8 *Ibid.*, p.131.

9 SOULAGES, François, *Esthétique de la photographie : la perte et le reste*, Paris, Nathan, 1998, p.96

10 *Ibid.*, p.71.

11 *Ibid.*, p.66.

12 *Ibid.*, p.64.



2. Alexander Gardner, *Washington Navy Yard, D.C. Lewis Payne, in sweater, seated and manacled, Avril 1865.*

entre argentique et numérique. Alors que le numérique révolutionne toutes les activités du monde et est simplement saisi comme un perfectionnement des différents outils techniques déjà présents, Rouillé y voit des conséquences qui ne sont pas uniquement de l'ordre de la technique. Alors que la photographie argentique prend racine dans la matérialité de par l'enchaînement d'un ensemble de procédés physiques (signaux optiques, réactions chimiques liées aux sels d'argent, films photosensibles), la photographie numérique, de par ses spécificités de mobilité et de diffusion se virtualise en s'affranchissant de tout fixité (de la même manière qu'il s'exempte de fixation). Elle devient alors accessible à tous grâce au réseau internet qui lui est historiquement associé, à l'inverse de la visée plus archivée de l'argentique. L'arrivée des smartphones va changer une nouvelle fois les particularités liées aux pratiques et à l'expansion de la photographie. Avec des statistiques démontrant la possession d'environ un mobile par habitant, la majorité de ces téléphones étant pourvue d'un appareil photo numérique, « *pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, chacun (ou presque) est statistiquement désormais doté de la possibilité réelle de produire des images à volonté grâce au numérique qui a rendu l'opération facile, ludique, magique, à portée de main et de tous, et à coût nul.*¹³ » Une sorte d'anti-esthétique ou d'esthétique moindre (en rupture avec les valeurs qui avaient été admises depuis les débuts de la photographie) voit alors le jour avec la vitesse, l'abondance, la mobilité, de l'inattention et la trivialité qui découlent de l'utilisation des smartphones en photographie. En effet, ces derniers sont tellement intuitifs, facile dans leur utilisation, dans l'immédiateté et si largement répandus que leur utilisation en est devenue une évidence générale. L'image produite est proposée immédiatement contrairement à l'argentique et peut être supprimée de la même manière, être prise à nouveau sur l'instant si elle ne convient pas. L'action de photographier perd alors de son attention et de sa réflexion quant à la composition et aux réglages. L'image passe de la rareté de l'argentique à la profusion sur les réseaux sociaux et la valeur de l'image baisse avec cette abondance, entraînant une nouvelle vague d'inattention et de dévaluation esthétique. Ces manifestations sont renforcées par la conception physique des smartphones (comme pour de nombreux appareils numériques) qui vient substituer l'utilisation du viseur familier à celle de l'écran. « *C'est maintenant le corps qui commande au maniement de l'écran, souvent tenu à bout de bras, toujours à distance des yeux, et parfois tanguant. [...] Ces images souvent conçues hors du contrôle des yeux et en situation d'attention faible, malmènent tout l'appareillage formel (cadre, lignes, proportions, géométrie) de la référentialité photographique propre à l'idéal documentaire des sociétés modernes.*¹⁴ » Le smartphone devient prothèse du corps, dans le prolongement du bras et ne représente donc en rien un cadre, ce dernier étant bien plus relatif à l'œil

13 ROUILLÉ , André, « La photo numérique mobile. Une esthétique autre », *ParisART* [En ligne]. Mis en ligne le 22 mai 2014. URL : <http://www.paris-art.com/art-culture-France/la-photo-numerique-mobile-une-esthetique-autre/rouille-andre/437.html>. Consulté le 23 février 2015, p.1.

14 *Ibid.* p.2.

qui sectionne et structure l'image suivant une rigoureuse métrique. Ajoutant à cela l'idée d'une démonstration en masse du prosaïsme et de la vie quotidienne, André Rouillé parle de la photographie numérique comme celle qui viendrait « *achever le système de la représentation occidentale hérité de la Renaissance. La photo-argentique l'a porté à sa plus haute perfection, tandis que la photo-numérique est en train de lui donner le coup de grâce, en le menant à sa perte, à la suite et différemment de l'art moderne.*¹⁵ » La création de réseaux sociaux tels que Facebook ou Instagram, intimement liées à la pratique photographique par les smartphones, vient ajouter à la visibilité excessive de la vie ordinaire ainsi qu'à la collecte d'informations sur les activités des personnes inscrites. L'inscription est donc ponctuée de demandes d'autorisations relatives à l'accessibilité aux photographies de l'utilisateur par l'entreprise, au micro du smartphone, à ses contacts ou encore à la géolocalisation sous prétexte de « partager l'endroit où vous avez pris vos photos ». Rouillé nous parle d'Instagram en particulier en expliquant qu'« *il s'agit donc d'une entreprise de contrôle opérant à la conjonction des réseaux sociaux, des smartphones et de la photo numérique, avec le consentement passif et la collaboration active des usagers. Une opération à but essentiellement commercial de contrôle massif et planétaire.*¹⁶ » L'entreprise propose alors, à condition d'omettre les réelles visées du site, de donner la possibilité à quiconque étant inscrit sur le site de transformer son quotidien en « oeuvre-d'art ». Cette conception est plus que séduisante si l'on oublie que la création est avant tout basée sur les notions d'originalité, de choix, de composition et de regard réflexif, notions qui se distinguent fondamentalement de l'utilisation d'Instagram dont les usagers se soucient moins de l'esthétique de leurs photographies que de l'approbation du plus grand nombre de personnes, se manifestant par le caractère « J'aime » des réseaux sociaux. Sans pour autant retourner à une capture photographique de faits exceptionnels qui venait traditionnellement supplanter l'exposition de la vie quotidienne, considérée comme de moindre valeur, c'est contre les idées de contrôle, de collecte des données et de mémoire machinique que Snapchat vient faire face aux géants des réseaux sociaux. Cette entreprise vient en réponse à un soulèvement « *en faveur du «droit à l'oubli» sur internet, à l'effacement de la mémoire numérique des « données personnelles», qui n'ont d'ailleurs jamais été données mais captées.*¹⁷ » Alors que la mémoire a toujours été mise au centre des outils créés par toutes civilisations (et dont la photographie vient prendre place au milieu des livres, de l'écriture, du magnétophone, des musées, des ordinateurs, des caméras...) un rejet grandissant vient à présent s'ériger à l'encontre de cette totale mémoire machinique de notre existence. L'application Snapchat vient alors à contre-courant des dispositifs mis en place pour une tyrannie de la mémoire numérique : elle se présente comme une mes-

15 *Ibid.*

16 ROUILLÉ , André, « Instagram: au plus près de la «vie des gens» », *ParisART* [En ligne]. Mis en ligne le 9 novembre 2013. URL : <http://www.paris-art.com/art-culture-France/instagram-au-plus-pres-de-la-vie-des-gens/rouille-andre/425.html>. Consulté le 23 février 2015, p.1.

17 ROUILLÉ , André, « Snapchat. Le présent absolu », *ParisART* [En ligne]. Mis en ligne le 11 septembre 2014. URL : <http://www.paris-art.com/art-culture-France/snapchat-le-present-absolu/rouille-andre/440.html>. Consulté le 23 février 2015, p.1.

sagerie instantanée conçue pour smartphones et permet à ses utilisateurs de réaliser et d'envoyer des clichés qui ne pourront être visionnés par leurs destinataires qu'une dizaine de secondes au maximum. Ce dernier ne peut (ou difficilement) pas enregistrer les messages et Snapchat certifiée ne stocker aucune photographie. On assiste ici à l'apparition d'un nouveau type de mémoire, éphémère, qui porterait en son cœur les traces mêmes de son effacement et qui viendrait réagir face à une lassitude des questionnements élimés et usés au sujet de l'empreinte et de sa mémoire, formant encore l'idéologie commune de la photographie. Mais cette rébellion à l'encontre d'une dictature de la mémoire numérique vient engendrer une nouvelle forme de domination et qui affecte, elle, la réception des clichés. L'ouverture d'un « snap » permet en effet une visibilité de l'image pour une durée de 1 à 10 secondes, à la suite de laquelle le message sera automatiquement effacé. André Rouillé nous dira à ce sujet que « *la tension, qui ainsi s'instaure, ruine la notion de contemplation, cardinale dans les conceptions et pratiques traditionnelles de la réception artistique. À l'image fixe et pérenne qui s'offrait au cheminement d'un regard paisible succède une image-éclair, un flash, qui vient fugacement, dans une tension extrême, capter l'attention.*¹⁸ » Très loin de la nature d'atemporalité propre à la contemplation, le « snap » nous soumet une réception toute en tension, « *entre une avidité à voir et la frustration de n'avoir pas suffisamment vu accrue par la cruelle évidence que l'on ne verra jamais plus.*¹⁹ » La prolifération est telle que les « discussions » se transforment en échanges de clichés et où le visible vient engloutir toute lisibilité. La spontanéité ou encore l'impulsivité de ces échanges finissent de détruire les plus petites volontés d'intentionnalité plastique (de composition ou de cadrage) et viennent effacer les ultimes traces d'un patrimoine esthétique. Nous ferions alors partie intégrante d'une génération qui délaisserait sa croissance envers l'image pour lui préférer un amour de la fiction. « *Il y a cinquante ans, on croyait aux images, aujourd'hui il me semble qu'on n'y croit plus. Je suis persuadé que lorsque les gens regardent les photos des magazines people ou de mode, ils savent, ou tout au moins ils pressentent, qu'elles sont construites, arrangées, modifiées, retouchées. En fait, je crois qu'aujourd'hui les gens sont fascinés par la fiction. Ils sont fascinés mais ils perçoivent que c'est faux. [...] Je me dis [...] qu'un monde dans lequel on est capable de déclarer la guerre à un pays en se fondant sur une supercherie - le cas de l'Irak – est un monde où le rapport au vrai est complètement déformé.*²⁰ »

Il est vrai que nous vivons dans une société où la retouche numérique est largement mise en valeur et se propage à tous les domaines, tant sa maîtrise devient facile et ses possibilités infinies. Les images de publicités deviennent alléchantes, les produits sont retravaillés et les corps ne sont pas dispensés de cette supercherie. Au fur et à

18 *Ibid.*, p.2.

19 *Ibid.*

20 ROUILLÉ, André, « Quelles images pour quelle réalité ? », *Revoirfoto* [En ligne] URL : <http://www.revoirfoto.com/p/?pg=30&c=7&lg=>. Consulté le 25 février 2015.

mesure des années, les canons de beauté ont évolué et un certain modèle « type » d'homme et de femme s'est développé, véhiculé par les médias. La publicité est un élément essentiel de notre société, la conditionnant par la même occasion en déterminant les normes et les représentations du beau. Au XXI^{ème} siècle, celle-ci ne cherche plus à sublimer le corps, j'entends par là à le célébrer dans son caractère charnel, mais à l'inscrire dans une négation de lui-même, dans une déshumanisation engendrée par la privation. On fait le choix de préférer un concept ou une idée de la femme plutôt que la femme authentique, avec son corps et son esprit. Le but de la publicité est ainsi d'édifier des modèles, jaloués mais inaccessibles de par leur remaniement par retouche numérique et dont certains artistes dénoncent la stigmatisation. En effet Daniel Soares, un artiste allemand, a par exemple collé sur plusieurs publicités H&M une barre de retouche Photoshop. Le procédé est simple et pourtant il interpelle sur la nature de ces photographies. L'artiste tente ainsi de dénoncer une pratique publicitaire qui réside dans une modification corporelle dans le but de faire passer un mannequin pour ce qu'il n'est pas. Dans la même idée, nous pouvons parler de l'artiste berlinois Vermibus qui s'attaque, lui aussi, aux publicités mais en se servant des panneaux comme support à sa peinture afin de troubler la physionomie des mannequins présentés. La beauté plastique se transforme en des silhouettes effrayantes et spectrales. On observe alors un véritable engagement de l'art qui prône un ré-ancrage du corps véritable dans la société plutôt qu'une vaste tromperie qui tend à se propager à très grande allure. Car en effet, ce nouveau corps idéal se rattache à la jeunesse et à la minceur et, la publicité, aidée par la photographie numérique et ses modifications illimitées, a permis une généralisation et une effervescence de corps filiformes, prêchant à toute une génération que la beauté stéréotypée est l'unique ouverture vers le succès et l'épanouissement social. Les femmes ne sont cependant pas les seules soumises à ces critères et l'on remarque que les hommes sont, eux aussi, atteints par ce phénomène : on les dote d'un aspect musclé, stéréotype de la virilité par excellence. Le poids, la vieillesse, les rides etc, deviennent sources d'angoisse et on assiste alors à un véritable refus du corps humain au profit d'une fascination pour une anatomie chimérique. L'image du corps simple, sans retouche et sans autre artifice, exprime ainsi une identité corporelle. A l'opposé, la retouche numérique est par définition le processus d'altération délibérée d'images. La retouche d'une image photographique amène à la maltraitance de cette image et plus particulièrement dans ce cas à la maltraitance de cette image de corps. Elle n'exprimerait alors plus aucune identité corporelle puisque cette dernière serait fautive, malmenée. Le simple fait de remanier la luminosité, de rassembler puis de découper de nouveau le corps photographié dans le travail que j'entreprends montre bien cette idée de manipulation de l'image, de



3. Daniel Soares, *Adbusting*, Collage sur publicités, 2012, Hamburg.

4. Vermibus, *Disclving Europe*, Peinture et dissolvant sur publicités, 2013, Europe.



manipulation du corps qui ne peut donc plus réellement dire la vérité, la véracité de son existence corporelle. C'est dans la perte de cette identité corporelle que nous mesurons l'importance de l'outil numérique comme représentation de l'angoisse dans sa technologie même, dans une sorte de crise indicielle de l'image. Les statuts iconique et indicielle de l'image photographique sont en effet complètement remis en question avec les nouvelles possibilités qu'offre le numérique. Patrick Baz, photographe franco-libanais, dit en ce sens « *De nos jours, cette manipulation est à la portée de tous les photographes. Une souris et quelques clics et voilà qu'un bras disparaît ou qu'un avion apparaît. [...] Manipuler une image, c'est mentir. C'est surtout dire : " Ce n'est pas ce que mon œil a vu mais c'est ce que j'aurais aimé que mon œil voie. "*²¹ ». Il y a une réelle perte d'ancrage des images à leur référence. Certains artistes souhaitent alors s'engager pour une désadhérence immédiate avec ce référent, dans le but de dévoiler l'artificialité de l'image. Thomas Ruff utilise ainsi le bruit et le glitch dans sa série « Jpegs » pour fragmenter ses images, montrer l'omniprésence de la technologie et préférer son caractère d'image à son effet de réel. Le fossé entre réel et image se creuse et on ne voit plus uniquement ce que l'on croyait regarder mais bien le fait que nous sommes en face d'une image. Dans un autre registre, Mathieu Bernard-Reymond s'amuse à effacer toute objectivité photographique par différentes prises photographiques, chacune étant la capture et le témoignage de notre présence dans le temps. Leur superposition remet alors en question la notion d'espace-temps liée à la photographie et c'est ce procédé de « dédoublement » numérique du corps, de surimpression, qu'utilise cet artiste dans sa série *Intervalles* dans le but de montrer ces intervalles temporels. S'appuyer sur les technologies du numérique devient alors un moyen d'exprimer le corps « technologisé », angoissé, qui avance fatalement dans le temps. « *Qu'est-ce que la fameuse caverne de Platon, si ce n'est déjà une chambre noire, la plus grande, je pense, que l'on ait jamais réalisée. S'il eût réduit à un très petit trou l'ouverture de son antre, et revêtu d'une couche sensible la paroi qui lui servait d'écran, Platon, en développant son fond de caverne, eût obtenu un gigantesque film ; et Dieu sait quelles conclusions étonnantes nous eût-il laissées sur la nature de notre connaissance et sur l'essence de nos idées.*²² » Avec cette phrase, Paul Valéry nous montre bien cette tension entre photographie et illusion, entre réel et réalité photographique.

Mais loin de ne prendre en compte que l'image photographiée, c'est sur le corps du photographe lui-même qu'il est à présent temps de se pencher. Car, en effet, nous pouvons parler de l'objet photographie en terme d'extériorisation de l'appareil photographie lui-même : ce dernier, après avoir capté les informations liées au réel, le recrachera en quelque sorte afin de les représenter physiquement, de les matérialiser. Le corps



5. Thomas Ruff, *Jpegs*, Agrandissements de photographies, 2006.

21 BAZ, Patrick, « World Press Photo : « Manipuler une image, c'est mentir » », *Rue89* [En ligne]. Mis en ligne le 16 février 2015. URL : <http://rue89.nouvelobs.com/2015/02/16/world-press-photo-manipuler-image-cest-mentir-257723>. Consulté le 25 février 2015

22 VALÉRY, Paul « Discours du centenaire de la photographie », *Études photographiques*, [En ligne]. Mis en ligne le 10 février 2005. URL : <http://etudes-photographiques.revues.org/265>. Consulté le 25 février 2015.

6. Mathieu Bernard-Reymond, *Intervalles*, Photomontages numériques, 2000-2005.



du photographe permet lui aussi, dans son action même de photographier, cette extériorisation. Ainsi cette extériorisation ne commencerait pas seulement au moment de l'impression lumineuse du réel sur surface photosensible (ou encore d'encodage d'informations liées au réel) mais bien au niveau de l'œil du photographe. L'appareil photographique serait un moyen d'extériorisation de la vue même de celui qui photographie. Cette extériorisation du regard n'est plus simple contemplation passive. Gisèle Freund écrit d'ailleurs dans *Photographie et société* : « *L'image répond au besoin de plus en plus urgent de l'homme de donner une expression à son individualité. Aujourd'hui, et malgré les perfectionnements sans cesse grandissants de la vie matérielle, l'homme se sent de moins en moins concerné par le jeu des événements et relégué à un rôle de plus en plus passif. Faire des photos lui semble une extériorisation de ses sentiments, une sorte de création.*²³ » La vision se dérobe petit à petit du corps immédiat et c'est alors cette distanciation du corps que l'on peut mettre en relation avec l'angoisse comme psychopathologie. Cette dernière est caractérisée par la déréalisation et la dépersonnalisation, les sentiments d'irréalité et de détachement de soi, à l'instar du numérique. En effet, lorsque nous pensons déréalisation ou irréalité, la question du virtuel s'impose à nous. Ce dernier peut être relié à l'angoisse psychopathologique de par son caractère immatériel, n'existant que numérique, dans le cyberspace. Les technologies du virtuel se situent dans le long cortège des inventions qui ont calqué et multiplié les facultés humaines. Le virtuel numérique fait en effet résonance au virtuel mental, psychologique qui nous habite. L'invention des ordinateurs, du numérique, du virtuel n'est due qu'à la condition même de l'affirmation d'un virtuel de l'esprit et c'est en ce sens que j'ai trouvé intéressant de lier le numérique à l'angoisse, et plus particulièrement ici, à la nature angoissante de la photographie. Ainsi, le « réel » et le « virtuel » (que ce dernier soit psychique ou numérique) ne sont plus à réfléchir en terme d'opposition mais de relation, de médiation, de basculement continu entre l'un et l'autre, de dialogue.



23 FREUND, Gisèle, *Photographie et société*, Paris, Ed. du Seuil, 1974, p. 7.



7. Cindy Sherman, *Untitled #359*,
Photographie, 2000.

Nous pouvons à nouveau faire un rapprochement entre le sentiment de dépersonnalisation et le fait de prendre en photographie un corps étranger, dans la mise à distance que j'exerce lorsque je photographie le corps d'un autre. Cette personne me ressemble de par son caractère d'humain, elle pourrait être moi mais l'identité corporelle diffère. Ce corps est cependant ce relais qui s'établit entre moi et les autres, il est cette apparence familière par laquelle je passe pour reconnaître, interagir. Nous pouvons alors parler d'une sorte d'autobiographie collective, impersonnelle. J'abandonne le « je » qui caractérise pourtant le rapport que j'ai au corps afin d'aller vers un « nous », vers une expérience personnelle du corps plus ouverte, identifiable par tous. A la manière dont Boltanski utilise l'idée de la grille pour osciller entre mémoire individuelle et mémoire collective, je propose une exploration séquencée, fragmentée, une représentation neutre de courbes et de lignes dans le but de faire de mon expérience réflexive et sensorielle d'« être corps » une expérience double : la mienne, ainsi que celle de chaque personne s'y identifiant. Le rapport au numérique prend sens ici dans cette idée de dualité entre mémoire individuelle et mémoire collective. L'invention du web et son développement permettent une grande diffusion de données ainsi qu'une grande visibilité de ces dernières. Avec internet, je peux tout voir, tout trouver et trouver même, en naviguant, des choses que je ne cherchais pas à priori. L'individuel devient collectif avec la masse des informations postées par les internautes, et la vie commune devient sujet central avec l'invention des réseaux sociaux. C'est cette dualité de plus en plus présente, à mesure que poster des informations sur internet devient commun, qui m'a servi de support de réflexion. C'est ce que j'ai voulu exploiter dans ma manière d'utiliser le corps photographié d'autrui en tant que véhicule d'informations transmissibles et universelles, en quelque sorte compréhensibles et identifiables. La mise en ligne de ce corps nu vient renforcer cette idée de visibilité absolue et d'une transition du privé au public que propose internet.

L'idée d'une angoisse du portrait plutôt que de l'autoportrait est de la sorte à mettre en corrélation avec le travail de Cindy Sherman qui répond à cette question en évoquant sa timidité ainsi que sa gêne à regarder et à solliciter le corps d'un modèle. Photographier un corps implique se trouver en face d'un autre, au cœur d'une intimité, aussi bien pour le photographe que pour le photographié. L'étrangeté d'un autre au sens propre du terme est embarrassante et délicate et c'est dans ce rapport à l'incommode, à l'envahissant que l'utilisation du support internet comme véhicule du gros plan intime, comme exposition frontale du privé prend son sens. Il propose cette condition d'être corps, d'être autre de manière crue, sans rien enlever au caractère autobiographique

du portrait qu'il expose, lui permettant au contraire d'être plus général et collectif. Pour Philippe Dubois dans *L'acte photographique*, toute photographie est un autoportrait : « *L'autoportrait est le mode par excellence, constitutif, originaire, quasi ontologique de la photographie (toute photographie est toujours un autoportrait, sans métaphore : image de ce qu'elle prend, de celui qui la prend, et de ce qu'elle est, tout cela à la fois, dans un seul et même laps d'espace et de temps, dans et par une sorte de convulsion de la représentation).*²⁴ » La photographie devient ainsi image du corps photographié, image de mon propre corps, incluant en son sein l'image de tout corps spectateur de cette dernière. Je pense qu'il en va de même pour l'acte numérique : en manipulant la photographie du corps, en l'exposant en plein écran et en lui opérant un zoom, j'interagis avec elle en l'amenant vers une esthétique qui m'appartient, me correspond, me ressemble. Je lui insuffle une part de moi en interférant directement avec elle, en la modifiant, en la faisant ressembler à la manière dont je perçois mon propre corps, fragmenté, rapproché. Pour en revenir à la présence de cet autre-modèle, avant même de ne pouvoir l'observer sur un écran et dans une pratique du « regarder » qui m'est dans un premier temps exclusive (puisque je photographie ce corps), je dirais que cette étrangeté de l'autre embarrassante est renforcée par ce troisième œil qu'est celui de l'appareil photographique et qui ajoute à cette idée de voyeurisme et de pénétration dans l'intime. La photographie réclame une anticipation du photographe et impose donc, par la même occasion, un regard qui analyse. Il n'est plus un regard sans objectif du passant pressé dans la rue, sans réel objet. Il devient attentif, presque inquisiteur et c'est par cet œil appareillé scrutateur que je peux entrer dans une proximité révélatrice, dévoilatrice du sujet photographié et qui s'accroîtra plus tard avec mon travail en très gros plan. On peut voir dans cette idée une relation avec les débuts de la photographie et certaines de ses réalisations réservées aux stéréoscopes et dont la plupart des récepteurs connaissaient la nature principalement pornographique. Baudelaire disait à ce sujet : « *Peu de temps après, des milliers d'yeux avides se penchaient sur les trous du stéréoscope comme sur les lucarnes de l'infini. L'amour de l'obscénité, qui est aussi vivace dans le cœur naturel de l'homme que l'amour de soi-même, ne laissa pas échapper une si belle occasion de se satisfaire. Et qu'on ne dise pas que les enfants qui reviennent de l'école prenaient seuls plaisir à ces sottises ; elles furent l'engouement du monde.*²⁵ » On peut voir dans cette pratique du stéréoscope une relation étroite avec la visibilité croissante d'internet et sa représentation scopique du corps : une sorte de passage du terrain privé au terrain public.

Sans parler seulement du corps-modèle, c'est sur la question de mon propre corps que j'aimerais à présent me pencher. J'opère une manipulation des images au



8. Cindy Sherman, *Untitled #355*, Photographie, 2000.

24 DUBOIS, Philippe, *L'acte photographique*, Paris, Ed. Nathan Université, 1990, p.293.

25 BAUDELAIRE, Charles, « Le public moderne et la photographie », *Études photographiques*, 6 Mai 1999 [En Ligne]. Mis en ligne le 06 Février 2005. URL : <http://etudesphotographiques.revues.org/185>. Consulté 26 Février 2015.



9. Auguste Belloc, *Femme nue devant un miroir*, daguerréotype stéréoscopique, vers 1851-1855, Musée d'Orsay.

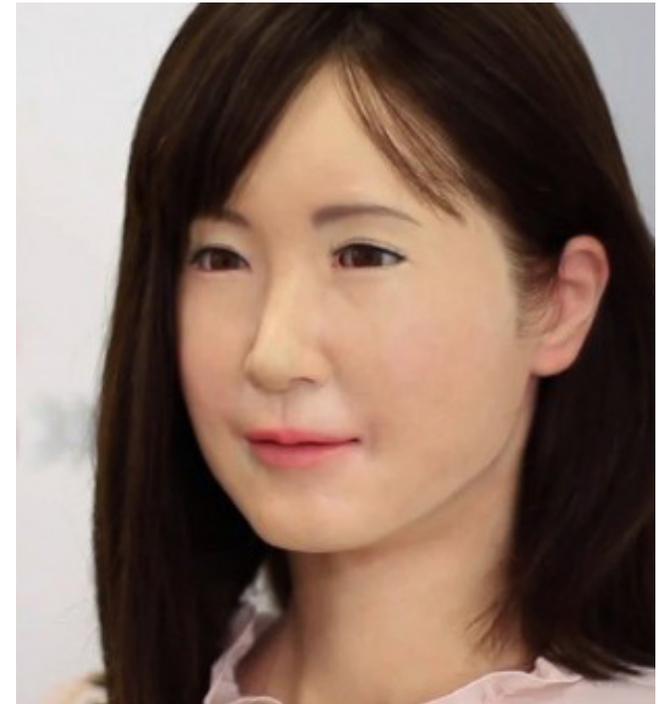
26 LEROI-GOURHAN, André, *Le Geste et la Parole*. Tome 1: Technique et langage, Paris, Albin Michel, 1964, p.665

27 K.L., « Premier jour de travail pour ce robot hôtesse d'accueil à Tokyo », *BFMTV* [En Ligne]. Mis en ligne le 21 avril 2015. URL : <http://www.bfmtv.com/international/premier-jour-de-travail-pour-ce-robot-hotesse-d-accueil-a-tokyo-879560.html>. Consulté le 23 avril 2015.

moyen de logiciels spécialisés et c'est cette pratique même de la technologie (et de l'utilisation générale des nouvelles technologies à écran) dans laquelle nous pouvons voir une angoisse du corps, un retrait des sens lié aux différentes techniques du numérique. Dans cette nouvelle dimension technologique, le corps devient accessoire. J'entends par là que l'informatique affranchit la communication et l'imagination de la présence corporelle. Avec l'informatique, l'esprit met à distance le corps, il n'en a plus ou presque plus besoin. On pourrait parler d'une réelle mise en danger du corps comme affirmation de notre expérience, de notre existence avec l'invention de ces nouvelles technologies à écran. En poussant cette idée jusqu'à son paroxysme, on pourrait voir l'utilisation de ces technologies désincarnantes sur des images de corps comme étant la traduction de leur destruction, leur malaise, l'angoisse et leur disparition. La distanciation du corps qui s'opère lors de l'utilisation de l'informatique ainsi que le contrôle de celui-ci par les technologies changent l'expérience du corps propre. Dans notre fantasme d'une technologie branchée, reliée à notre esprit, nous nous sommes aventurés dans une période d'oubli, de négligence et de désintérêt du corps. Nous filmons les catastrophes sans y prendre part, nous trouvons les informations sur internet sans même nous déplacer, sans même les chercher. La vie n'est plus vécue mais rêvée derrière un écran de télévision et nous contemplons plus que nous ne sommes actifs dans une nouvelle ère où l'on sollicite de moins en moins le corps. Il y a de même une modification de la question de l'échelle humaine avec l'invention des nanotechnologies, des biotechnologies et de la robotique dans un transhumanisme grandissant. Elles tracent aujourd'hui un environnement où la machine n'a plus besoin de l'homme et où le corps humain est relégué au second plan. « *Les techniques désormais jouissent d'une force d'évolution que leur est propre et elles tendent à échapper même, à la fin, avec les machines automatiques, à l'emprise de l'homme. La société remplace l'espèce.*²⁶ » Chihira Aico devient ainsi le premier robot humanoïde à prendre place à part entière au sein d'une entreprise. Créée en un an et demi seulement grâce aux recherches de l'université d'Osaka et à l'utilisation des technologies de la société Toshiba, Aico est aujourd'hui prête à l'emploi et répondra au poste d'hôtesse d'accueil de l'enseigne Mitsukoshi, dans le quartier de Nihonbashi à Tokyo. « *Elle ne mange pas, travaille 24h/24, reste toujours tirée à quatre épingles et parle coréen, japonais et chinois.*²⁷ » Sa technologie très poussée lui permettra entre autres d'exécuter le langage des signes ainsi que de traduire différents dialectes de cette même langue. L'entreprise se voit ainsi débarrassée de l'obligation d'embauches d'interprètes ou même de réceptionnistes au profit de machines reprenant en tous points les caractéristiques et expressions humaines. « *"Nous ambitionnons de développer un robot qui puisse progressivement prendre le rôle d'un être humain", a expliqué Hitoshi*

Tokuda, un des responsables de Toshiba. “ L’installer chez Mitsukoshi, qui représente le nec-plus-ultra de l’hospitalité japonaise, est une excellente occasion de voir quel rôle notre humanoïde pourrait jouer dans un tel environnement ”, a-t-il ajouté.²⁸ » En ce sens, j’exprime l’effacement de mon propre corps au profit de micro-gestes répétitifs et intuitifs dans ma manière de créer numériquement ainsi que dans les procédés que j’utilise. J’annihile l’expérience, le contrôle de mon corps lors de ma pratique et, sur internet, j’exprime cette résiliation dans le rendu pixel du corps, dans l’effacement de tout ou partie de ce corps lors de mon déplacement sur ce dernier. Ce corps que je fais disparaître n’en reste pas moins l’élément central de mes photographies, le sujet principal, comme si, dans l’acte même de création, je tentais de renouer avec ce corps délaissé. S’opère alors une réelle tension entre la volonté de me réapproprier, par la création, ce corps que je délaisse pourtant dans les techniques mêmes que j’utilise pour créer : tension que viendra expérimenter le récepteur à ma suite. L’exploration de ce corps viendra se faire par micro-gestes ici encore, par clics répétitifs sur la souris, par légers mouvements de doigts, abandonnant à la passivité toute autre partie du corps que le numérique ne juge plus nécessaire à l’utilisation.

C’est ainsi que le numérique fait préférer les relations virtuelles à la présence réelle, par renoncement progressif à l’emploi de son corps. Sans s’en défaire totalement, la présence corporelle n’est plus entièrement obligatoire dans la plupart des pratiques de relations inter-connectées. Il reste l’acteur des messages dans l’utilisation des réseaux sociaux et son enveloppe corporelle semble à première vue inchangée dans les échanges par webcam de Skype, logiciel de discussions instantanées dont la visio-phonie permet une communication plus concrète et vraisemblable qu’au téléphone par l’addition du visuel. Cependant, malgré le fait que je puisse voir et entendre mon interlocuteur grâce à ce genre de logiciels, la plupart de mes sens sont bouleversés par leur passage dans la machine. Le son produit par le microphone, souvent étouffé de par une mauvaise sensibilité ou trop de souffle, ne saurait remplacer l’authenticité du caractère d’une voix que j’entendrais sans transposition ni distance par le biais de quelque outil que ce soit. Il en va de même pour la réception visuelle d’un visage, toujours plus ou moins déformé par la qualité de la webcam et ce qu’elle engendre de grain et de flou ainsi que par la perte d’information liée au principe d’échantillonnage de la technologie numérique. La possibilité de sentir ou encore de toucher la personne avec laquelle je discute devient impossible, ma main rencontrant une froide et lisse barrière rigide qui ne saurait être celle, chaude et aux différentes aspérités, du corps humain. Le champ de vision est de même tronqué par l’encadrement, par l’écran, du sujet qui ne saurait exister en dehors de cette prison dans laquelle je le visualise.



10. Photographie de Chihira Aico, robot humanoïde fabriqué par la société Toshiba.

28 Ibid.

Il en va de même dans mon projet, l'écran étant la principale caractéristique de notre relation à l'informatique. Il devient une sorte de cadre dans lequel la « toile » internet est en constant changement, en évolution continue et dont nous choisissons les sujets à encadrer, nos centres d'intérêts, les visuels qui nous semblent intéressants... Nous avons l'impression de contrôler ainsi toute la « matière » que nous remuons, tout ce que nous voyons alors même que les dispositifs de navigation intuitive nous permettent de rebondir d'un sujet à un autre en nous forçant, sans que nous nous en rendions compte, à assimiler bien plus d'informations que nous l'aurions souhaité au départ et ce, sans jamais utiliser plus de parties du corps que sa simple main. L'informatique affranchit la communication et l'imagination de la présence corporelle et met ainsi en danger le corps comme affirmation de notre expérience. Cette distanciation du corps qui s'opère lors de l'utilisation de l'informatique est ainsi expérimentée par le spectateur, dans mon travail, par la vision de corps virtuel et fragmenté dont je déplace les membres pour satisfaire ma curiosité visuelle sans plus d'effort qu'en déplaçant ma souris. J'ai moi-même expérimenté cette distanciation avant lui dans ma pratique de création par la conception d'un site internet dont j'ai bâti les structures par déplacement d'informations et de codes, sans que je n'aie jamais eu à me détourner de mon écran ou à quitter de mon bureau. Et c'est en quelque sorte cette manière de fonctionner qui devient prédominante dans la vie au fur et à mesure de l'avancée et du perfectionnement des nouvelles technologies. La plupart des entreprises préfèrent aujourd'hui utiliser Skype pour leurs entretiens d'embauches dans l'idée de ne plus s'encombrer d'une présence corporelle devenue gênante. Le candidat au poste peut ainsi être remercié sans plus de crédit que par un simple clic de souris qui vient mettre un terme à l'échange visuel. Ce procédé s'étend petit à petit à d'autres pratiques telles que la psychologie, par exemple, dont les thérapies peuvent être menées derrière un ordinateur sans plus avoir à se soucier de se déplacer pour un rendez-vous en face-à-face. Dans un monde où il est possible de faire ses courses sur internet, il ne sera bientôt plus utile à l'homme de sortir de chez lui pour rencontrer ses semblables puisque la totalité des services proposés à l'extérieur sera accessible sans plus d'efforts que quelques clics. Il en va de même de la disparition de l'effort d'apprentissage des différents caractères culturels par l'automatisation des machines à répondre aux besoins humains : Skype lance par exemple sa nouvelle version « Skype translator » qui permet une traduction instantanée d'un langage dans un autre. *« Le premier lancement vous demandera d'ailleurs quelle langue vous parlez et comment vous souhaitez que Skype vous traduise les propos venant des autres. On peut sélectionner une voix féminine ou masculine, mais la traduction vocale ne pourra se faire que de l'anglais vers l'espagnol ou inversement. Par contre, du côté de l'écrit, le*

choix est beaucoup plus vaste et le français est bien de la partie. [...] Même si on trouve évidemment des ratés, Skype Translator est souvent capable de détecter certains tics de langages ou des fautes communes pour ne pas les intégrer dans sa version traduite. Chaque message est envoyé normalement et accompagné d'une version traduite juste en-dessous et en italique.²⁹ ». Certains hôpitaux sont déjà munis de logiciels de visio-interprétation pour la langue des signes, dispensant le patient de la présence d'un interprète et remplaçant ce dernier par l'utilisation d'un ordinateur ou bien même d'un smartphone. Les relations entre les hommes et l'amour sont de même réinventées avec les différentes stratégies attractives que proposent les sites de rencontres pour attirer la clientèle. Enfin, tous les moyens sont mis en place afin de s'assurer de l'utilisation de certaines interfaces par les internautes. Ainsi, lorsque l'homme prend conscience de sa condition d'être contrôlé par le numérique, l'invention de nouvelles technologies et de nouveaux logiciels supplantent les autres en modernité et en innovation en réponse aux revendications de leurs utilisateurs. Tox, logiciel de communications instantanées à la manière de Skype, a vu le jour dans la lignée de Snapchat dans une volonté de se défendre contre l'utilisation du numérique comme technologie de subtilisation d'informations. L'idée de se débarrasser des publicités qui encombrant les pages internet en les faisant vivre est ici aussi moteur de révolution. Ainsi, Tox se présente lui-même sur sa page d'accueil comme « *la messagerie sécurisée pour tous. Alors que les programmes de surveillance gouvernementaux étendent leur influence, Tox est une application facile à utiliser qui vous permet de contacter vos amis et vos proches sans que quelqu'un d'autre soit à l'écoute. Alors que les autres grands noms de la messagerie instantanée font payer certaines fonctionnalités, Tox est (et restera) toujours gratuit, tout en étant dépourvu de publicités.* »

Dès 1950, Alan Turing (mathématicien et informaticien britannique dont la contribution au décryptage du code Enigma durant la seconde guerre mondiale a été adaptée au cinéma dans le film *The Imitation Game*) croyait en un tel progrès dans l'informatique que les machines seraient capables d'intelligence et pourrait ainsi tromper un humain. Il avait alors créé un test à l'attention de ces machines : « *Alan Turing suggérait qu'un « juge » échange des messages dactylographiés avec, d'une part, un être humain, et d'autre part, une machine, ces messages pouvant porter sur toutes sortes de sujets. Le juge ne sait pas lequel de ses deux interlocuteurs, qu'il connaît sous les noms "A" et "B", est la machine et lequel est l'humain. Après une série d'échanges, le juge doit deviner qui est la machine et qui est l'être humain.*³⁰ » Or, « *les programmes informatiques sont syntaxiques : ce ne sont que des outils à manipuler des symboles*³¹ » et en utilisant par exemple l'humour ou encore l'actualité, il est aujourd'hui encore aisé de démasquer

29 HERMANN, Vincent, « Skype : les bêtas de Translator et de la version Web disponibles pour certains », *Nextinpack* [En ligne]. Mis en ligne le 27 mars 2015. URL : <http://www.nextinpack.com/news/93603-skype-betas-translator-et-version-web-disponibles-pour-certains.htm>. Consulté le 28 mars 2015.

30 DELAHAYE, Jean-Paul, « Des machines intelligentes ? », *Doc Sciences* [En ligne]. Mis en ligne le 11 juin 2012. URL : <http://www.docsciences.fr/Des-machines-intelligentes>. Consulté le 28 mars 2015.

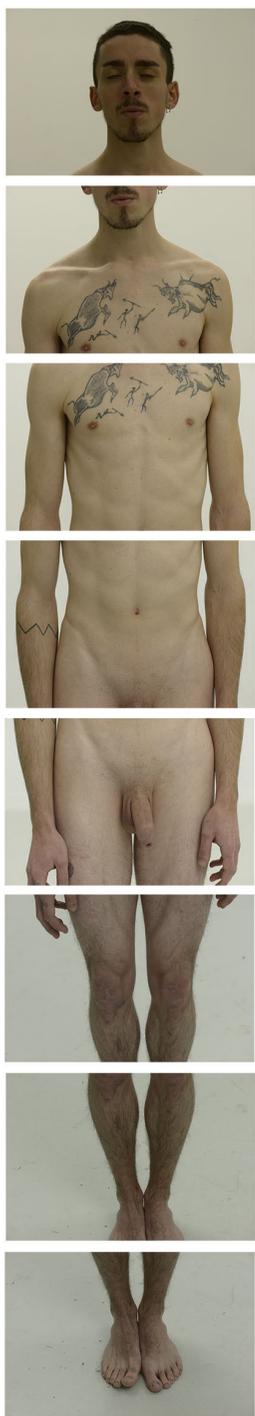
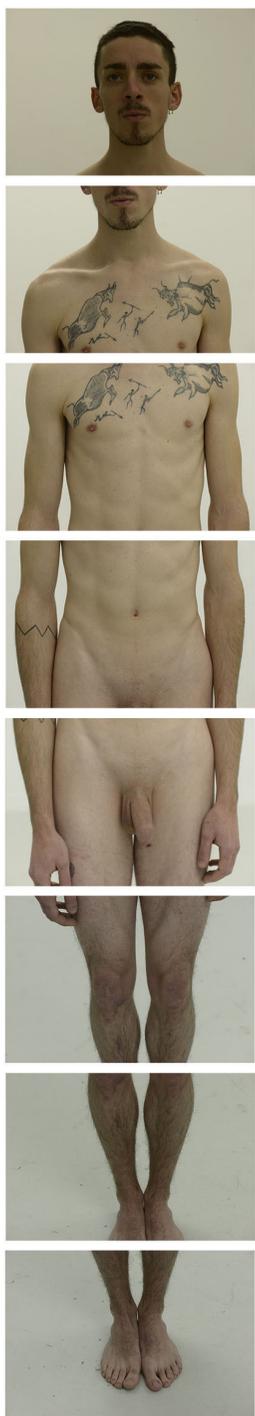
30 *Ibid.*



Laura Kaczmarek, Essais photographiques et reconstitution automatique avec 26 vues sans flash pour *Corps, Raccord*, 2015.

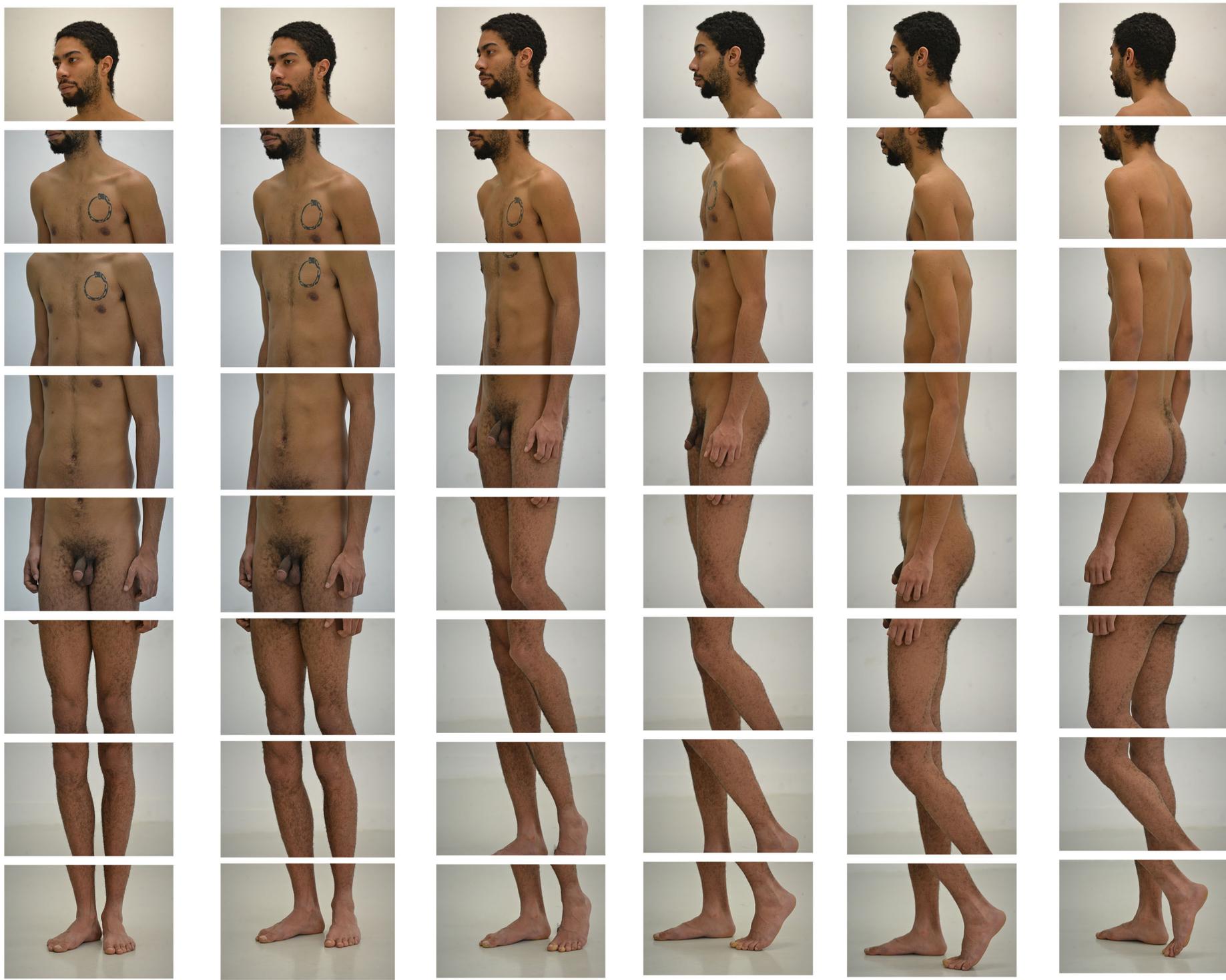
une machine, aussi nous pouvons dire qu'aucun dispositif machinique n'a encore réussi le test à ce jour. Malgré tous les efforts déployés dans une recherche de procédés de création ou de simulation de l'intelligence, le numérique n'est pas une technologie « parfaite ». En ce sens on ne peut que se méfier d'une telle pratique dont les différentes fonctions se basent sur des classifications de données et ne prennent pas en compte les questions de jugement et de discernement. C'est dans cette idée que j'ai souhaité introduire les ratés de mon travail pratique. Après avoir réussi à produire un site internet dont la navigation sur un corps relativement grand était possible, j'ai souhaité avancer dans ma pratique de sorte que le corps à explorer soit encore plus vaste et permette un terrain de découverte plus large et moins facilement donné visuellement : qu'il y ai une sorte de jeu où l'on pourrait se perdre sur le corps. Je voulais aussi que ce corps s'anime et vienne bouger légèrement, rendant une nouvelle fois l'exploration de ce corps moins évidente : le travail de reconnaissance du corps viendrait animer le spectateur dans une sorte de quête qui rendrait ce projet plus engageant que si l'on se trouvait en face d'une photographie inerte. Cependant, des problèmes techniques ont fait barrière à l'évolution de mon travail. Sur deux séances de photographies et deux méthodes de prise de vues différentes, aucune n'a permis une capture qui me permette de développer mon projet dans le sens où je l'entendais.

D'abord, et dans l'idée d'agrandir le corps, j'ai multiplié le nombre de photographies à assembler entre elles afin de doubler le nombre de pixels et ainsi l'espace de travail. Mon travail se basant sur une problématique de déconstruction puis reconstruction, il a fallu ensuite reconstituer par logiciel un corps bien formé en prenant comme base ses fragments initiaux. Mais une telle fragmentation du corps n'a pas permis au logiciel de reconstituer le puzzle correctement de façon à ce que le résultat soit satisfaisant. Les membres ne s'agençaient pas entre eux, ne coïncidaient pas, rendant une fluidité visuelle de ce corps impossible. J'ai donc tenté de garder dans un premier temps la taille du corps que j'avais réussi à confectionner à l'aide d'un nombre moins important de photographies, en venant cependant ajouter l'idée d'un corps en mouvement. J'ai tenté l'expérience en photographiant successivement les différentes parties de corps en mode rafale, le modèle jouant la même profonde respiration capture après capture. Le problème est alors venu de ce mode rafale qui ne permet pas au flash de se recharger suffisamment rapidement pour pouvoir l'utiliser. La photographie n'a pu alors avoir l'effet d'« aplatissement » qui lui confère une totale netteté sur tout son ensemble, sans se soucier d'une quelconque mise au point sur les parties les plus avancées. Le corps photographié du modèle s'est donc vu doté de zones plus ou moins floues et, ici non plus, le logiciel n'a pu donner un résultat satisfaisant dans la reconstitution des fragments de



Laura Kaczmarek, Essais photographiques et reconstitution automatique avec 8 vues sans flash pour Corps, *Raccord*, 2015.

Laura Kaczmarek, Essais photographiques avec 8 vues sans flash pour Corps, Raccord, 2015.



corps. Il était alors impossible d'avoir une superposition parfaite des différentes étapes de la respiration pour créer un fichier gif qui donnerait un effet de réel. Dans une nouvelle séance j'ai donc voulu régler le problème de la netteté de l'image et, sans utiliser le mode rafale pour lui préférer une méthode de pose après pose dans la décomposition du mouvement, j'ai réglé les paramètres de sorte que, même sans utiliser le flash, la photographie reste complètement nette quelle que soit la zone du corps photographiée. Cependant, le montage des corps a aussi été compromis par le fait que la non-utilisation du flash a généré des différences de contraste et de colorisation des photographies d'un cliché à l'autre. Il y avait alors comme une idée de capture impossible du corps, comme si ce dernier était imphotographiable, inobjectivable. Il m'était impossible de le recomposer correctement comme si le corps résistait à l'automatisation de l'appareil. Redonner corps à une pratique numérique reviendrait peut-être alors à impliquer une approche très manuelle dans une technologie en proie au soupçon de son imperfection. La main de l'homme deviendrait alors essentielle, même de façon minime, dans ces pratiques qui tendent à annihiler sa présence.



Laura Kaczmarek, Essais photographiques et reconstitution manuelle avec 8 vues sans flash pour *Corps, Raccord*, 2015.

B. DIMENSIONS DE LA PRÉSENTATION

a. RAPPORT À LA RÉPÉTITION DANS LE « FAIRE » DE L'ŒUVRE

C'est dans cette idée de présence humaine obligatoire et plus précisément celle de la main dans ma pratique, malgré l'importante automatisation de la machine, que j'ai trouvé intéressant de me pencher sur les différents gestes que j'opérais tout au long du processus de création. Je me suis alors rendu compte que je laissais une très grande place à la répétition dans la poïétique même de mon travail. En effet, d'après René Passeron, la poïétique serait « *la promotion philosophique des sciences de l'art qui se fait.*³² » Elle aurait alors pour sujet l'examen des potentialités enregistrées dans un contexte artistique donné et qui parviendrait à une création nouvelle. C'est donc au cœur même de mon travail de conception et dans le « faire » de l'œuvre (c'est-à-dire dans ma manière de créer et ce, en amont de l'œuvre accomplie), que la notion de répétition s'inscrit pleinement en venant annoncer en quelque sorte une organisation, elle aussi répétitive, dans la présentation finale. En effet, la notion de répétition est centrale dès les premières phases de production, à savoir dès la capture photographique. Pour commencer, il y a une répétition de mon geste photographique qui consiste à appuyer de manière successive sur le même bouton, prise après prise, afin de capturer les différentes coupes spatio-temporelles dans lesquelles je fais évoluer mon modèle, mon sujet, le corps. Cette répétition, loin de ne se baser que sur l'expérience que j'ai de ce projet, se déploie jusque dans ma pratique personnelle de la photographie. Chaque acte photographique devient une sorte de rituel, un passage du corps commun (dans son ordinarité, de la vie de tous les jours) à un corps sujet. Rituel dans lequel, de manière répétitive là aussi, à chaque prise de vue, mon propre corps commun et ma vue sans objet, sans but, passent successivement du passif à l'actif. Dans mon travail, la répétition est poïétique, au stade même de processus créatif, il y a ici l'idée qu'elle instaure, qu'elle génère en passant par la régénération : celle de ma vue qui se vitalise et qui devient observatrice, scrutatrice. Je répète alors mes gestes photographiques dans le but de mieux capturer le monde, dans une sorte de dimension obsessionnelle où le redoublement viendrait faire preuve d'une plus grande véracité. A échelle réduite, (à savoir en réduisant la capture du monde à celle du corps humain uniquement), mon regard ainsi que son prolongement machinique (l'appareil photographique), dissèquent, fragmentent, découpent, morcellent, parcellisent le corps dans le temps, dans un jeu de capture de coupes spatio-temporelles, pour mieux se l'approprier. Mon œil se transforme en organe scrutateur d'un objet devenu sujet, et l'idée de répétition constante du passif à

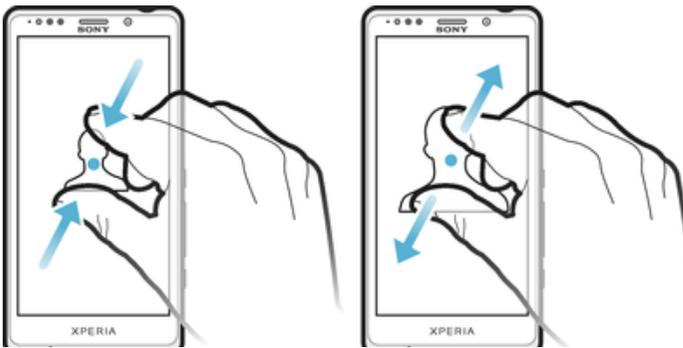
32 PASSERON, René, *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989, p. 16.

l'actif devient alors évidente et établit un réel rapport entre les notions de sérialité et de photographie. Lors d'une séance photographique je ne cesse d'établir un lien entre ces deux notions, je touche le modèle, je le déplace, je le regarde, je le photographie, puis je recommence et le déplace à nouveau, annonçant ainsi une sorte de procession monomaniaque d'images. Je prends à nouveau une photographie qui passera, cette fois, de son visage à son torse, je suis ses courbes et répète une nouvelle fois l'opération de visée, de capture et ce, continuellement sur l'ensemble des parties de son corps puis encore sur l'ensemble des poses décomposant les mouvements du modèle. Je collecte ainsi une multitude de photographies, chacune venant attester de ma volonté de parfaire cette saisie du corps par itération ritualisante. Le rituel est, par définition, un culte, une coutume qui permettrait de créer un lien entre humanité et monde sensible en engendrant une coupe spatio-temporelle qui admettrait une coupure dans laquelle le temps du rituel succéderait au temps quotidien. Je tente de créer, par coupe également, une relation entre capture et objet capturé. L'idée serait de saisir parfaitement le corps pour pouvoir transcender son image et lui permettre de prendre vie, de s'animer alors même qu'il ne serait plus qu'un reflet du corps véritable, et ce, grâce à un protocole répétitif et codifié. Cette idée de code, de « programme » et de protocole liés à ma manière de capturer le corps n'en véhicule pas moins des termes attachés à une pratique du numérique et qui me seront familiers tout au long de ma seconde phase de création, comme si mon processus de capture portait en son cœur les indices d'une continuité numérique en appelant à considérer une prochaine étape de production plus informatisée.

La production par ordinateur qui découle de ce premier stade de capture ne propose pas moins cette notion de répétition centrale à mon travail. En effet, après en avoir fini avec cette séance d'intimité frontale avec mon modèle, je viens l'observer et le manipuler d'une nouvelle manière en jouant avec son image, en fragmentant son corps puis en recollant les morceaux numériquement. L'amplitude de mon corps se réduit encore un peu plus, assise derrière mon ordinateur mais les manipulations opérées par mes mains n'en restent pas moins minutieuses et dans une politique de réitération continue du geste. La production des mosaïques d'images qui serviront de repères cartographiques à la map du corps photographié s'est effectuée de manière rigoureusement lente, faite de succession et de répétition de tâches. Découpage des images, un enregistrement, puis deux, puis trois... Puis vingt-sept. Renommer un fragment photographique puis lui octroyer les caractéristiques d'indice et de balisage, lui permettant de trouver sa place en latitude et longitude au sein d'un projet que je ne peux concevoir et créer sans signalisation. Sans parler seulement des photographies que je ne présente pas en autonomie, numériquement ou imprimées, c'est sur le support véhicule de ces images que se re-



11. Geste tactile du « Slide to Unlock » (c'est-à-dire « Glisser pour Déverrouiller ») qui consiste à faire glisser le bouton-flèche de gauche à droite pour déverrouiller l'écran tactile d'un téléphone. (Capture de l'écran de verouillage d'un Iphone)



12. Geste tactile du « Zoom in » (c'est-à-dire « Faire un zoom sur ») qui consiste à rapprocher le pouce de l'index sur l'écran ou bien éloigner ces doigts l'un de l'autre pour effectuer un zoom avant ou arrière sur une photographie, un site internet ou encore une carte. (Image extraite du manuel d'utilisation de l'écran tactile du téléphone Xperia T de Sony)

trouvent encore une fois ces mêmes gestes et cette même répétitivité gestuelle. En effet, le site internet confectionné pour recevoir les images photographiques de corps n'est rien d'autre qu'une suite de codes, de balisages normés, de lignes de symboles que je tape sur mon clavier et qui vient s'inscrire sur la page blanche de mon logiciel d'édition de texte. Le basculement continu entre cette page, son enregistrement et la vérification des résultats produits sur le navigateur internet est encore une fois un processus de création cyclique dont les gestes deviennent automatiques, comme si mon corps s'instrumentalisait pour une meilleure productivité et l'efficacité des résultats produits. Cette manière de créer permet une sorte de chorégraphie du geste numérique ou les différents mouvements viennent à la suite les uns des autres dans un langage qui leur est propre et dont la synchronisation amène à des résultats définis. La combinaison de touches pressées en même temps sur le clavier permet par exemple d'accéder à des raccourcis vers certaines fonctionnalités de l'ordinateur. On peut ici encore retrouver l'idée de rituel par la grande régularité de l'action et la répétitivité de la gestuelle et des codes instaurés. A l'image de la danse répétitive, style créé par la chorégraphe Lucinda Childs et dont le principe réside dans le recommencement d'un même enchaînement de mouvements, répété à maintes reprises et dans lequel ne peuvent être ajoutées que d'infimes variations, les danses rituelles de même que ma pratique informatique sont organisées à la manière de réelles « suites » mathématiques. Dans une sorte d'ivresse chorégraphique et dans une frénésie rythmique, le chaman du rituel tend à entrer en contact avec les esprits quand, par cette chorégraphie du numérique, j'invoque une nouvelle fois la vitalisation corporelle, malgré le caractère purement mécanique des outils par lequel je souhaite rendre corps. L'implication de mon corps dans ce ballet se réduit à une danse des mains mais ces gestes n'en restent pas moins précis, cadencés, répétitifs.

Ces gestes s'affinent de plus en plus avec l'invention des technologies tactiles dont les créateurs brevettent les mouvements de mains permettant d'utiliser la totalité des propriétés de l'appareil. Pour chaque outil connecté sur lequel il faut provoquer une fonction, un geste y est associé. Certains de ces gestes sont déjà brevetés avant même que la technologie nécessaire à son utilisation ne soit créée (alors qu'elle n'existera peut-être même jamais). Le « slide to unlock » ou encore le « zoom in » ont déjà été adoptés dans notre quotidien quand Google tente de rattraper ses concurrents Apple et Samsung par des brevets de gestes tels que le cœur fait à deux mains et qui pourrait activer le « like » des réseaux sociaux, avant même que la technologie du capteur de mouvements ne soit intégrées aux objets connectés les plus communs sur le marché. La science-fiction devient en quelque sorte réalité et c'est ainsi que les gestes de Tom Cruise lorsqu'il manipule différents écrans en même temps dans le film *Minority Report*

sont inventés de manière réelle par la firme Oblong après le succès de cette technologie sur le grand écran. D'autres gestes finiront par être abandonnés car trop compliqués ou encore trop difficiles à mémoriser. « *Breveter un geste ne veut pas dire qu'il faudra obtenir une autorisation pour l'effectuer. En revanche, les dispositifs techniques du même type ne pourront utiliser ce même geste. Adieu au cœur dessiné par les deux mains, pour les romantiques qui ne disposeraient pas d'un appareil Google autorisé à y répondre. Jusqu'à preuve du contraire, c'est-à-dire litige avec un concurrent.*³³ » Le numérique invente ainsi un vocabulaire qui lui est propre, intuitif et utilisable par de plus en plus d'utilisateurs que ce soit sur smartphones, tablettes ou écrans d'ordinateurs tactiles, consoles de jeu, etc... *What Shall We Do Next ?*, performance/vidéo réalisée par l'artiste Julien Prévieux, répertorie ce nouveau lexique « connecté » en se présentant comme une « archive des gestes à venir », tous brevetés entre 2006 et 2011. « *What Shall We Do Next ? rend manifeste que ces gestes du futur, nous les performons déjà à chaque instant lorsque nous nous soumettons docilement, et parfois avec une excitation fébrile, aux protocoles gestuels prévus pour les interfaces utilisateurs que nous manipulons quotidiennement : iPad et téléphone portable, conduite assistée et dispositifs domotiques.*³⁴ » Ces gestes numériques sont en effet présents tout autour de nous et viennent supplanter les technologies jugées trop archaïques pour notre société dont l'essor machinique est omnipotent. Sous couvert d'une fascination pour les nouvelles technologies du numérique, leur développement est tel qu'il vient à remplacer tous les autres procédés jusqu'alors associés au confort vital. Ne sont, par exemple, pratiquement plus proposés à la vente de téléphones portables qui ne posséderaient pas l'écran tactile, la commande vocale, la navigation internet ou encore la panoplie minimum d'applications jointe aux nouveaux mobiles (GPS, réseaux sociaux, jeux en tous genres...). Acquérir un téléphone portable de nos jours revient alors presque automatiquement à se procurer ces accessoires sans forcément le vouloir et amène fatalement l'utilisateur du téléphone à tester ces nouvelles fonctionnalités prédéfinies lors de la découverte intuitive du téléphone. Il en va de même pour ces gestes numériques tactiles à partir du moment où le choix ne nous est plus laissé d'opter pour un téléphone portable à touches. Nous sommes en quelque sorte contraints de nous adapter à cette société qui évolue et d'en adopter les nouvelles propriétés : soit en optant pour un scepticisme lié à ces récentes technologies et au libre-arbitre que l'on nous retire en même temps que l'on retire du marché toute autre forme de choix, soit en montrant un vif enthousiasme vis-à-vis de cette nouveauté qui nous permet une connexion immédiate avec toute forme d'information. Dans ces deux cas, la possibilité de nous passer de toutes ces possessions superficielles sans nous passer par la même occasion de la technologie qu'elles

33 PERREAU, Yann, « La révolution numérique sera gestuelle ou ne sera pas », *Libération* [En ligne]. Mis en ligne le 14 décembre 2014. URL : http://www.liberation.fr/economie/2014/12/14/merci-pour-le-geste_1163459. Consulté le 11 avril 2015.

34 *Ibid.*

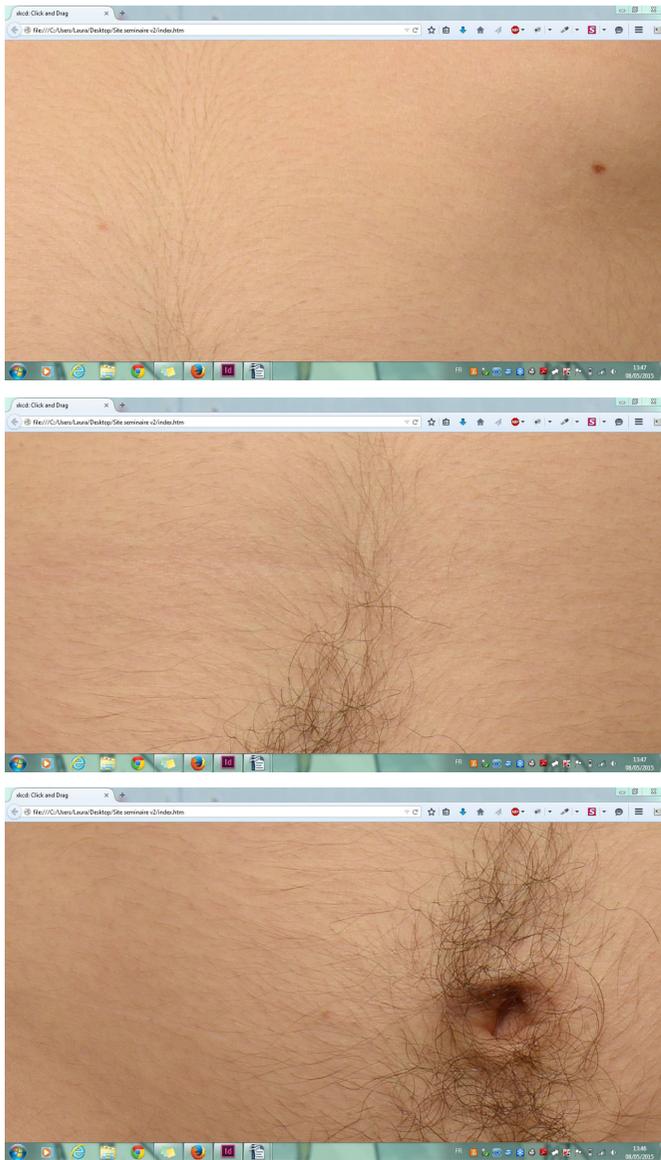


Gestures patented on January 20, 2006

desservent (par exemple, décliner l'écran tactile sans se priver du téléphone portable) devient de plus en plus difficile au fur et à mesure de l'assujettissement général à la nouveauté technologique par le fait d'imposer un choix d'innovation qui n'est pas nécessairement le nôtre. Il en va ainsi pour les protocoles gestuels d'utilisation des écrans tactiles dont nous parlions plus haut et que Prévieux s'approprie en les détournant de leur propriété utilitaire. Leur abstraction fait ainsi prendre conscience au spectateur que l'interface aujourd'hui est notre propre corps. L'apparition de l'écran tactile a en effet entraîné une union presque fusionnelle entre l'homme et la technologie dans lequel le corps s'est transformé en interface principale de notre relation à la machine et rend ainsi encore plus fluide notre rapport à l'information : « *Une révolution quasi invisible, silencieuse, bien plus pernicieuse que ces robots construits à notre image, au Japon, qu'on voudrait faire passer pour notre futur. "Jeu sans manette signifie jeu avec tout le corps. Kinect répond à chacun de vos mouvements, proposait le slogan associé à la Xbox 360. La manette, c'est vous. "Les Google Glass en sont la suite logique, qui font un pas de plus vers l'intégration totale. C'est votre regard, désormais, qui devient le curseur.*³⁵ » Notre corps prend ainsi place au plus près de la machine et chorégraphie les gestes qui lui sont associés dans une sorte de servitude enthousiaste et dans une répétitivité presque automatique au quotidien.



³⁵ Ibid.



Captures d'écran d'un déplacement sur le projet *Corps, Raccord*, 2014

Cette idée de répétitivité du geste numérique et technologique dans la production de mes photographies et du site internet qui les abrite portait peut-être déjà en son cœur une volonté de continuité avec l'organisation visuelle de mon travail. Aussi nous pouvons dire que l'étape de production photographique et de son intégration web annonçait cette même idée de répétition dans la structure même des photographies de corps au sein du site et dans leur réception par le spectateur. On pourrait en quelque sorte voir un rythme dans la partie « cachée » de l'œuvre (j'entends par là dans toute la partie de production qui entre en amont de la présentation de mon travail) par la répétition du geste ou encore la succession de codes et de balises et qui viendrait déborder sur la partie visible en lui instaurant une réception, elle aussi, rythmée. Les gestes numériques se retrouvent une nouvelle fois dans la façon dont le spectateur reçoit ma pratique : pour « actionner » l'œuvre, ce dernier se voit dans l'obligation de circuler au cœur du corps par déplacement de souris s'il se trouve derrière un ordinateur ou bien par glissement de doigts sur tout objet tactile et ce dans une nouvelle chorégraphie, cadencée par les rencontres corporelles qu'il abordera au sein de son exploration. A la manière dont ma vue passait du passif à l'actif dans ma prise de photographie, l'investigation numérique de ce corps morcelé opérera le même basculement de la vision chez le récepteur. Ce dernier passera alors d'une mosaïque à une autre par son déplacement dans l'espace de la toile infinie interne au site internet et dont il ne percevra qu'une partie, cadrée par le format que lui concédera l'objet connecté utilisé. Il devra ainsi habituer son regard au nouveau visuel qui se profilera devant lui et dont il ne pourra connaître à l'avance les caractéristiques sans déplacement pour y accéder. Ce rythme pourra ainsi s'avérer infini dans la mesure où l'exploration de ce corps peut se faire de manière illimitée, passant et repassant sur une partie du corps, cadrant cette dernière d'une nouvelle manière, préférant un espace de prospection à un autre, voyageant de la sorte sur une grille corporelle dont les possibilités d'orientation sont innombrables. Cette grille organisée de photographies formerait une sorte de trame dont les liaisons rigoureuses les ordonneraient de manière presque géométrique et dont le cadrage inhérent à l'utilisation de l'outil numérique (tablette, ordinateur, smartphone) viendrait en faire l'écho à l'instar du cadrage de la capture photographique avant lui. Il y aurait ainsi une continuité dans la structuration précise de l'ensemble de mon travail dans laquelle viendraient trancher les courbes corporelles.

On ne verrait alors plus dans la photographie d'un corps le caractère sacralisant qui pouvait lui être conféré avant son passage à une réception sur écran. Pour ne

parler dans un premier temps que du support, nous pouvons dire que le passage au numérique de la photographie lui a réellement fait perdre en qualité. La réception photographique d'un daguerréotype ou d'un tirage argentique avait une force que ce soit dans la présence (puisque la contrainte d'une visualisation de l'image qui n'était pas instantanée obligeait à trouver le « juste moment » pour la capture) ou encore dans la qualité du grain et des lumières. Ainsi les propriétés incroyables de l'argentique se sont perdues avec le tirage numérique mais c'est aujourd'hui une perte de matérialité totale du numérique que nous pouvons observer. Il y a ainsi une sorte de perte de la sacralisation de l'objet photographique, qui était avant encadré, que l'on ne pouvait toucher, qu'il ne fallait pas abîmer et qui conférait au corps représenté une dimension sacrée. Aujourd'hui le numérique ne se voit doté d'aucune contrainte et les images pullulent sans que personne ne les regarde forcément. Prenons l'exemple des photographies de voyages : les mêmes clichés des mêmes sites touristiques sont créés alors que quantité de ces images dont le cadrage est exactement le même prolifèrent sur internet, sur les cartes postales, dans les publicités... La possibilité de prendre en photographie amène à la prise photographique en question et les images qui en découle s'entassent dans une multitude de dossiers répertoriés au cœur d'ordinateurs et ne seront jamais imprimées ni même visionnées plus d'une ou deux fois à cause d'une trop grande quantité et d'une perte de qualité dans le choix des prises. Le numérique dont on n'imprime plus l'image apparaît comme ce médium qui vient brouiller une traditionnelle divinisation du corps photographié et c'est en ce sens que cet outil me convient particulièrement dans le discours que je tiens de mon projet. En effet, dans cette première étape de priver l'image de son impression et de son piédestal, j'opère une seconde phase de désacralisation du corps photographié en le privant de son entièreté. La photographie ne peut plus, comme autrefois, se prévaloir de faire le lien magique et spirite entre la mort et le vivant et elle ne peut d'autant plus être un moyen de correspondre avec une représentation spirituelle du corps, ce dernier étant tronqué, morcelé. Je ne tente plus de sacraliser le corps ou bien encore de le sublimer comme le ferait l'imagerie publicitaire dont les photographies et leurs retouches servent de transcription aussi bien que de fabrication de fantasmes mais au contraire d'exposer le corps dans toute sa banalité. J'entends par là que le corps n'est plus donné en prétexte à d'autres desseins que celui d'être réellement présenté pour lui-même, dans sa simplicité, sa neutralité, comme témoin de son existence et sans autre artifice que sa seule humanité, faite de peau, de courbes, de poils et de cicatrices. Par le gros plan et la découpe spatiale nous entrons dans une intimité du corps et ce grâce à un moyen que pratiquement tout le monde possède et qui peut être potentiellement accessible à tous. Je propose ainsi un témoin de toute une humanité

dont l'enveloppe est le corps, par le biais du véhicule le plus utilisé actuellement dans la recherche d'informations. J'ai donc trouvé intéressant de proposer une nouvelle expérience du contact grâce aux techniques même qui proposent habituellement un repli sur soi-même. Le spectateur est amené à vouloir en connaître plus de ce qui lui est montré en premier lieu en entrant dans ce que Philippe Dubois appelle « *l'espace référentiel*³⁶ ». Cet espace désigne l'ensemble du continuum (dans la réalité) avec lequel joue la coupe spatiale de la photographie. Le hors cadre existe forcément et c'est ce rapport de continuité et de tension permanente qui appelle à l'exploration de ce qui peut exister en dehors du cadre. La cadrage photographique anticipe en quelque sorte sur le cadrage par l'écran et l'abstraction du corps par différents procédés technologiques (le zoom, le déplacement, le cadrage...) amène encore une fois à l'idée d'investigation. Il s'agit alors de regarder le corps autrement, d'aller à l'encontre du lourd héritage concernant un numérique perçu comme déshumanisant et de permettre à ce dernier de partir en quête d'une nouvelle manière d'employer le corps qui ne le réduirait pas. Il s'agit en quelque sorte d'exposer et d'explicitier les dénégations qui se sont manifestées en écho à l'émergence du numérique comme une sorte de mise à mort symbolique mais qui, loin de l'achever, viendrait mettre un terme à cette accablante existence de suspicions en lui permettant de se régénérer et de renaître. A l'instar du mythe de Prométhée qui créa l'homme à partir de boue ou encore de celui de Frankenstein qui fut créé à partir de morceaux de corps/cadavre, je décide d'utiliser le « mauvais », la négation, en d'autre terme ce qui a été admis du numérique comme d'un outil désincarnant, en tant que base de création. Les parties de corps tronquées par l'écran rendent compte d'une vie humaine et d'un corps témoin d'une humanité à redécouvrir d'une nouvelle manière. Les photographies prennent corps au travers du numérique en montrant simplement ce qui est donné à voir : la beauté du vital rendue à cette chair trop souvent rejetée par la technique même qui, aujourd'hui, la réinvestit entièrement.

II. ANCRER LE CORPS AU CŒUR DES PRÉOCCUPATIONS DU NUMÉRIQUE

A. LE NUMÉRIQUE À L'IMAGE DU CORPS

a. UN CORPS PÉTRIT D'INFORMATIONS

Les informations façonnent l'être humain, qu'elles soient liées à l'ADN (pivot d'informations génétiques), ou encore aux différents processus d'interprétation des signaux que forment les événements dans et par lesquels il se développe. C'est par son aptitude à se servir des informations qui lui parviennent via ses sens qu'il se construit et peut subsister : il les déchiffre, les transpose et les exprime enfin en données employables à des finalités qui lui sont propres. Pour l'homme, vivre réside continuellement en une reconfiguration de la réalité de manière plus ou moins absconse. Il s'agit en effet de transcrire le réel en signes et de le reconstituer. L'humain tend donc à se mettre à l'écart du concret en redéterminant un monde extérieur déjà déformé par sa perception.

« Ainsi, par rapport aux autres êtres vivants, l'homme qui, analysant sans cesse ses perceptions, leur fait subir un deuxième niveau d'abstraction, est bien plus encore un être virtuel qu'un être réel, parce que, à partir de son aptitude à accueillir de façon dynamique l'information qu'il reçoit, stocke et transforme, ce qui fait son humanité, c'est une capacité d'auto-construction permanente.³⁷ »

C'est en effet par sa manière de composer constamment avec les éléments qui l'entourent et qu'il perçoit que l'homme se régénère de manière constante. L'homme se distingue par son recours continu à divers procédés de mémorisation, de recouplement, de fragmentation et de rassemblement des informations les plus variées. De plus, il engendre une extériorisation et une instrumentalisation de ces pratiques en inventant des dispositifs de traitement du sens qui deviennent, eux aussi, créateurs d'informations. Pour pallier à une éventuelle embolie de la mémoire, l'homme fabrique constamment des outils de préservation et de sauvegarde des données produites, sorte d'objets de prolongation mémorielle (voire, de prolongement de soi) et qui permettent de rendre disponibles ces mêmes données pour la production de nouvelles créations. On peut voir dans l'art l'une de ces démonstrations humaines habitée par une spécificité : l'informa-

37 BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès, 2000, p.10.

tion est érigée pour elle-même, sans autre prétexte. Elle n'y est conçue que pour l'information elle-même et plus précisément pour invoquer un besoin de l'homme de fabriquer de l'information. Il s'agit en effet d'une singularité de l'être humain d'engendrer toujours plus de données qu'il n'en consomme grâce à sa faculté d'utiliser de l'information ex-situ et de la surgénérer (d'en produire de nouvelles à partir de la réserve de données existantes). Il s'agirait en quelque sorte d'une réaction en chaîne où, de la même manière que l'homme ne peut se retenir de comprendre ce qu'il entend, il ne peut s'abstenir de traduire ce qu'il comprend et donc de fabriquer une nouvelle fois de l'information, de manière intimement créative. En ce sens, Theodosius Dobzhansky écrira : « *En changeant ce qu'il connaît du monde, l'homme change le monde qu'il connaît : et en changeant le monde dans lequel il vit, l'homme se change lui-même.*³⁸ »

C'est dans cette voie que je m'engage avec une production artistique qui permet un partage d'informations qui passe du personnel au collectif. L'œuvre d'art ne fonctionne plus comme un pont à sens unique à la manière dont Bergson³⁹ cherchait dans la réceptivité de l'œuvre une manière d'expérimenter l'état de l'artiste en création. Il s'agit plus d'un partage d'informations dans une double voie d'échange, dans une sorte de circulation où l'art reprend cette manière inhérente à l'homme de produire de l'information tout en rendant celle-ci vivante à son tour, génératrice d'une évolution productive. Mon travail consiste en effet en la conception d'un site internet interactif qui présente deux caractéristiques itinérantes : une interface permettant de se déplacer sur un corps humain et la possibilité de marquer ce dernier. Se crée alors un réel rapport entre l'homme et le numérique dans ce travail : d'une part en utilisant le numérique comme support de ce corps qui l'a conçu comme dispositif de prolongation mémorielle, et d'autre part en opérant un parallèle entre les deux qui viendrait mettre en évidence un état du numérique qui, à l'image de l'être humain, serait lui-même producteur de nouvelles données et d'un nouveau « corps ». Ce travail interactif propose une mise en lumière sur la capacité du numérique à être à la fois cet instrument créé par l'homme pour sauvegarder et optimiser ses informations, et en même temps l'outil qui, venant calquer les mécanismes de l'homme pour en servir les besoins, devient producteur de données lui-même. J'utilise l'interactivité dans ce projet artistique pour montrer cette symbiose entre l'être humain et le numérique : les deux créent de l'information et partagent cette dernière dans un souci de surgénération de données et de mise en mouvement du monde. L'œuvre interactive ainsi produite ne cesse de se développer par le numérique, donc à l'image de l'homme dont le corps est utilisé comme base de création. Je souhaite, par ce travail, permettre une fusion capable de réconcilier l'être humain et cette technique qui, jusqu'à présent, était considérée comme avilissante en prouvant que, loin d'ensuquer l'homme, le numé-

38 DOBZHANSKY, Theodosius, *L'homme en évolution*, Paris, Ed. Flammarion, 1961, p.391.

39 BERGSON, Henri, *La pensée et le mouvant : essais et conférences*, Paris, Les Presses Universitaires de France, 1934.



rique tente en fait de s'en approcher au plus près. Il ne s'agirait plus d'une déshumanisation du corps mais bel et bien d'une humanisation du numérique.

En effet, on peut voir dans la manière dont j'utilise la photographie et le numérique comme supports du corps, une sorte de projection culturelle de la figure contemporaine de l'homme. Fanny Georges voit ainsi les représentations humaines numériques (avatars, personnages de jeux vidéos, robots...) comme une continuité logique à la lignée des créatures conçues par l'homme à son image, miroirs des sociétés humaines :

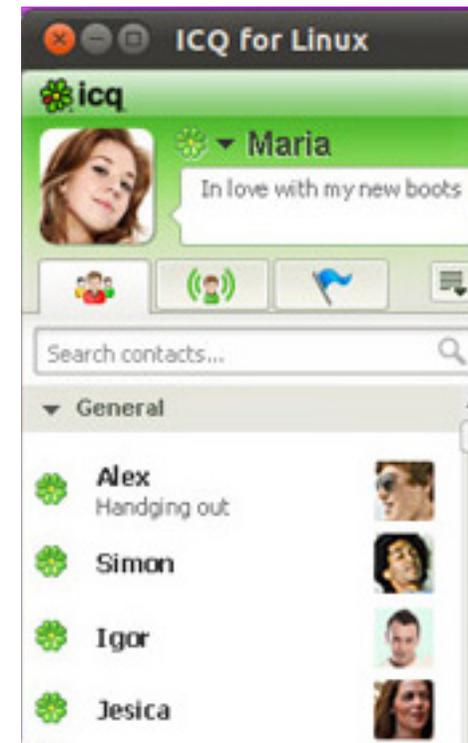
« Les statues égyptiennes gardiennes des pyramides, le récit biblique de la création de l'homme et de la femme, les créatures animées qui assistent Héphaïstos dans la mythologie grecque, la légende juive du Golem et ses appropriations dans la littérature fantastique, les automates et androïdes de la Renaissance, l'Eve future de Villiers de l'Isle Adam, la Vénus d'Ille de Prosper Mérimée, la créature du Docteur Frankenstein, seraient autant de variations du reflet de l'être humain dans son miroir culturel. Les robots, les ordinateurs et créatures numériques pourvus d'intelligence artificielle, en seraient le prolongement contemporain.⁴⁰ »

De la même manière que l'on ne dit pas d'un personnage d'un tableau ou d'une représentation littéraire de l'homme qu'ils déshumanisent ce dernier, pourquoi dirait-on du numérique qu'il dépersonnalise la figure humaine ? Philippe Breton vient réfuter cette idée en élevant la représentation numérique de l'homme au rang de métaphore de ce dernier, porteur de ses enjeux culturels. Il écrit : *« En somme, la donnée permanente serait que les créatures artificielles sont tout au long de l'histoire une métaphore de l'humain, tandis que le changement de leur apparence au fil du temps serait lié au fait qu'elles portent des représentations historiquement variables, liées à une culture donnée.⁴¹ »* C'est après avoir voulu dans un premier temps créer des êtres pourvus d'intellect dans un fantasme de l'intelligence artificielle que l'homme s'est peu à peu tourné, avec l'utilisation de l'informatique comme usage professionnel, vers une utopie de la communication, du lien entre humains ainsi que de l'abolition des frontières et des distances qu'il mettait en jeu en premier lieu. Les premiers outils de conversations numériques ont d'abord été développés pour des discussions de groupe dans un cadre purement professionnel. La messagerie IRC proposait alors par exemple à un cercle restreint d'utilisateurs (« geeks », hackers, programmeurs...) une première expérience de communication à distance. Il n'était alors pas encore question d'avatar et l'utilisateur n'était figuré que par des données purement textuelles mais déjà, ces représentations identitaires minimales ont fait l'objet de personnalisation et d'originalité. Les interlocuteurs se reconnaissaient par le biais de signes qui laissaient libre cours à la suggestion ou en-

40 GEORGES, Fanny, « À l'image de l'Homme : cyborgs, avatars, identités numériques », *Le Temps des médias* n°18, 2012, p.136.

41 BRETON, Philippe, *À l'image de l'Homme : du Golem aux créatures artificielles*, Paris, Seuil, 1995, p.69.

core à certaines descriptions d'un soi-second, entièrement feint. L'impact symbolique de ces signes était décuplé par la nature écrémée des informations livrées, surinvesties (affectivement et symboliquement) par les utilisateurs. Les indices collectés (pseudo, heure d'identification et message adressé) sont les seules marques d'identité de l'interlocuteur, les usagers ne se connaissant pas encore entre eux. Ces traces décrivent et identifient les protagonistes de la conversation en se substituant aux corps avant la mise en forme graphique de cette représentation identitaire. On vient alors parler d'avatar, notamment dans le domaine des jeux vidéo dont il est issu à la base. Sorte de dédoublement corporel du joueur qui le contrôle, l'avatar est dans un premier temps une métaphore divine : tiré de l'acceptation sanskrite « *avatara* », il désigne la descente, et plus particulièrement celle d'un dieu (notamment Vishnu) sur terre pour préserver l'homme des difficultés nées du non-respect des lois du *dharma* (enseignements bouddhiques)⁴². Le joueur assimile de la sorte son personnage de pixels à de puissantes figures de la mythologie indienne, elles-mêmes virtualisées par l'imaginaire humain. « *L'image est inaltérable, le corps virtuel n'est menacé ni par la douleur ni par la mort, il se présente avant tout comme la conceptualisation abstraite des sentiments que nous éprouvons.*⁴³ » Il faut attendre les années 1990 pour que la messagerie instantanée ICQ se concentre sur le développement de conversations « un par un » et, avec elles, l'avatar devient plus modeste. On hybride alors le réel avec l'espace numérique, les mondes virtuels se déploient (tels que *Second Life* qui propose l'accomplissement de fantasmes sexuels et de consommation, ou plus récemment les *Sims* dans lesquels l'utilisateur gère la vie de son homologue virtuel...) et on intègre les trois dimensions et le choix de nombreuses caractéristiques dans les avatars de jeux vidéo. L'homme démultiplie et fragmente ainsi son identité comme une sorte d'acte de préservation de soi et les métaphores de l'homme deviennent de plus en plus sophistiquées. Par le jeu il peut s'inventer une nouvelle vie sans craindre de conséquences, qu'elles soient morales, judiciaires, corporelles... Saints Row propose ainsi, à la manière du célèbre jeu vidéo *GTA (Grand Theft Auto)*, le vol ou encore le meurtre comme monnaie courante d'une société du « chacun pour soi ». Il existe ainsi une réelle ambiguïté entre téléprésence (impression de présence dans un autre lieu que l'emplacement réel) et coprésence (présence simultanée au même endroit) grâce à l'avatar dans les différentes technologies de communication et de jeu du numérique. « *Les relations « virtuelles » se combinent de plus en plus avec les relations réelles : souvent les participants à l'interaction se rencontrent ou se connaissent préalablement. Les technologies mobiles encouragent le retour du corps dans la relation de communication.*⁴⁴ » Le numérique n'est donc plus à voir en terme d'agent actif à la réduction du corps humain mais plutôt comme une technologie en lien étroit avec ce dernier et qui



14. Capture d'écran d'une messagerie ICQ.

42 *La Bhagavad-Gita*, édition bilingue, traduction d'Émile Sénart, Paris, Les Belles Lettres, 2004.

43 JEUDY, Henri-Pierre, « La beauté standard est désormais virtuelle. Mais que deviendra notre sensualité si le corps n'est plus qu'une image de synthèse? Le devenir image du corps. », *Libération*, [En ligne]. Mis en ligne le 2 juin 1998. URL : http://www.liberation.fr/tribune/1998/06/02/la-beaute-standard-est-desormais-virtuelle-mais-que-deviendra-notre-sensualite-si-le-corps-n-est-plu_240216. Consulté le 10 novembre 2015.

44 GEORGES, Fanny, « "À l'image de l'Homme" : cyborgs, avatars, identités numériques », *Le Temps des médias* n°18, 2012, p.145.

Name, Age, and Gender

Name

First: Stormy Last: Poo

Gender

Female Male

Age

Child Teen Young Adult Adult Elderly

Skin Tone

Body Modifiers

Height Weight Muscle

Clothing



15. Capture d'écran d'une étape de conception d'un avatar extraite du jeu *Les Sims*.

chercherait à se greffer lui-même une peau pour permettre une meilleure relation communicationnelle. « *L'avatar, finalement, se rapprocherait du corps physique dont il avait eu, initialement, vocation à se détacher*⁴⁵ » dans une volonté de fusion entre le numérique et son créateur.

Plus encore que cette idée de double iconique, certains artistes se sont penchés sur l'utilisation du numérique dans l'art qui, plus uniquement tourné vers ses aptitudes à calculer, se caractériserait par une réelle « *ouverture sur la vie* » et par l'idée de « *vivre avec*⁴⁶ ». Le *Living Art* serait ainsi pour Florent Azismanoff (à la fois artiste, enseignant et commissaire d'exposition) cette nouvelle forme d'expression artistique qui développerait « *des œuvres "vivantes" autant qu'elles sont "à vivre"*⁴⁷ ». Par le terme « vivant », Florent Azismanoff dégage l'idée de dispositifs pourvus d'agissements autonomes. Ces dispositifs autonomes peuvent ainsi s'auto-organiser à la manière de l'homme. L'œuvre d'art, par cette autonomie caractéristique du vivant, peut se déclarer et s'affirmer librement tout en discernant le contexte et le public environnant dans le but de se réviser en fonction de cette perception. S'opère alors réellement une nouvelle relation du spectateur à l'œuvre, de la même manière qu'entre deux hommes eux-mêmes, par cette réaction du dispositif au spectateur qui échappe complètement au contrôle de ce dernier. L'œuvre vient ainsi répondre aux actes de son public tout en expérimentant sa propre « vie ». Car ce sont bien les notions et les techniques de « vie » et « d'intelligence » artificielles qui sont à l'œuvre ici et qui permettent la réalisation de ces expressions artistiques. Par ces techniques, le numérique permet au savoir de faire lui-même le trajet vers son lecteur pour venir, par la suite et à l'instant favorable, libérer les informations qui lui sont nécessaires. Ce type de comportement est complètement calqué⁴⁸ sur les mécanismes neuronaux humains et perfectionné par les méthodes de calcul, d'enregistrement des données et de traitement de l'information liés au numérique. En effet, par l'idée d'intelligence artificielle et ce qui a pu en être réalisé à ce jour, l'œuvre de *Living Art* ne pense pas réellement mais fait « comme si » elle pensait : elle imite l'homme et ses comportements. Il est ainsi possible de « *mettre en place des petites fonctions élémentaires, jouant de manière autonome, et capables d'entretenir des relations avec leurs congénères et/ou leur milieu*⁴⁹ ». L'artiste garde ainsi un contrôle sur le discours qu'il souhaite mettre en place par la création de son œuvre, sans pour autant lui ôter la possibilité d'autonomie qui résultera de ce discours. Nous pouvons, pour comprendre cette idée, prendre l'exemple du virus informatique : créé par le hacker dans les potentialités liées à l'usage que ce dernier attend du programme malicieux, il n'en reste pas moins indépendant dans la manière dont il doit s'adapter au milieu qu'il contamine. Ainsi, l'œuvre de *Living Art*, comme le virus, sont conçus par l'homme dans une visée particulière mais

45 *Ibid.*

46 AZIOSMANOFF, Florent, *Living Art, fondations*, Paris, CNRS Éditions, 2015, p.7.

47 *Ibid.* p.10.

48 J'utilise ici le terme « calquer » pour venir distinguer le caractère de simulation de la pensée du dispositif, du réel appareillage réflexif humain.

49 AZIOSMANOFF, Florent, *op. cit.*, p.114.



16. Malena Beer et Stéphane Perraud, *Anomala*, Installation chorégraphique comportementale, 2008.

⁵⁰ *Ibid.* p.112.

⁵¹ *Ibid.* p.95.

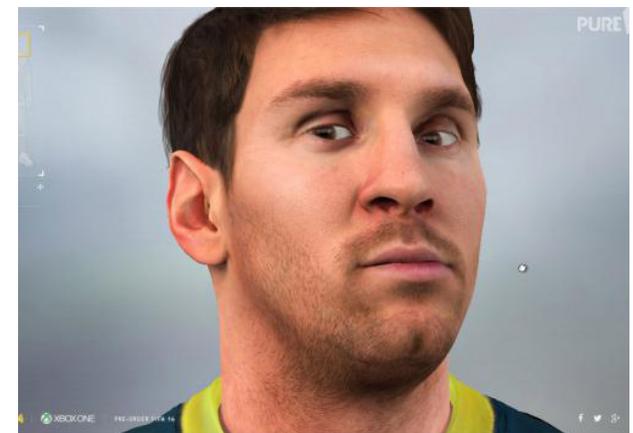
doivent être capables d'adaptabilité individuellement : ils « *sont donc autonomes dans leur fonctionnement, mais pas dans leur conception. Ils relèvent d'une autonomie simulée*⁵⁰. » *Anomala*, installation chorégraphique comportementale de Malena Beer et de Stéphane Perraud, en est l'exemple parfait. Elle s'appuie sur la rencontre entre une danseuse et une entité virtuelle, évoquée par une atmosphère graphique créée numériquement et gratifiée d'un système de vie artificielle. L'œuvre assiste ainsi la danseuse dans ses mouvements par des macules rouges (exprimant les cellules du vivant et évoluant suivant les états émotionnels manifestés par l'interprète : tantôt proches, puis s'écartant, se disséminant...) et par des taches bleues (progressant de façon indépendante, mais réagissant tout de même au premier groupe coloré : les ignorant ou cherchant au contraire leur contact). Ils constituent ensemble comme un genre d'émanation venant de la danseuse, amenant à penser l'existence d'un être invisible dont ces taches seraient l'« aura » et avec qui l'interprète serait en communication. L'œuvre de *Living Art* et ce qu'elle comprend d'intelligence artificielle est ainsi capable de percevoir un milieu particulier et de s'y acclimater, de suivre une intention tout en prenant en considération la situation dans laquelle il évolue, le comportement qu'adopte le public et les attentes de son créateur.

« *Nous cherchons à placer le spectateur dans une situation d'expérience, à le confronter à une altérité dont la complexité est potentiellement sans limite, pouvant à terme être dotée de capacités d'apprentissage, d'adaptation et d'anticipation. Seule l'intelligence artificielle pourra offrir la possibilité de telles réalisations. Avec cependant pour objectif de ne pas la considérer comme une fin en soi, mais de l'employer pour mieux investir le comportement du spectateur.*⁵¹ »

L'art a pour vocation initiale de communiquer, et le numérique vient ici permettre, plus que de simplement transmettre des émotions chez le spectateur, de les renouveler, de s'y accommoder, d'entretenir un état d'éveil face à l'œuvre pour aller plus loin que sa seule perception statique et linéaire. L'art vient alors communiquer en s'imprégnant des méthodes de communication et des mécanismes mêmes qui habitent l'humain et ce, grâce à l'utilisation du numérique, lui-même à l'image de l'homme.

Que l'on parle de la figure de l'avatar ou encore du *Living Art*, la technique du numérique qui les anime est une sorte de miroir de l'homme : utilisant les mêmes procédés communicationnels ou bien les mêmes caractéristiques physiques, il a été créé dans l'idée d'être double de l'homme. A l'instar de la figure de Narcisse qui tomba amoureux de son propre reflet, l'homme a pour son image une fascination sans pareille. Il n'est donc pas étonnant de voir s'inscrire en l'homme une volonté de se « re-crée », par

amour pour lui-même. Gravure, peinture, sculpture, littérature... sont autant de moyens de pérenniser l'homme en le dédoublant et en lui permettant une vie à part entière par le réalisme de sa figure. Aujourd'hui, les techniques du numériques ne dérogent pas à cette règle avec la création de ces représentations humaines, au plus proche de la réalité possible (qu'elle soit physique ou psychique, et que ces effigies de l'homme soient humanoïdes ou non). Elles se tiennent ainsi dans la lignée des questionnements de l'art sur le réel et sur l'effort de l'homme à tendre vers le réalisme avant de venir opérer une cassure de ce dernier. Impressionnisme, symbolisme, cubisme, futurisme ou encore dadaïsme sont ainsi autant de mouvements artistiques en rupture avec une volonté plus académique de représenter le monde (et l'homme) de manière réaliste. On peut alors parler d'un art qui se régénère par la césure (et avec elle, le retour à un originel qui s'attache moins au détail) avant de se tourner à nouveau vers des figurations réalistes du monde. On observe donc une sorte de cycle dans l'art dans lequel l'homme chercherait à approcher au plus près du réel pour ensuite s'en éloigner avant d'y accéder de nouveau. Le numérique tend à se lier à ce système d'attraction et de répulsion face à la représentation fidèle de l'humanité. C'est dans cette idée d'élasticité de l'homme face au réalisme que la photographie a été inventée, argentique puis numérique, permettant une capture plus véridique de la nature que la peinture, la gravure ou encore la sculpture avant elle. Illustration parfaite de l'homme, elle n'en reste pas moins ce procédé qui, souhaitant dédoubler ce premier pour se confondre avec, dématérialise la figure de l'homme, et, dans le cas de la photographie numérique, le rend amas de pixels, près à faillir à sa promesse de réalisme à la moindre faiblesse technique. Troubles, bugs ou encore glitches prennent place dans cette alternance continue entre tension vers le réalisme et tension retour à la défiguration, en participant à la déformation de la figure après avoir côtoyé la vraisemblance de près, à moins qu'ils ne contribuent à façonner la croyance en une non-fiabilité du numérique en faisant préférer un retour à des méthodes plus « archaïques » pour représenter. Le numérique questionne la représentation de l'homme et la met en tension en s'approchant au plus près de son image : l'avatar est clairement le double de l'homme qui l'anime, il est un reflet articulé par l'homme lui-même, un échantillon virtuel de ce dernier. Il en va de même pour le *Living Art*, entité autonome qui communique avec l'homme et à la manière de l'homme. Cependant, la re-corporéisation du numérique amène son inverse et appelle à un retour à des processus anachroniques. Les dizaines de millions de pixels de l'appareil photo numérique laissent à nouveau la place à l'argentique, au daguerréotype ou encore au sténopé, dans l'idée d'un retour aux origines par des pratiques fondatrices. Après avoir cherché l'effet miroir, l'imitation du réel ne suffit plus et il est alors nécessaire pour l'art de retourner à « l'essentiel », vers un aspect plus « pur »



17. Avatar très réaliste du joueur de football Lionel Messi développé par Electronic Arts dans le cadre de la promotion du jeu FIFA 2014.

Ci-contre, Laura Kaczmarek, Détail d'une capture d'écran de *Corps, Raccord*, Site internet interactif, 2014-2016.



du médium. Les tentatives de représentations très performantes sont ainsi délaissées au profit d'une vérité que l'on ne chercherait plus dans le détail. J'expérimente moi-même ces notions d'attraction et de répulsion face à la représentation réaliste du corps dans ma pratique artistique. En effet, j'utilise tout d'abord la photographie, stupéfiante dans sa fidélité avec le sujet par la performance de l'appareil utilisé et la qualité du rendu des détails. Le corps est ainsi présenté plus tangible que jamais, avec sa quantité de poils, de pores, de cicatrices, de marques... Et c'est cette même représentation vraisemblable du corps que je brise par la suite en morcelant ce corps pourtant si bien figuré. Par cette fragmentation, je rejette l'idée du double, ou plutôt, je rends impossible cette assimilation à l'intégralité du corps. On ne peut le dézoomer comme avec l'utilisation habituelle des smartphone et des tablettes et il ne peut ainsi être vu que par morceaux et donc jamais entièrement. On peut de la sorte mettre en confrontation le réalisme de la représentation et son abstraction par la fraction dans une sorte d'appel des sens et de l'imagination du spectateur. Ainsi morcelé, le corps invoque celui du spectateur dans sa manière d'éprouver le double : à la fois brisée par la cassure même de la figuration idéale et, en même temps, symbiotique dans sa reconnaissance flagrante de la représentation corporelle qui lui est intimement familière. Le corps représenté est ainsi cartographié et le spectateur peut se déplacer dessus à la manière d'une carte numérique. Cette carte corporelle va plus loin que la simple imitation du corps humain et présente ainsi une utilisation du numérique qui, aujourd'hui, dépasse sa détermination première à ressembler à l'homme en allant vers une exploration inhabituelle de ce dernier.

b. CARTOGRAPIER LE CORPS

C'est cette confrontation avec la réalité qui m'a fait préférer une dimension esthétique de l'ordre d'une recherche cartographique sur le corps et sa nudité plutôt qu'une représentation du corps dans son entièreté. La cartographie est, par définition, l'ensemble des opérations ayant pour objet l'élaboration, la rédaction et l'édition de cartes⁵². Il s'agirait en quelque sorte de représenter spatialement une réalité, qu'elle soit géographique ou non. C'est dans un besoin de l'homme de découvrir le monde, et ainsi de le maîtriser, qu'est née la carte. Elle s'est très vite rendue indispensable dans sa capacité à conserver les mesures des différentes aires parcourues par l'homme. Tenant facilement dans ses bras, elle lui offre la possibilité de maintenir un regard sur le monde en représentant ce qui était autrefois insaisissable à sa vue pour cause d'un cruel manque de recul. Entre représentation abstraite et figuration, la cartographie se compose par le calcul autant qu'elle se crée grâce à une observation minutieuse de la nature. Que l'on parle des tablettes de Mésopotamie que l'on a retrouvées gravées, des représentations grecques du monde datant de plus de 600 ans avant J-C, ou encore, plus actuellement, des figures en trois dimensions produites par les satellites d'observations, la cartographie a su se développer au fur et à mesure de l'avancée des technologies, des mathématiques, des sciences et de l'avènement de certaines grandes découvertes. Lucia Nuti exprime ainsi l'objectif du cartographe qui se fixe comme dessein : « *la connaissance du tout ; il doit arriver à définir le schéma (la forme abstraite) de l'oikoumène (la terre habitée), à travers la correspondance métrique des différentes parties, et ne retient seulement que les données principales. De cette façon, il est à même de dépasser l'image sensorielle et d'élaborer, au moyen de la mesure, une représentation analogique, abstraite, de l'objet réel.*⁵³ » Ainsi les scientifiques, les commerçants, les explorateurs et marins, les géographes mais aussi les soldats se sont tous suppléés pour permettre la création d'un dessin du monde avant que de nouvelles techniques plus autonomes permettent de scruter la terre. L'informatique a, de la sorte, agrandi sensiblement l'étendue de la production cartographique et, avec elle, ses multiples possibilités de représentation et sa subjectivité. Car, en effet, la carte résulte entièrement de ce que son auteur laisse percevoir du territoire représenté, ce qu'il souligne, omet, etc. L'opération de cartographe ne peut donc être entièrement neutre et la carte devient cette section d'espace, cette appréhension sélective et personnelle du monde, oscillant entre fiction et réalité et dont l'auteur s'est emparé dans le but de mettre en route un imaginaire cartographique. C'est, selon toute évidence, ce rapport fictionnel à la réalité et cette vision subjective du monde qui a permis à la cartographie de séduire les artistes. La carte est d'ailleurs esti-



18. Luis Priego, Carte du village de San Andrés Chalchicomula, Mexique, 1764.

52 Cartographie. (Sans date). Dans *Dictionnaire Larousse en ligne*. Repéré à <http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/cartographie/31124>.

53 NUTI, Lucia, « Le langage de la peinture dans la cartographie topographique », dans *L'œil cartographique et la représentation géographique du Moyen-Âge à nos jours*, dir. BOUSQUET-BRESSOLIER, Catherine, Paris, CTHS, 1995, p.54.



19. Détail de la carte de Guillaume Le Testu, *Cosmographie universelle*, 1556, représentant un Blemmyes.

54 BRAYER, Marie-Ange, *Exposé*, n°2, Orléans, Ed. HYX, 1995, p.7.

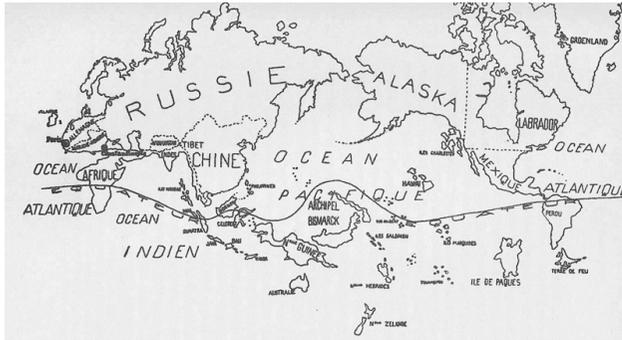
55 LANNI, Dominique, *Le bestiaire fantastique des voyageurs*, Paris, Ed. Flammarion, 2014, p.67.

56 *Ibid.*, p.358.

mée comme résultant simultanément d'un savoir-faire scientifique et d'un procédé artistique. Elle fait, en effet, coexister calculs mathématiques, tracés géométriques ainsi que pratiques graphiques employées par les artistes picturaux. Dessins, peintures, gravures et illustrations sont ainsi repris par les cartographes, de même que par les artistes, dans une sorte d'héritage de la peinture de paysage. Marie-Ange Brayer explique à ce sujet que, « jusqu'au 19ème siècle, la carte de géographie fut appréhendée comme une parabole de la peinture, réduite comme elle à transposer le monde sur une surface plane.⁵⁴ » Johannes Blaeu s'applique ainsi en 1704 à concevoir une peinture représentant une vue de Venise, à l'instar de Luis Priego qui, en 1764, réalise une carte du village de San Andrés Chalchicomula au Mexique, utilisant tous les deux les outils picturaux et s'essayant au procédé artistique de la perspective italienne pour en renforcer l'intelligibilité. Il demeure ainsi, depuis toujours, une très grande contiguïté entre cartographes et artistes, ces derniers s'emparant de la carte pour nous raconter des histoires ou encore nous faire voyager dans des terres inconnues. Elle pouvait ainsi être utilisée comme moyen de représenter l'irreprésentable, du temps où certains territoires n'avaient pas encore fait l'objet de découvertes. L'homme, tentant d'un côté de fixer par la représentation sa connaissance des zones qu'il avait su pénétrer, n'en dépeignait pas moins, de l'autre, des terres, encore inconnues, dont il essayait de se figurer l'existence. Certaines cartes du monde transformaient ainsi les terrains inexplorés en espaces vierges, conservant la blancheur du papier pour en démontrer l'inimaginabilité, quand d'autres cherchaient justement dans un imaginaire fantastique les suppositionnelles réponses à des questionnements d'ordre rationnel. Licornes, dragons, dessins approximatifs d'animaux peu connus (les transformant en figures chimériques fantaisistes), ou encore combinaisons hybrides d'animaux existants rivalisaient ainsi dans l'incroyable bestiaire qu'offraient les représentations cartographiques. Récits marins étaient, de la sorte, mêlés aux légendes populaires dans une volonté de pallier à la page blanche et, ainsi, à une inquiétude paralysante de l'inconnu. La *Carta Marina*, confectionnée par l'archevêque suédois Olaus Magnus en 1539, présente ainsi une vision extraordinaire de Scandia et de Thulé (îles de l'océan germanique au nord de l'Écosse) ainsi que de leurs mers environnantes, emplies de créatures toutes plus mythiques et stupéfiantes les unes que les autres. Les animaux ne sont cependant pas les seuls à être en proie à un vivant imaginaire cartographique et ce sont à leur tour les hommes qui se retrouvent, eux aussi, sur les cartes de ces territoires inconnus. Guillaume Le Testu, explorateur et cartographe français, réalise par exemple sa *Cosmographie Universelle* en 1556, qu'il peuple de populations mystérieuses. Se retrouvent alors les Blemmyes⁵⁵ (peuple dont les individus, sans cou ni tête, possèdent leurs visages au milieu du torse) et les Sciapodes⁵⁶ (peuple se déplaçant



20. Olaf Magnus, La Carta Marina, Carte géographique, 1539.



21. Carte du monde surréaliste, 1929.

57 Il écrit de plus : « C'est toujours à la gare de Perpignan [...] que me viennent les idées les plus géniales de ma vie [...] L'arrivée à la gare de Perpignan est l'occasion d'une véritable éjaculation mentale qui atteint alors sa plus grande et sublime hauteur spéculative [...] Eh bien, ce 19 septembre, j'ai eu à la gare de Perpignan une espèce d'extase cosmogonique plus forte que les précédentes. J'ai eu une vision exacte de la constitution de l'univers. L'univers qui est l'une des choses les plus limitées qui existe serait, toutes proportions gardées, semblable par sa structure à la gare de Perpignan. » DALI, Salvador, *Journal d'un génie*, Espagne, La Table ronde, 1964, p.238, à la date du 19 septembre 1963.

58 TREBITSCH, Michel, « L'Europe surréaliste », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, avril-juin 1993, n°38. pp. 108-110.

59 FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Art et internet, les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions, 2005, p.126.

60 *Ibid.*, p.125.

61 BORDELEAU, Benoît, « Arts GPS: entre corps et décor », *nt2* [En ligne]. Mis en ligne en juillet 2008. URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/gps>. Consulté le 02 mars 2016.

sur un pied unique et qui, une fois le personnage allongé, se sert de ce membre comme d'un parasol en le levant perpendiculairement) dont parlait Pline l'Ancien, venant coexister au sein de cette carte légendaire. L'artiste ainsi que le cartographe se donnent ainsi pour mission l'utilisation cartographique dans une volonté narrative, vers une fécondité fictionnelle subjective, et parfois même dans le but de nous faire perdre les repères auxquels nous sommes classiquement confrontés. Dalí assurait ainsi à propos de la gare de Perpignan qu'elle se trouvait au centre du monde⁵⁷ quand les héritiers de Breton publiaient en 1929 dans la revue belge *Variétés* une carte intitulée *Le monde au temps des Surréalistes* et où chaque pays y était figuré selon son influence dans la naissance du mouvement. Les États-Unis se trouvaient ainsi éradiqués et l'Europe prenait une place minuscule face à une Océanie démesurée (dont l'art captivait les surréalistes), et à une Russie titanesque, la restreignant considérablement en ne laissant apparaître que l'Autriche-Hongrie, l'Allemagne et l'Irlande⁵⁸. La carte fait alors l'objet « d'une série de détournements, qu'il s'agisse de sa modélisation ou de ses critères d'élaboration ; elle devient comme un outil plastique, un processus d'appréhension et de réappropriation de l'espace urbain.⁵⁹ » Dans un cadre plus contemporain, les artistes continuent ainsi d'emprunter différents éléments liés à la cartographie pour alimenter leurs travaux. Guy Debord - et les situationnistes en général - s'approprie par exemple la carte pour en délimiter les zones « d'ambiances », propices à l'expérimentation de la dérive.

« Ainsi, les situationnistes, par le biais de la cartographie, recomposent eux-mêmes l'espace urbain exploré lors de leur fluctuation subjective. La carte – comme expression graphique de la dérive – retrace leur itinéraire et, tout en détournant les cartes des villes en cartes « psychogéographiques », révèle la structure cachée de ces espaces urbains.⁶⁰ »

Le GPS est, lui aussi, apprivoisé par l'art et permet notamment la création de tracés réalisés à partir des déplacements pédestres ou encore véhiculés de celui qui l'utilise. Se produit alors une sorte de *Land Art 2.0*, numérique et perceptible par l'utilisation des technologies qui le mémorisent et le retranscrivent visuellement. Benoît Bordeleau explicite cette démarche en déclarant : « Cette pratique fait du corps un instrument de précision et devient le principal agent d'expression par la mise en évidence de la relation entre les paysages réel et technologique.⁶¹ » S'instaure alors une interaction inédite entre le corps de l'artiste en expérimentation (celle de l'espace qu'il explore) et les informations recueillies durant ce cheminement. C'est, en effet, une réelle installation composite qui s'opère, résultant de la rencontre et de l'hybridation entre expérience corporelle et données technologiques. Le corps, devenu indispensable au mouvement de ce dispositif, ne peut se dérober à sa nouvelle fonction d'outil de mesure lorsqu'il parcourt le territoire.

C'est un nouveau détournement de cette carte et du statut ordinaire du corps que j'ai souhaité opérer dans mon projet numérique d'immersion et d'exploration corporelle. Plutôt que de parler de réalisme du corps photographié, on pourrait alors plus justement parler dans ma pratique d'une réalité du corps cartographié. Lorsque le cerveau cartographie le monde extérieur au corps, c'est par le biais de ce dernier. Quand le corps interagit avec son environnement, cette interférence fait naître des changements dans les organes sensoriels (peau, oreilles, yeux...). En retour, l'homme en crée la carte, il le cartographie, et c'est sous cette forme de représentation que le monde extérieur au corps lui est donné à voir. Le cerveau humain est donc un cartographe né, et cette cartographie commence par celle du corps dans lequel il est installé. On peut alors faire un lien avec l'espace représenté de la photographie (l'espace pris en compte par le champ photographié) dont parle Philippe Dubois⁶², délimité par un cadrage de notre propre corps. Il y a, en photographie et plus particulièrement dans la fragmentation du corps cadré et dans le choix de ce cadrage, une relation et un réel parallèle avec l'expérience de notre propre corps, que nous ne voyons que partiellement lorsque nous ne sommes pas face à une surface réfléchissante. Lacan fait état de cette représentation partielle du corps dans sa théorie psychanalytique du stade du miroir en décrivant ce moment déterminant chez l'enfant où ce dernier se reconnaît pour la première fois dans le miroir, venant ordonner ainsi sa constitution de la réalité⁶³. Il se voit pour la première fois dans sa globalité quand il ne pouvait jusqu'alors se représenter que par fragments, comme une sorte de monstre inachevé alors même que ses congénères semblent constitués de manière analogue. Lacan dit en ce sens que cette reconnaissance de soi dans le miroir « *représente un premier pas dans l'acquisition d'une totalité fonctionnelle de soi. L'enfant en effet, n'a pas immédiatement une représentation unifiée de son corps, il le perçoit au contraire comme morcelé, ainsi qu'en témoignent certains fantasmes récurrents dans les rêves et dans la schizophrénie : fantasme d'agressivité ou de morcellement du corps, hallucination du double, fantasme de mutilation, de castration, de dislocation, de dévoration, etc. En ce sens donc, la phase du miroir se solde par un gain : celui d'une représentation totale du corps propre.*⁶⁴ » C'est cette idée de cadrage du regard qui fragmente le corps lorsque nous nous voyons dans l'espace et non devant un miroir et qui va nous permettre de considérer nos mains et nos jambes mais pas notre visage par exemple, que j'associe le cadrage photographique. Il existe en effet pour moi, un réel rapport entre notre représentation fragmentée du corps par notre propre expérience visuelle et l'utilisation d'appareils photographiques, vidéographiques et des écrans qui en découlent, qui viennent circonscrire une partie de l'information, comme une sorte de prolongation de notre regard. S'opère alors une coupe dans le temps et dans l'espace



22. Oeuvres de GPS Art réalisés par Michael Wallace à vélo.

62 DUBOIS, Philippe, *op. cit.*, p.170.

63 LACAN, Jacques, *Le Stade du miroir comme formateur de la fonction du Je : telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1949.

64 LEMAIRE, Anika, *Jacques Lacan*, Paris, Ed. Mardaga, 1978, p.224.

pour ne délivrer qu'un fragment du réel et que l'écran vient retranscrire pour permettre au spectateur d'en apprécier la découpe et l'instantanéité. Ce corps, ainsi morcelé, ne permet pas la construction identitaire dont parle Lacan dans sa description du phénomène de formation de l'individu suite à la reconnaissance globale de soi dans le miroir. Il en va de même dans le projet que j'entreprends : le spectateur ne peut qu'apercevoir des morceaux de corps sans pour autant jamais en fixer la totalité. Il se reconnaît en ces fragments grâce à l'habitude qu'il a de percevoir son propre corps de manière sectionnée. Il peut cependant en explorer toutes les parcelles, inaccessibles à son regard ordinairement : le cou, le visage, le haut du crâne sont alors pris dans cette nouvelle manière de se figurer le corps, dans cette réalité cartographique du corps.

Je fais un parallèle entre ce corps et sa représentation cartographique dans ma manière même de créer le site internet et dans la façon dont il rendra visible les fragments corporels. En effet, comme déjà dit précédemment, les photographies sont toutes renommées selon les zones dans lesquelles elles prendront place sur le site, définies en latitude et longitude. Aussi, la plus grande partie du ventre comprenant le nombril s'est vue désignée comme étant la photographie « 1n1e », venant ainsi se placer, comme son nom l'indique, dans la zone « 1 nord, 1 est » dans ce territoire de représentation qu'est le site internet. Le cou et le menton se nomment alors « 3n1e » (3 nord, 1 est), venant se placer bien plus au nord que le nombril mais restant dans son parfait alignement. La main droite (vue à gauche) est, elle, signalée comme appartenant à la zone « 2s1w » (2 sud, 1 ouest), se positionnant en bas à gauche du ventre, le poignet droit en « 1s1w » (1 sud, 1 ouest), et ainsi de suite, constituant l'ensemble d'un corps à la manière d'une carte aux régions bien définies. Les grains de beauté présents sur le corps sont, eux aussi, clairement déterminés selon des critères cartographiques. Ils sont, en effet, spécifiés selon leurs coordonnées au sein des photographies qui les abritent. Ainsi l'unique grain de beauté présent en « 3s1w » (dénomination elle-même correspondante à la moitié du genou droit du modèle) est déterminé comme concordant à la zone précise que désignent les coordonnées « 1997,1827,8 », à savoir 1997 pixels sur la ligne des abscisses, 1827 pixels sur celle des ordonnées et 8 pixels de diamètres. Tout est ainsi mis en œuvre pour pouvoir se déplacer sur ce corps et en déterminer les différents secteurs à la manière d'une réelle carte d'un territoire. J'utilise même le mot « map » dans le codage informatique employé, pour appeler les différentes parties du corps à apparaître lors du changement de ces secteurs par la souris de l'ordinateur ou par déplacement tactile du doigt sur la tablette. De la même manière, Lilla LoCurto et Bill Outcault se servent de l'appellation « map » dans leur projet *Selfportrait.map* pour nommer la cartographie du corps qu'ils opèrent eux aussi, par le transfert des détails de leurs propres

```

<map name="1n1e">
  <area shape="circle" coords="1053,545,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="494,124,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="473,739,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="718,1550,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1607,1499,8" alt="test" href="test.htm">
</map>

<map name="1n1w">
  <area shape="circle" coords="1263,196,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="877,754,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="920,781,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="917,826,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1146,1083,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="938,1463,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="853,1658,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="962,1626,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1652,1496,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1393,1138,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1465,1296,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1450,1520,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1290,1658,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1153,1875,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1667,1326,8" alt="test" href="test.htm">
</map>

<map name="1n2e">
  <area shape="circle" coords="32,428,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="737,152,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="656,238,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="682,341,8" alt="test" href="test.htm">
  <area shape="circle" coords="1125,877,8" alt="test" href="test.htm">

```

Capture d'écran du codage HTML de positionnement des grains de beauté par coordonnées géographiques dans Corps, Raccord, 2014-2016.



23. Lilla LoCurto et Bill Outcault, *Selfportrait.map*, Photographies de corps déformés par cartographie numérique, 1998-2000.

65 URBAIN, Jean-Didier, « La trace et le territoire », *Actes sémiotiques* [En ligne]. Mis en ligne le 3 juin 2014. URL : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5277>. Consulté le 14 avril 2016.

corps sur des surfaces en deux dimensions. Dans ce cas comme dans mon travail, la préoccupation principale est de se servir des technologies de l'informatique pour permettre l'exploration, la transposition et le remodelage contemporain de formes en trois dimensions par le biais de toute une imagerie numérique. Le site internet que je développe est ainsi, en tout point, créé selon le modèle cartographique de Google Map sur lequel l'utilisateur peut se déplacer à la vue de certaines zones pour en faire apparaître de nouvelles et ainsi explorer un territoire. J'utilise de la sorte les techniques de la cartographie et du numérique pour continuer de créer ces parallèles entre numérique, propice au développement de l'information, cartographie favorable à l'exploration, et image du corps morcelé, elle-même en quête d'expansion, de reconnaissance et d'étude. La cartographie ne sert donc plus uniquement les intérêts de la localisation géographique et s'insère dans l'art pour permettre une nouvelle vision du monde ainsi que du corps par lequel il le saisit. Elle ne seconde plus exclusivement la détermination structurée des espaces extérieurs mais permet à présent au corps de retrouver son état de terrain d'investigation et d'exploration : un corps comme topos (topos grec qui renvoie au locus latin : région, lieu, endroit, espace localisé⁶⁵).

B. UN CORPS A EXPLORER

a. CORPS TOPOS

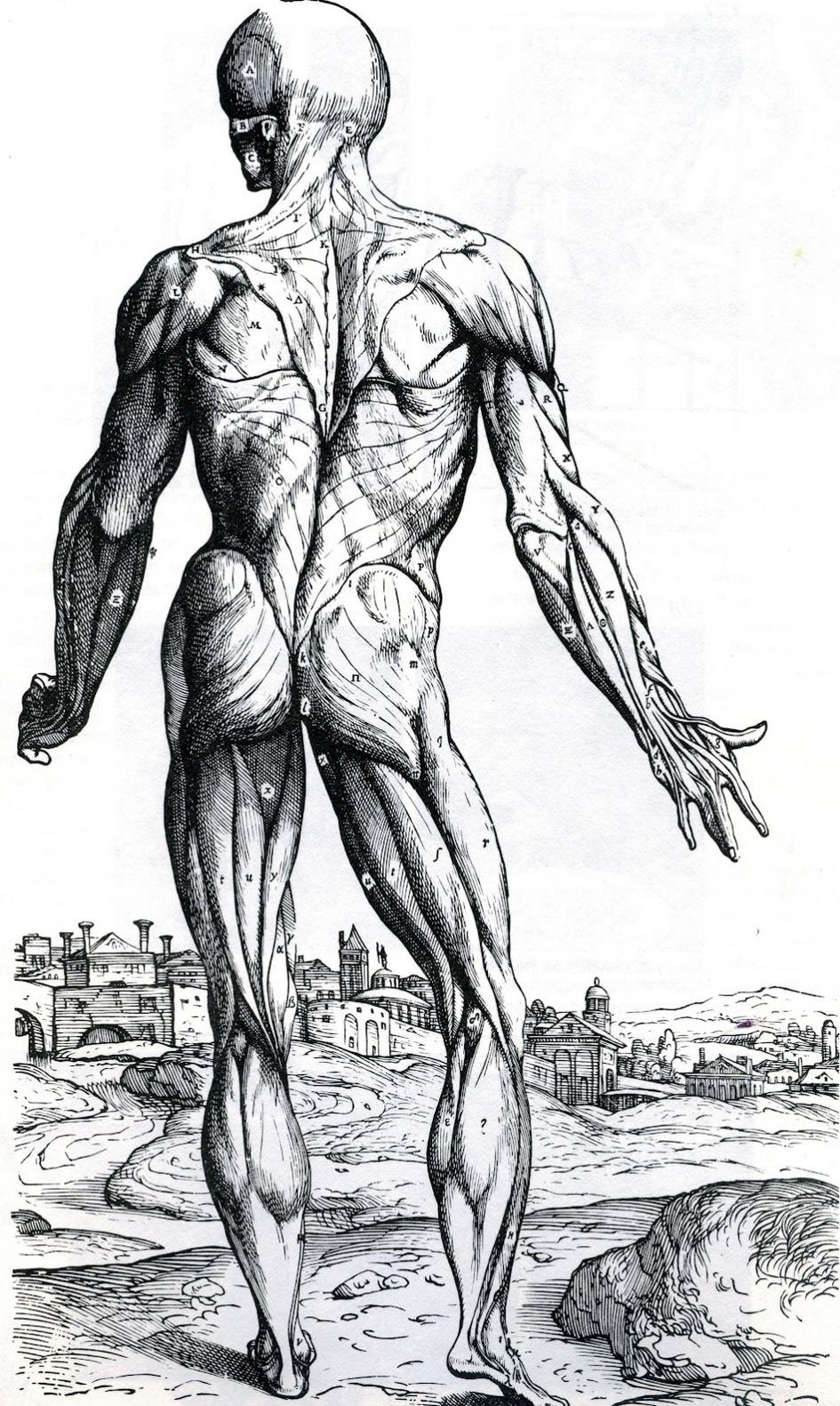
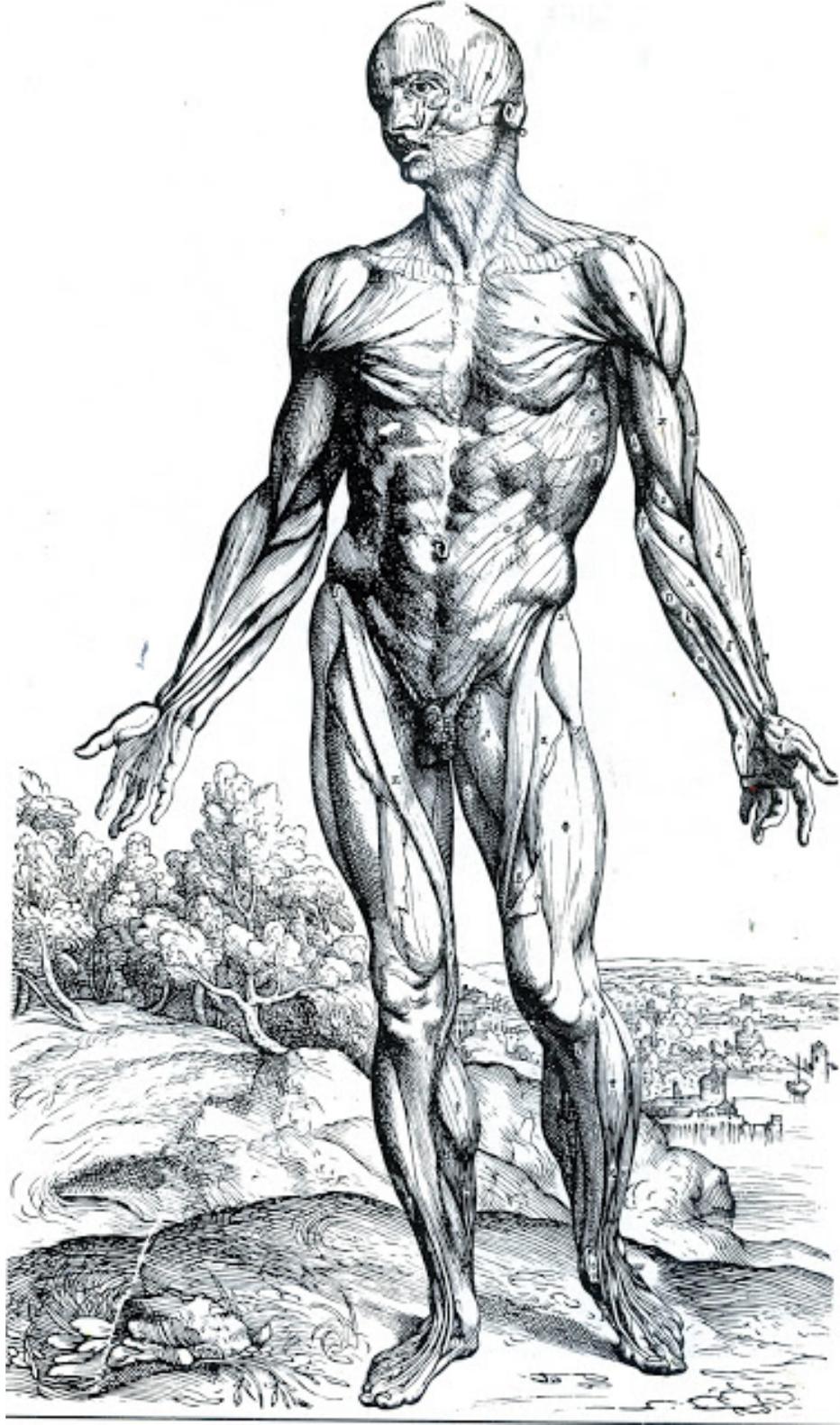
L'histoire et ses grandes découvertes ont, petit à petit, permis à l'homme de prendre conscience de sa position dans le monde. Que l'on parle de la théorie de Thalès de Milet stipulant que la Terre est ronde, de la première chorographie d'Hérodote ou encore du traité *Géographie* de Ptolémée dans lequel il dresse les coordonnées géographiques de plus de 8000 localités, l'homme n'a cessé de chercher à étudier les continents, d'évaluer les proportions des différents espaces du globe, d'en permettre la représentation et de positionner la Terre dans l'univers. C'est ainsi qu'aux XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles, une nouvelle représentation de l'espace et, avec elle, de l'homme dans le monde s'instaure, comme le démontre la peinture du jeune Hans Holbein intitulée *Les Ambassadeurs*. Cette dernière dresse en effet le portrait d'une époque d'observation et d'étude du monde ainsi que des nouveaux moyens mis en œuvre pour y parvenir. Des instruments de navigation et de géographie voient ainsi le jour, dont Holbein fait la synthèse en peignant deux globes (terrestre et céleste), des cadrans solaires, un torquetum (outil de mesure astronomique), une équerre ou encore un compas. Il démontre ainsi la volonté de l'homme à rationaliser l'univers dans lequel il évolue par sa normalisation et sa mathématisation. Cette intention est ainsi explicitée dans la réalisation de l'anamorphose d'un crâne, présente aux pieds de la représentation des « ambassadeurs », et qui témoigne à elle seule de cette mainmise de l'homme sur les différents outils dont il dispose à présent pour s'emparer du monde et se l'approprier. C'est un peu plus tard que l'on doit enfin à Galilée les prémices de l'héliocentrisme grâce à ses investigations astronomiques qui permettront, à terme, une connaissance plus précise du système solaire, de son fonctionnement et de sa cinétique. L'homme, ne se contente plus ainsi de se situer sur la Terre, il a maintenant la possibilité de se positionner dans un nouvel espace : le cosmos. On cartographie l'univers de la même manière qu'était représentée sur surface plane la Terre avant lui. L'homme s'étoffe de la sorte, il prend place à part entière dans l'espace qui l'entoure mais il n'en reste pas moins inachevé par le manque de connaissances sur le corps humain et la potentialité d'une cartographie des facultés humaines. C'est ainsi que s'entame une marche vers une affirmation de l'étude anatomique de ce corps par des dissections devenues légales et qui succédèrent à celles, clandestines, qui avaient déjà pu avoir lieu depuis les années 1300⁶⁶. André Vésale, célèbre médecin et anatomiste brabançon, révolutionne la conception du corps par une volonté de rectifier les erreurs anatomiques prononcées par Galien, ce dernier appliquant à l'homme ce



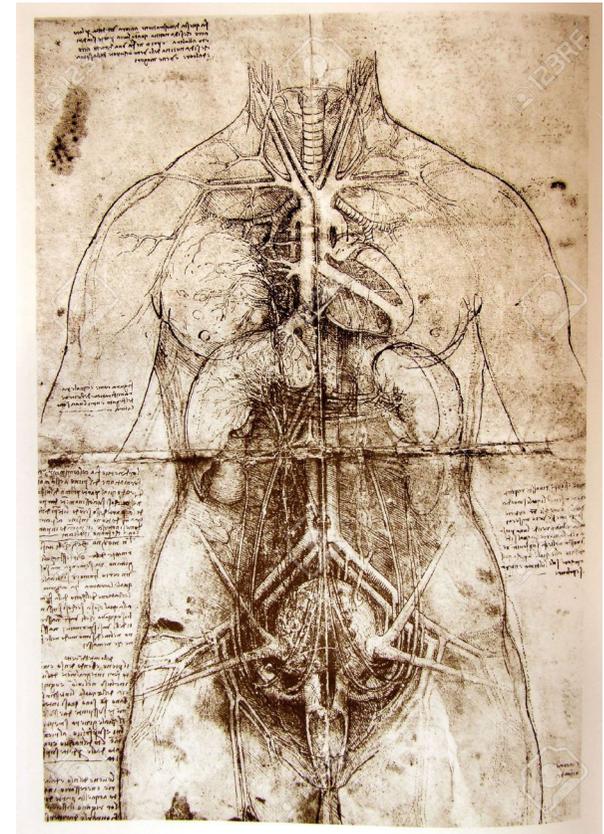
24. Hans Holbein, *Les Ambassadeurs*, Huile sur bois, 1533.

66 LE BRETON, David, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, PUF, 1990, p.66.

25. André Vésale, planches tirées de *De humani corporis fabrica libri septem*, 1543.



qui décrivait en réalité le singe. Les dissections, devenues licites et publiques, permirent ainsi à Vésale une activité minutieuse de quatre années durant lesquelles il s'efforça de rendre visible ce qui était alors invisible aux yeux de l'homme. Il entreprit la création de nombreux schémas anatomiques détaillés, étayés par la production de planches représentant le corps dans son plus grand réalisme et qu'il fit réaliser par des artistes (Jan van Calcar par exemple, ou encore l'école de Titien). Ces travaux furent rassemblés dans son ouvrage *De humani corporis fabrica libri septum* (La structure du corps humain), dépassant de loin en détails et en précision les autres ouvrages anatomiques de l'époque. On doit de même à Vésale l'étude du système nerveux par de longues explorations cérébrales durant lesquelles il prit soin de dénouer le réseau labyrinthique que représente l'encéphale⁶⁷. Ces travaux impulsèrent le début d'une collaboration entre anatomistes, médecins et artistes qui aboutit à un grand perfectionnement des images anatomiques. Léonard de Vinci ou encore Michel Ange deviennent ainsi des figures emblématiques de la rationalisation, du raisonnement et de l'observation du corps humain et permettent, de ce fait, la communication de ces connaissances. Est alors constituée une réelle anatomie chirurgicale, médicale et topographique dans l'idée de prévenir d'éventuelles erreurs lors des amputations et des désarticulations pratiquées à cette époque. Ces études au sujet d'une anatomie biomécanique, fonctionnelle et topographique s'en sont suivies d'études microscopiques et de ce qu'elles pouvaient révéler d'une abstraction et d'une organisation relevant, à nouveau, de la représentation cartographique. Vaisseaux capillaires ou encore circulation sanguine sont ainsi observés et démontrés au XIX^{ème} siècle, révélant un corps humain dont les analogies avec la nature et ses représentations cadastrales sont stupéfiantes. Il est alors visible que l'homme, « *lorsqu'on le dépouille, [offre] sous sa peau non pas une anatomie mais encore une autre nudité, par elle-même chantante et envoûtante.*⁶⁸ » On associe alors ses membres à nombre de reliefs, de flux et de sillons présents naturellement dans les paysages environnants. Pierre Sterckx disait en ce sens dans un interview réalisé par la revue *L'art même* : « *A la Renaissance, l'on cartographiait le ciel, la terre mais aussi le corps humain. L'on songe aux très beaux dessins de de Vinci du circuit sanguin mis en analogie avec le réseau fluvial.*⁶⁹ » Les nouvelles technologies scientifiques et médicales amènent elles aussi, à l'instar des représentations anatomiques de la Renaissance, une nouvelle manière d'appréhender le corps. Scanner, imagerie par résonance magnétique et radios en tous genres permettent la création d'une imagerie médicale représentant les réseaux internes du corps pour en déceler les défaillances et ainsi pouvoir les « réparer ». Avec l'élastographie, technique d'imagerie corporelle réalisée par concentration d'ultrasons sur certaines parties du corps, nous nous retrouvons face à une carte colorée, contrairement à un IRM classique,

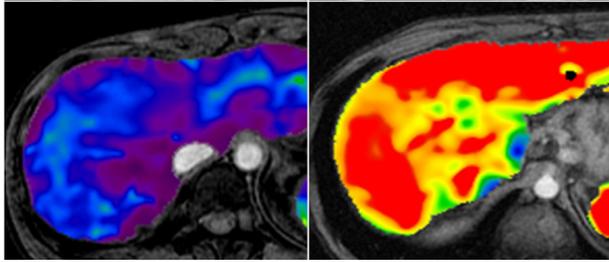


26. Léonard de Vinci, étude sur l'anatomie humaine, 1510-1513.

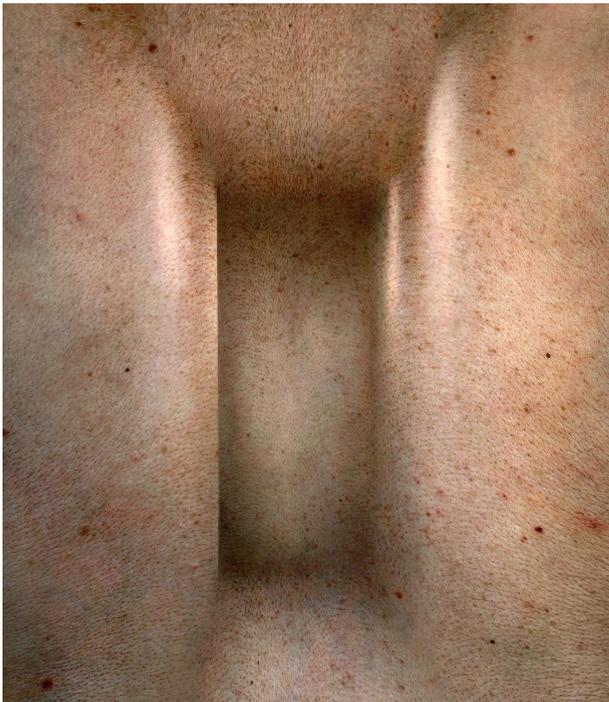
67 CUSHING, Harvey, *A bio-bibliography of Andreas Vesalius*, New-York, Schuman's, 1943.

68 NANCY, Jean-Luc, Préface, octobre 2006. In : DUMAS, Stéphane, *Les peaux créatrices : esthétique de la sécrétion*, Paris, Klincksieck, 2014, p.8.

69 JAMART, Christine, « La carte, schéma mental de vision » (entretien avec Pierre Sterckx), in *L'art même* #23 [En ligne]. Mis en ligne le 9 août 2004. URL : <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no023/pages/page8.htm>. Consulté le 13 mars 2016.



27. Images réalisées par élastographie.



28. Aziz + Cucher, *Interiors*, 1999-2000.

et dont les échelles de couleurs déterminent les niveaux de rigidité des tissus corporels. Les éléments corporels se voient tantôt adopter la couleur verte, tantôt la bleue, dans une toute nouvelle manière de visionner le corps, en analogie aux cartes géographiques dont les couleurs délimitent les terres et les mers et façonnent notre compréhension du monde. Pierre Sterckx parle de la carte en la caractérisant de « *schème mental de vision*⁷⁰ ». Elle est ainsi cette conception de la réalité qui en résume visuellement les éléments après un passage mental (ou machinique) qui en aura extrait l'essence de manière subjective et singulière. Les nouvelles technologies s'impliquent ainsi en ce sens qu'elles entretiennent un rapport au corps particulier puisqu'elles sont ces techniques qui réussissent, par le passage du corps dans le virtuel, à en créer des représentations diverses et inédites. Nous pouvons prendre l'exemple des célèbres *Interiors* du groupe d'artistes Aziz + Cucher. Par manipulations infographiques, les artistes produisent des représentations qui transforment l'épiderme humain en espaces d'habitations, lieux de transitions et autres couloirs et escaliers aux parois reprenant en tout point la surface texturées de la peau humaine. Le récepteur se trouve alors face à un environnement proposant un rendu cutané de la matière des infrastructures mises en place. « *Le spectateur qui se laisse envoûter par ces image devient un promeneur solitaire, errant parmi ces salles vides et ne sachant plus s'il se trouve dans une architecture extérieure à son corps ou à l'intérieur même de son propre organisme dont toute notion d'organe aurait été effacée.*⁷¹ » Je cherche cette idée de figuration atypique du corps humain, de l'ordre de sa cartographie, grâce aux technologies que j'utilise dans ma manière de le (re)présenter. Reprenons encore les paroles de Pierre Sterckx qui déclame : « *Si l'on considère les grands peintres qui, explicitement, font de la cartographie et, parmi ceux-ci, plus particulièrement Vermeer, force est de constater que son génie réside dans le fait de travailler tout le tableau en cartographe.*⁷² » Il en va de même pour le travail du photographe qui, lorsqu'il photographie le corps, le cadre et le met en valeur, ne le perçoit plus dans son aspect général mais dans ce qu'il a de semblable à un terrain d'exploration. Mes pratiques de la photographie et de la création de site internet m'ont ainsi permis une tentative de montrer le corps en ce qu'il est un lieu propice à l'investigation et à la découverte, à l'indice et à la singularité, plus encore que la vision générale que nous portons habituellement sur l'unité qui s'en dégage. François Chauveau utilisait déjà la carte pour parler de l'homme dans sa gravure de la *carte du Tendre*. Pays imaginaire inspiré au XVIIème siècle du roman de Madelaine de Scudéry, *Clélie, histoire romaine*, son illustration dépeint les différents stades de la vie amoureuse de l'époque, sous forme de chemins et de villages, dans une représentation topographique et allégorique qui reprend les codes cartographiques pour permettre la création d'une géographie inédite : une

70 *Ibid.*

71 DUMAS, Stéphane, *op. cit.*, p.116.

72 JAMART, Christine, « La carte, schème mental de vision », *op. cit.*



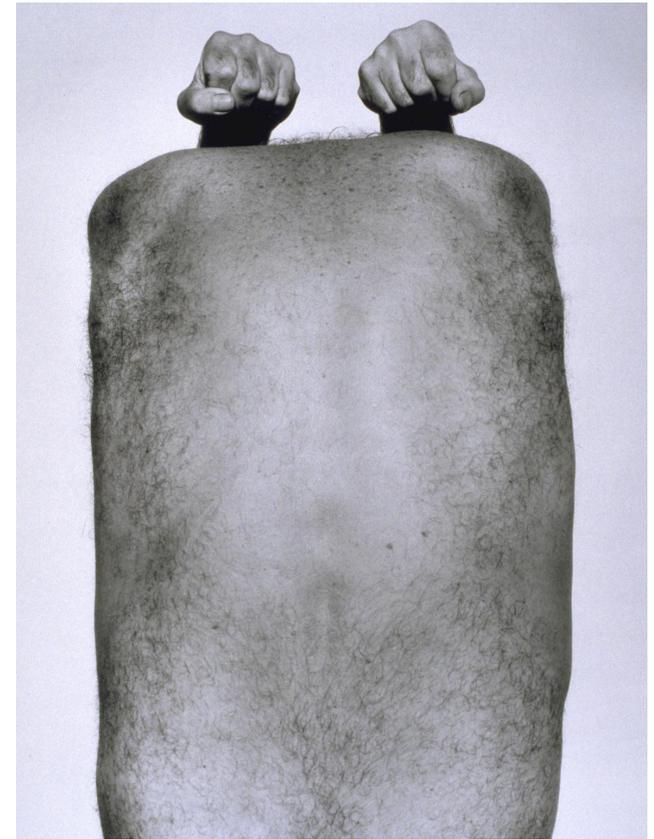
29. François Chauveau, *La Carte du Tendre*, Gravure, 1654.



30. Sophie Ristelhueber, *Séries Fait et Everyone*, Photographies, 1992-1994.

géographie amoureuse. La mer houleuse révèle alors la dangerosité des passions quand le lac de d'indifférence, calme et sans mouvement, figure l'ennui. On retrouve de même dans les villages qui forment un parfait cheminement à parcourir, les étapes amoureuses, gradée et nommée où « nouvelle amitié » précède « complaisance » et « petits soins » avant de céder la place à « sensibilité », « tendresse » ou encore « confiante amitié ». Nous retrouvons en parallèle les villes de la « méchanceté », de l' « orgueil », de l' « oubli » et de la « négligence », cette carte désignant une sorte de chemin à suivre vers un bonheur amoureux en proposant également une représentation des égarements dont les sentiers, s'ils étaient empruntés, sauraient détourner le couple de la voie tracée vers la citadelle tant attendue : la « tendre sur estime ». Avec ce projet, on commence à associer l'homme et la carte de manière évidente mais on est encore bien loin d'un corps dont les propriétés sont utilisées pour leurs caractéristiques cartographiques naturelles. Sophie Ristelhueber, artiste plasticienne française, s'empare de ce parti pris par la création de deux de ses séries, *Fait* et *Everyone*, qu'elle présente côte à côte dans une volonté de mettre en avant les questions de paysages, de traces et de corps. *Fait* fait alors état des stigmates de la guerre dont on peut observer les ravages sur des photographies exposant des ruines et des panoramas dévastés quand *Everyone* expose les marques sur des corps à la peau abîmée par nombre de cicatrices et de lésions. Ces deux séries mises en regard l'une de l'autre présentent une approche réflexive de l'artiste sur une analogie entre corps et paysage qui vient prendre en considération le paysage comme une peau marquée, aux balafres et aux entailles, de même que le corps est vu à la manière d'une terre saccagée par les explosions et les cratères qui en résultent. Corps et paysages sont alors envisagés pour ce qu'ils sont de territoires qui engagent de mémoire : tous deux présentent les marques de l'histoire et de la vie dans une mise à nue qui tend à rendre visible ces plaies que l'on tente habituellement de cacher, de reboucher.

De même que pour *Everyone*, je propose dans mon propre travail un corps à découvrir dans sa nudité, avec ses courbes qui engendrent des monts, des collines, des sillons, des trajectoires, avec sa peau qui forme des routes à la surface irrégulière, des espaces asphaltés régis par les aspérités et la porosité du sol, ou encore avec ses cicatrices et ses difformités en guise d'obstacles, de cratères, de volcans et de lésions terrestres. Plus encore qu'à la manière dont Ed Fairburn dessine sur des cartes pour en faire se dégager et s'extraire des personnages aux courbes subtilement soulignées par la topographie naturelle des lieux qu'elles représentent, le corps devient dans ma pratique un territoire à part entière. Ce sont ses propres ondulations et ses sinuosités qui forment et esquissent une topographie et un relief naturel. Le corps devient topos, lieu,



31. John Coplans, *Self-portrait (Back with Arms Above)*, Photographie, 1984.



32. John Coplans, *Self-portrait (Torso, Front)*, Photographie, 1984.

73 JONCKHEERE (De), Philippe, « John Coplans est mort », *Remue.net* [En ligne]. Mis en ligne le 25 Août 2004. URL : <http://remue.net/spip.php?article3>. Consulté le 26 mars 2016.

74 *Ibid.*

75 HOFFMANN, Agathe, « John Coplans : L'écriture d'un corps », *Pixelcreation.fr* [En ligne]. Mis en ligne le 13 décembre 2006. URL : <http://www.pixelcreation.fr/graphismearth-design/photographie/john-coplans/>. Consulté le 26 mars 2016.

territoire, paysage propice à l'exploration. La possibilité d'un déplacement sur ce dernier en révèle ainsi les potentialités : le spectateur devient acteur de son parcours et renouvelle l'expérience de ce voyage inédit à chaque mouvement sur une nouvelle partie du corps. Ce dernier y est vu sous un nouveau jour, tout en détails et l'on peut de la sorte se perdre dans cette expédition corporelle qui joue avec nos habitudes et nos codes pour les transgresser et proposer un circuit charnel original. Exactement à la manière d'une carte (qu'elle soit sur support papier ou encore interactive sur internet) le spectateur se voit la liberté d'exécuter sa propre trajectoire en cherchant, reconnaissant certains endroits, circulant sur ce réseau corporel pour y découvrir ses chemins. Philippe De Jonckheere expose cette idée de renouvellement des potentialités de lecture du corps à propos du travail de John Coplans. Il explique à ce sujet : « *Une image qui est seulement narrative ne peut être regardée qu'une seule fois, on la regarde, on lit l'histoire qu'elle raconte et c'est fini, au contraire on peut toujours revenir à une image formelle, parce que justement ses formes nous parlent chaque fois d'autre chose.*⁷³ » En effet, que ce soit dans mon travail ou dans celui de John Coplans, il est question d'un corps présenté pour ses caractéristiques physiques qui lui sont propres, pour ses particularités charnelles propices à l'imagination, pour une nudité à la fois crue et bienveillante, dans une neutralité qui opère loin des canons de beauté et des modifications corporelles que l'on reconnaît aux photographies de corps qui pullulent de nos jours. « *Dans la multitude des détails révélés donc par cet appareil de «très grand format», l'œil discerne très nettement non seulement le grain de la peau mais aussi toutes les aspérités qui parsèment l'épiderme*⁷⁴ » et qui viennent susciter, grâce à l'imagination et aux recoupements induits par le spectateur, quantités de constellations, de cavités, de déserts et de routes ravagées. Le corps peut alors proposer ses propres formes, grâce à une paréïdolie sculptatrice qui l'amènera peut-être au stade de marbre ou encore de terre. « *Les plis et replis [...] deviennent les vagues d'une mer laiteuse, constellée de grains de beauté et autres imperfections qui confèrent à chaque photographie une sensibilité honnête.*⁷⁵ » On peut voir dans les photographies de Coplans comme dans mon propre travail, la traduction d'une sorte d'architecture du corps humain, dont on redécouvrirait les codes, pourtant présentés tous les jours à notre regard pour qui voudrait bien l'observer plus profondément. Nos deux manières de représenter le corps grâce au médium photographique s'appliquent à bouleverser la normalisation que l'homme se fait de ce dernier pour retourner aux prémices de l'humanité et, ainsi, à une objectivité et une mise en avant de la chair et de la peau pour elles-mêmes. On pourrait alors parler d'une archéologie du corps humain que l'on chercherait à déterrer pour en exposer les fondements et la géologie. On retrouve cette idée d'archéologie du corps dans les photographies de Louis Blanc ou encore dans

la série *Les corps sincères* de Nathalie Bagarry. Tous deux présentent le corps comme on n'a pas l'habitude de le découvrir, fragmenté, morcelé, dans toute son objectivité, son imperfection et sa neutralité. Il est alors à saisir dans son caractère sculptural, pour ses modelés et ses propriétés esthétiques propres : sans retouches, crues. Quand Louis Blanc propose une redéfinition du corps de l'ordre d'une esthétique formelle et d'une transformation parfois monstrueuse de la chair par sa torsion et l'assemblage peu commun de certains membres corporels, Nathalie Bagarry photographie les pénis au repos de centaine d'hommes, sans les artifices qui leur sont associés dans les représentations que nous leur connaissons habituellement, transformés ou sélectionnés pour concorder aux critères sociaux existants. Louis Blanc nous offre une architecture humaine faite de peau et de muscles quand Nathalie Bagarry expose frontalement les affaissements de la chair dans un témoignage bouleversant, tous deux cherchant à nous exprimer une déclaration des corps qu'ils représentent comme « sincères », adjectif utilisé à juste terme dans le titre de la série de Bagarry. L'artiste explique à ce propos : « *Je pense que nous sommes beaux dans notre nudité et... à chaque instant. J'ai un rapport au corps naturel et sans tabou, très jeune j'ai considéré le mien comme un ami, je ne l'ai jamais diabolisé.*⁷⁶ » C'est en ce sens qu'elle a développé « *un travail sur le corps au-delà de la séduction, de l'érotisme ou de la sexualité.*⁷⁷ » Le corps est, en effet, présenté pour lui-même, à l'instar des images de Coplans : il est dévoilé dans son rapport aux origines, montré comme tel dans une nudité, une universalité, une objectivité et ainsi une vérité originelle. Cette gènes du corps humain est accentuée dans les photographies de John Coplans par l'étêtement qu'il opère sur son modèle (qui n'est autre que lui-même) et l'on peut retrouver cette même idée d'élagage de la tête sur la carte corporelle que je produis dans le fait qu'elle ne permette jamais au spectateur de voir l'entièreté du corps. La tête y est cependant bien présente mais elle ne peut être vue au regard des autres parties du corps. Elle ne peut d'ailleurs elle-même être perçue dans son intégralité, la photographie présentée étant trop grande pour qu'elle apparaisse totalement à l'écran. Le visage est ainsi, à la manière du corps qu'il surplombe, morcelé, ne laissant aucune place à sa reconnaissance. Les corps (celui de John Coplans, de Louis Blanc, ceux des hommes photographiés par Nathalie Bagarry, ainsi que du modèle que j'ai photographié) sont alors dépossédés d'identité, dépouillés de figures, comme simples témoins d'une humanité dans laquelle le spectateur peut se projeter. Une réelle communication peut alors intervenir entre la représentation corporelle et l'observateur qui la considère, de l'ordre de l'identification, du transfert : « *le visiteur est moins voyeur que confident.*⁷⁸ » Les corps se dépersonnalisent dans ce voyage corporel qui amène autant à une déterritorialisation du corps par un transfert cartographique de ce dernier qu'à sa reterritorialisation de l'ordre



33. Nathalie Bagarry, *Les corps sincères*, Photographies, 2012-2014.

76 GIARD, Agnès, « " Les corps sincères " : portraits de pénis », *Libération* [En ligne]. Mis en ligne le 23 octobre 2014. URL : <http://sexes.blogs.liberation.fr/2014/10/23/les-corps-sinceres-portraits-de-penis/>. Consulté le 01 avril 2016.

77 *Ibid.*

78 HOFFMANN, Agathe, « John Coplans : L'écriture d'un corps », *op. cit.*

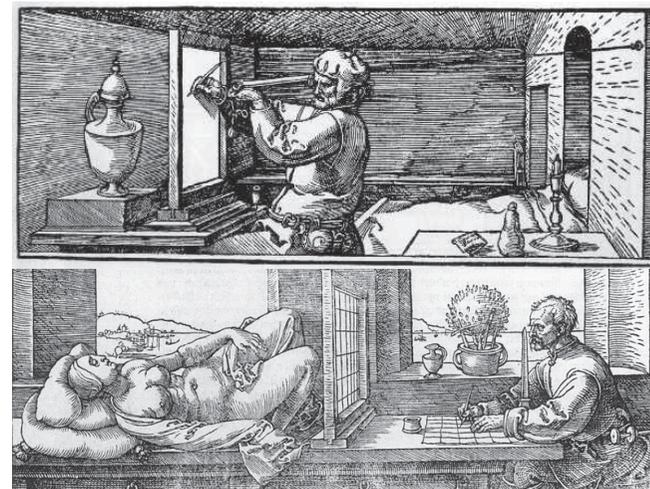


34. Louis Blanc, Série *alter cORpuS*, Photographies, 1992-1994.

d'une projection intime du spectateur sur celui-ci. Les mots de Gilles Deleuze semblent, pour moi, à-même d'exprimer cette manifestation :

« Je n'ai plus aucun secret, à force d'avoir perdu le visage, forme et matière. Je ne suis plus qu'une ligne. Je suis devenu capable d'aimer, non pas d'un amour universel abstrait, mais celui que je vais choisir, et qui va me choisir, en aveugle, mon double, qui n'a pas plus de moi que moi. On s'est sauvé par amour et pour l'amour, en abandonnant l'amour et le moi. On n'est plus qu'une ligne abstraite, comme une flèche qui traverse le vide. Déterritorialisation absolue. On est devenu comme tout le monde, mais à la manière dont personne ne peut devenir comme tout le monde. On a peint le monde sur soi, et pas soi sur le monde.⁷⁹ »

Dénué de visage et de ses reliefs dans une représentation corporelle cartographique, le corps se présente abstraitement, dans une universalité qui ne peut pour autant se départir d'une réelle singularité. En défaisant le visage, le corps devient celui de tous : il peut, en échappant à l'identité, atteindre l'impersonnalité propice à une communication universelle, totale. Grâce aux possibilités du numérique et ce qu'il induit d'utilisation de l'écran, le corps peut ainsi se mettre au service de positionnements qui le chargent de nouvelles perspectives, loin d'une simple volonté de représentation esthétique. Ce n'est pourtant pas uniquement depuis la période du numérique que le corps est appréhendé en art par le prisme de l'écran. On retrouve cette barrière positionnée entre spectateur et corps modèle dès la Renaissance italienne avec l'invention du perspectographe de Dürer dans une détermination à parfaire la vraisemblance du corps, à l'image même de l'écran mis en place par la photographie, elle-même née de cette intention de vérité visuelle. De l'utilisation du perspectographe au rendu pixel de la matière, le corps représenté est mis en retrait, quadrillé, découpé, de même qu'il est sectionné à nouveau dans mon projet qui parcellise le corps avant d'en rassembler les morceaux par codage numérique, par illusion de continuité de la vision. A l'image du pixel art qui choisit une fragmentation visible par l'utilisation d'une basse définition d'écran et qui, de la sorte, produit des images, certes peu réalistes, mais néanmoins figuratives par le biais de simples carrés de couleurs, il y a, dans l'idée de rendre vivant le corps par son perfectionnement et la plus grande ressemblance possible, un paradoxe qui pousse, dans chacun de ces cas, cette représentation du corps à se distancier peu à peu du modèle de référence et de son spectateur. Voulant s'animer et se doter d'une âme, il doit toutefois, pour se faire, passer par sa dissection et son étape transitoire de morcellement et de lambeaux. Corps quadrillé, pixellisé, sectionné, il ne peut être appréhendé dans son entièreté et doit se défaire avant de se reformer, se décomposer avant de se réassembler. Que ce soit, en-



35. Albrecht Dürer, *Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheyt*. Gravures, 1535.

79 DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix, *Mille Plateaux – Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Les éditions de Minuit (coll. « Critique »), 1980, p.244.



Détail d'une capture d'écran de
Corps, Raccord, 2041-2016.

80 MOUJAN, Carola, « Optique-haptique, distraction et expérience spatiale », *Entrelacs*, 2013, [En ligne]. Mis en ligne le 11 septembre 2013. URL : <http://entrelacs.revues.org/522>. Consulté le 30 novembre 2014.

81 *Ibid.*

core une fois, avec le perspectographe de Dürer, avec la photographie ou bien avec le pixel en règle générale, le corps n'en reste pas moins appréhendé sous l'égide d'une barrière et on peut alors dire que la distanciation opérée avec ce dernier ne date pas de l'ère du numérique. A ce titre, j'ai souhaité, dans le projet que j'entreprends, anéantir cette distanciation que l'on attribue au numérique en me servant justement de l'écran (jugé comme frein à l'expérience du corps) comme d'une nouvelle manière d'appréhender ce dernier de l'ordre d'une expérimentation et d'un cheminement expérientiel plutôt que de le laisser se présenter comme obstacle annihilant les potentialités d'épreuve du corps. Je tente d'abolir cette distance par le travail du corps en gros plan que j'opère dans ma pratique et qui offre ce dernier au spectateur de manière frontale et sans concessions. Il est impossible de se dérober à sa vue et l'écran ne peut ici servir de parade pour s'y subtiliser. A la manière des corps sincères de Nathalie Bagarry, j'engendre un franc face à face entre ce corps sans tête, mais néanmoins plus imposant et tangible que jamais, et un spectateur qui n'a d'autre choix que de recevoir cette concentration charnelle et de l'éprouver tant visuellement que de manière plus expérimentale. La qualité photographique finit d'abattre l'idée d'une fragmentation corporelle (qu'elle soit opérée par le découpage du corps ou par sa pixellisation) et le spectateur se trouve face à une représentation sensible du corps qui ne laisse alors plus beaucoup de place à une réelle distanciation, malgré un écran qui s'est toutefois vu transformé en interface sensorielle. L'homme peut ainsi, par le toucher et la vue, faire l'expérience du corps malgré son absence physique et charnelle. Ainsi, de la même manière que « *lorsque l'homme touche quelque chose avec un bâton, il le sent au bout de ce bâton, et non dans la main*⁸⁰ », le récepteur se déplaçant sur ce corps virtuel à l'aide de ses doigts sur une tablette tactile ou encore de la souris sur un ordinateur classique, va opérer une certaine forme de palpation de ce corps qu'il effectue grâce à ses sens du toucher et de la vue. « *Cette "palpation" oculaire* » que l'on nomme haptique « *constitue donc un processus d'incorporation de qualités tactiles des objets dans l'image visuelle. Elle implique pour la vision la possibilité de toucher (une forme de contact sans contact à travers l'image) et permet d'émanciper l'acte de toucher des organes du toucher.*⁸¹ » De la sorte, le spectateur qui, dépassant l'obstacle de l'écran se projette visuellement dans cet espace donné qu'est celui d'un corps sur site internet, réussit à briser la barrière de la virtualisation pour permettre de rendre présence à ce même corps, qui devient alors tangible et, d'une certaine manière, « touchable », palpable. L'œil a alors la capacité de toucher, aidé par le caractère lustré de l'écran qui permet un meilleur transfert vers l'objet regardé. En effet, « *les surfaces lisses invitent un contact rapproché, alors que les matériaux râpeux comme le ciment martelé suscitent des mouvements d'un radius plus ample autour des*

coins et des mouvements plus hésitants et prudents dans les couloirs. Les changements de texture signalent souvent des événements spéciaux et peuvent déclencher une accélération ou un ralentissement.⁸² » Cette stratégie tactile que l'on repère habituellement en architecture s'est ici vue transposée à de nouvelles finalités et est véritablement devenue un atout à une réceptivité idéale de l'œuvre. Il n'y a plus de limites matérielles au corps et ce dernier se voit doté d'une aura texturée qui vient communiquer son champ d'émanation jusqu'aux différents sens du récepteur. Cette texture (dont nous parlons au sujet de l'image du corps) « n'est pas uniquement le fait de matériaux directement touchés par la main » mais bel et bien « d'effets de relief, de lumière et de mouvement impliqués dans la manière dont nous recevons les images, et qui, contrairement aux idées reçues, dépendent bien plus de la structure de la perception que de leur mode de fabrication. À partir d'une telle notion de texture dissociée de la facture il est possible d'envisager le développement d'une texture naturelle de l'image numérique.⁸³ » Ainsi, cette image de corps se dote d'un relief naturel et d'un tissu manifeste qui se matérialise par palpation visuelle. L'homme peut de plus, et plus particulièrement grâce aux nouvelles technologies des écrans tactiles, venir effleurer cette membrane corporelle, opérant une réelle analogie entre l'écran caressé et la peau qu'il expose. On se trouve alors face à une sorte de métaphore épidermique dans laquelle l'écran est devenu une peau à toucher sur laquelle se déplace le spectateur, ou encore même, sous laquelle glisse une seconde peau en mouvement. L'écran devient alors interface entre extériorité et intériorité corporelle, rôle habituellement attribué l'épiderme et rendant réellement sensible cette peau immatérielle dont il s'empare de l'identité vers une mise en abîme des surfaces. Les enveloppes corporelles sont alors simultanément à toucher physiquement et visuellement pour une redéfinition de l'espace virtuel qui renonce à concorder avec ses limites matérielles. Certains artistes utilisent ainsi les technologies numériques pour créer des étendues corporelles virtuelles plus vraies que nature dans cette idée d'aller au-delà des frontières physiques par la création de peaux qui n'entretiendraient plus aucun rapport avec le réel (contrairement à la photographie qui en est l'empreinte lumineuse directe) et seraient entièrement composées de toute pièce. Prenons l'exemple de Chris Jones, véritable génie de la réalisation et de l'animation en trois dimensions. Ses travaux tournent autour de la représentation anatomique et du corps humain en règle générale et le rendu des détails est tellement précis et réaliste qu'il faut un moment au spectateur pour comprendre qu'il n'est pas face à une photographie de corps mais bel et bien à une composition intégralement réalisée par le biais d'outils numériques. Le grain de la peau, son réalisme, le détail des pores ou encore des poils permettent, de même que pour mon projet, une projection du spectateur vers l'image, comme si l'infor-



36. Chris Jones, Détail d'une image extraite d'une animation réalisée par modélisation 3D, 2014.

82 *Ibid.*

83 MOUJAN, Carola, « Optique-haptique, distraction et expérience spatiale », *Entrelacs*, 2013, [En ligne]. Mis en ligne le 11 septembre 2013. URL : <http://entrelacs.revues.org/522>. Consulté le 30 novembre 2014.



37. Résultat et détail de *The Next Rembrandt*, fausse toile de maître réalisée par ordinateur et impression 3D, 2016.

84 NICOLAS, Ariane, « Comment produire un faux Rembrandt époustouflant avec une imprimante 3D », *Konbini* [En ligne]. Mis en ligne le 8 avril 2016. URL : http://www.konbini.com/fr/inspiration-2/faux-epoustouflant-de-rembrandt-cree-avec-ordi-imprimante-3d/?src=konbini_fb. Consulté le 10 avril 2016.

85 *Ibid.*

matique aidait à opérer un lâcher prise sur le moi pour se plonger dans l'écran, attitude favorisée à nouveau par la texture de l'image dont nous parlions plus haut. Si nous sommes encore face à une figuration numérique du corps et donc toujours du côté du virtuel avec Chris Jones, le numérique tend pourtant, petit à petit, à se défaire de son immatérialité pour utiliser les technologies qui lui sont liées vers une matérialisation de ses données. Ainsi, loin de veiller à une virtualisation du corps et de l'art, il tente à présent de se défaire de son carcan insubstantialisant, en produisant des objets physiques liés à ses productions algorithmiques. L'impression 3D vient, en ce sens, révolutionner notre manière de recevoir l'art numérique par un rendu matériel de ce dernier. Le projet *The Next Rembrandt* en est un exemple caractéristique. Ron Augustus (de l'entreprise d'informatique Microsoft, partenaire de l'expérimentation) explique à propos de leur activité : « *Nous utilisons la technologie et la data de la même façon que Rembrandt se servait de ses pinceaux.*⁸⁴ » De la sorte, les technologies du numérique ont été mises au service de l'art pour la création d'un tout nouveau Rembrandt.

« À l'aide d'algorithmes analysant en profondeur des dizaines de tableaux du maître, l'équipe a pu établir un panorama de la technique de peinture propre à Rembrandt. Conclusion de cette analyse data : le tableau devrait être le portrait d'un homme blanc, barbu, âgé de 30 à 40 ans, vêtu de noir avec une collerette blanche et regardant vers la droite. Pour l'expressivité et la forme des traits, l'analyse s'est faite au plus près, grâce à un logiciel détectant plus de 60 points sur le visage. Quant à la forme, non pas du modèle, mais de la toile, un scan 3D a permis de repérer l'épaisseur de la touche Rembrandt, afin de la recréer de la façon la plus fidèle possible.⁸⁵ »

Un portrait numérique a ainsi été élaboré suite à cette analyse, composé de 148 millions de pixels, et par la suite imprimé grâce à une imprimante 3D pouvant appliquer 13 couches d'encre les unes sur les autres pour produire les reliefs de cette nouvelle toile. Nous sommes alors confrontés à la création d'une nouvelle plasticité du numérique grâce à l'utilisation d'outils annexes qui lui sont associés et qui en rendent la matérialité possible. Revenons cependant au site internet et aux technologies à écrans en règle générale, qui sont au cœur de ma pratique artistique. Ces dernières permettent déjà une transformation de notre rapport à l'espace sans avoir à passer par une rematérialisation de l'espace virtuel. En effet, « *le développement de l'informatique ambiante transforme en profondeur notre expérience de l'espace construit. Autrefois solide et figé, l'environnement architectural devient interface, matière fluide et réactive, susceptible de répondre à nos actions, notamment sous la forme de projections et de modulations lumineuses et sonores.*⁸⁶ » Avec l'informatique et, plus particulièrement dans notre cas, les techno-

logies du web et de l'internet, nous sommes effectivement confrontés à un territoire en mouvement, que ce soit dans la manière qu'il a de se développer et de se modifier ou encore dans l'utilisation que nous en faisons qui admet, ici encore, et à la manière des situationnistes, une dérive plus ou moins inévitable. Dans ces deux cas nous pourrions parler d'un topos en mouvement, qui s'élabore, se déconstruit pour mieux se reconstruire au fur et à mesure des avancées technologiques, des phénomènes de mode ou encore plus simplement des informations véhiculées.

« Internet est un territoire virtuel en construction et en permanente redéfinition, un «topos-mouvement». Cela ne veut toutefois pas dire qu'il soit entièrement libre et ouvert à toute forme de nomadisme. Chacun doit demander ou acheter, pour une période déterminée, un nom de domaine selon des réglementations établies et les adresses IP («Internet Protocol» rebaptisé judicieusement par Chatonsky «Identification of Position») nous situent et nous identifient sur la cartographie du World Wide Web qui, selon Birgit Richard, ressemblerait aujourd'hui à «un espace pseudo-public semblable à un centre commercial». ⁸⁷ »

Nous pouvons en effet potentiellement tous être acteurs de cet espace fluctuant par diverses interactions plus ou moins coûteuses, qu'elles aillent de l'implantation simple d'informations par le biais de blogs, du partage de communications via les réseaux sociaux ou encore de la création de sites internet, modifiables à l'infini par une multitude de codages, eux-mêmes évoluant au rythme des découvertes programmatiques et informatiques. Nous parlions d'un topos en mouvement et nous pouvons alors évoquer l'idée d'un numérique le plus à-même de retranscrire l'idée de carte puisque lui-même paysage virtuel variable, évolutif, en perpétuel devenir. Sans plus évoquer les caractères dynamique et ondoyant de la sphère du web, c'est à présent sur notre propre déplacement dans ce panorama en constant développement que j'aimerais me pencher. Car il est à mon sens opportun de constater un réel rapport entre la dérive effectuée dans une ville, qui met le corps entier en mouvement et celle, plus statique mais néanmoins pas moins inhabitée pour autant, effectuée sur le web. La ville comme lieu pratiqué, exploré, éprouvé est ainsi à mettre en référence avec la dérive sur écran, par clics de souris ou par légers mouvements des doigts, que favorisent les interfaces mises en place pour les navigations sur internet. Liens hypertextes, titres racoleurs et images accrocheuses aident ainsi à tisser des connexions entre les informations et nous permettent une fluctuation qui ressemble moins aux routes préméditées par l'utilisation des interfaces numériques qu'à un entrelacement de chemins à suivre, de choix de croisements et de bifurcations à prendre. On parle alors effectivement de navigation, de surf, de voguer sur

86 MOUJAN, Carola, « Optique-haptique, distraction et expérience spatiale », *op. cit.*

87 FRANCK, Philippe, « Topos en mouvement et art du flux », *L'art même #23* [En ligne]. Mis en ligne en 2004. URL : <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no023/pages/page6.htm>. Consulté le 11 avril 2016.

la « toile » du net : autant de termes utilisés pour évoquer cet état d'errance, de flânerie et de déambulation, dans un premier temps réservés aux pratiques physiques de mise en mouvement du corps. Il y a alors dans les deux cas mise en mouvement mais qui permet, dans le cas d'internet, plus qu'une simple animation du corps, la possibilité d'une animation du lieu. De la sorte, la mobilité de l'utilisateur donne vie aux espaces visités par la mise en place d'interfaces interactives, de zones d'échanges et de partages, de terrains de communication ou, sans aller aussi loin et comme exemple, de simples outils de recensement des différentes visites d'un site qui en témoignent la visibilité pour en légitimer l'emplacement. Il est alors opportun d'utiliser le numérique, et plus particulièrement internet, pour transcrire les problématiques et les questionnements liés à la cartographie (et aux territoires en règle générale) puisque étant lui-même topos en constante modification et ainsi, en quelque sorte, carte en perpétuelle devenir. Nous nous trouvons alors à la frontière de deux mondes entrelacés, entre territoire tangible et matériel dans lequel nous évoluons et espace virtuel dans lequel nous ne nous déplaçons pas moins pour autant, mêlant ces deux univers dans une nouvelle entité qui n'est plus à diviser mais bien à voir en terme d'enchevêtrement, de réseau et d'entrecroisement.

« Le Cyberespace, qui est venu de la science-fiction, devient aujourd'hui réalité. Deux mondes sont alors entrelacés, territoire physique et cyberespace. Les frontières s'estompent entre ces univers, le cyberespace ajoutant une dimension supplémentaire complexe. On pourra citer Google Street, Google Earth, Second Life... pour étayer nos propos. Au final, nous avons un double monde composé en mille feuilles. C'est fractal et il ne faut pas voir la simplicité, d'un côté le physique, de l'autre le virtuel mais bien un ensemble composé de divers espaces. Aujourd'hui toute action (ou échange) devient donc hybride et située dans un seul espace. On parle d'hybride car fait de connexions physiques et virtuelles.⁸⁸ »

Il y a ainsi, avec le web, développement à plat d'un espace à l'image même de la cartographie, une mise à plat du volume qui vient coexister avec celui, en relief, dans lequel nous nous développons habituellement. « *Le défi est dès lors de penser l'articulation de ces territoires dont la nature et la métrique sont différentes.⁸⁹* » On parle souvent du cyberespace comme d'un non-espace comme pouvait le faire William Gibson dans son roman *Neuromancer* où il était question de « *traits de lumières disposés dans le non-espace de l'esprit⁹⁰* ». Après nos considérations au sujet d'un entrelacement de deux mondes (l'un étant virtuel et immatériel, l'autre sensible et palpable) de l'ordre d'un entremêlement d'éléments volumétriques et d'informations mises à plat, ne serait-il pas alors plus juste de parler du cyberespace comme d'un territoire permettant le dévelop-

88 MUSSO, Pierre, « Le Web : nouveau territoire et vieux concepts », *Cairn.Info*, [En ligne]. Mis en ligne le 1 mai 2010. URL : <http://www.cairn.info/revue-realites-industrielles1-2010-4-page-75.htm>. Consulté le 11 avril 2016.

89 *Ibid.*

90 GIBSON, William, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984, p.63.

pement, l'extension et la diffusion de tout espace plutôt que de l'évoquer en terme de non-espace ? On se trouve ainsi face à un réseau qui propose « *une expérience simultanée de déterritorialisation et de reterritorialisation, révélant l'émergence d'un nouvel espace public*⁹¹ » qui tiendrait plus d'un juste équilibre dans les rapports qu'entretiennent ces deux mondes de l'ordre d'une homogénéité dans le mélange de ces espaces que d'une rigide confrontation entre ces territoires. Ainsi, il n'est plus question dans mon projet d'une virtualisation du corps à recevoir comme une annihilation de ce dernier mais plutôt comme une nouvelle manière de faire vivre ce corps dans l'ambiguïté de ce nouveau territoire. Il apparaît alors clairement que le corps se réapproprie l'espace dans lequel il évolue mais il n'en reste pas là, et il est à présent temps de se pencher sur une réappropriation plus personnelle du corps vis à vis de sa propre étendue, de sa surface.



91 FRANCK, Philippe, « Topos en mouvement et art du flux », *op. cit.*



38. Wafaa Bilal, *...and Counting*, Trace photographique de performance, 2010.

En effet, nous avons entraperçu que le corps humain se présente comme un territoire naturellement propice à l'exploration mais, à l'instar des étendues vierges sur lesquelles l'homme est intervenu dans l'idée de les agencer en se les appropriant, ce corps s'est vu, lui-aussi, être le sujet principal d'une réappropriation de l'ordre de l'aménagement de son espace. L'homme s'empare de sa propre surface de la même manière qu'il s'approprie le monde dans lequel il évolue. Il estompe ainsi une nouvelle fois les frontières entre les étendues qu'il occupe en opérant des transformations aussi bien au niveau de son environnement extérieur que de la surface plus intimiste de son corps, espaces qu'il investit tous les deux. Wafaa Bilal donne un parfait exemple de cet entrelacement des étendues sur lesquelles l'homme intervient avec la production de son œuvre performative *...and Counting (...Tout compte fait)*. Artiste irakien, Wafaa Bilal mêle corporéité et actualité politique, toutes deux liées à l'expérience qu'il possède de la vie, au sein d'une œuvre au service d'une mémoire personnelle et collective. C'est avec ces éléments, qu'il tire de sa propre expérimentation du vital, qu'il compose un travail autour des pertes humaines engendrées par l'opération Iraqi Freedom. Cette dernière a occasionné des milliers de victimes parmi lesquelles se trouve le frère de l'artiste. Wafaa Bilal décide alors d'investir son corps pour la création d'une cartographie cutanée en utilisant la technique du tatouage pour représenter, à l'encre noire, les noms des principales villes irakiennes. Un second niveau d'inscription vient s'effectuer à l'encre blanche, quasiment invisible à l'œil nu mais sensible aux rayons ultraviolets, révélant les points incrustés dans la peau du performeur qui symbolisent l'importance des victimes attroupées autour de ces villes ravagées. Ces gravures corporelles viennent percuter l'artiste à la manière des tirs occasionnés par les frappes ennemies, inscrivant à même son corps la douleur des pertes aussi bien que l'impossibilité de l'oubli. « *Ces symboles sont incorporés dans sa peau qui devient un territoire vivant, inscrit dans une souffrance où se rejoue la violence de la guerre.*⁹² » L'artiste entrelace alors durant une expérience sensible et douloureuse, son épiderme marquée à l'encre aux sols affectés par les bombardements, ainsi que les fluides résultant de cette épreuve corporelle au sang versé par les nombreuses pertes irakiennes, par la réalisation d'une cartographie cuisante adaptée à sa propre morphologie. Par cette carte épidermique, l'artiste s'interroge sur une enveloppe charnelle à s'approprier où la peau serait considérée comme « *un territoire habité et investi à la fois de l'intérieur et de l'extérieur.*⁹³ » Cette déterritorialisation corporelle n'est cependant pas contemporaine et le tatouage (ainsi que la marque faite sur le corps en règle générale) remonte à un lointain historique qui évalue sa place entre

92 DUMAS, Stéphane, *op. cit.*, p.206.

93 *Ibid.* p.207.

étape sacralisante et phénomène de marginalisation.

On peut situer les premiers signes corporels à la Préhistoire, la dépouille d'un chasseur néolithique ayant été retrouvée en 1991, momifiée, prise au piège au cœur du glacier de Similaun au niveau des Alpes Italiennes et datant vraisemblablement de 5300 avant Jésus-Christ. Recouverte d'environ 80 petits ensembles de traits parallèles ou encore de groupes de deux signes ordonnés en croix sur ses articulations (lombaires, genoux et chevilles) exécutés par entailles dans la peau puis par insertion de poudre de charbon de bois, la momie Ötzi porte les traces des tatouages les plus anciens relatés dans le monde. Le rapport aux articulations de ces marques semble démontrer une fonction thérapeutique du tatouage qui, dans ce cas, permettait certainement de viser le soulagement des lésions d'arthroses discernées lors de la radiographie de la momie. Antérieurement à cette trouvaille, on replaçait le premier tatouage en Égypte grâce à la découverte d'une momie datant de 2200 avant Jésus-Christ et dont l'ensemble de la surface corporelle était recouverte de motifs ornementaux, tatoués cette fois dans un dessein sacré et religieux. L'Asie Centrale détient elle aussi une momie tatouée de représentations de chimères que l'on peut dater de 500 avant Jésus-Christ. On ne peut donc pas véritablement déterminer l'origine de ce procédé, que ce soit historiquement ou bien géographiquement. Il a cependant été en tout temps utilisé comme motif de représentations sociales en fonction des lieux où il était employé, qu'on l'ait appliqué comme différentiateur de diverses classes sociales, comme outil curatif ou prophylactique, comme symbole d'états de passage ou encore comme identificateur des « re-buts » de la société (esclaves, criminels...). Le tatouage oscille alors entre charge de conception d'un sujet, devenant surface de contact entre un être et son environnement et, à son inverse négation de ce même sujet. « *Les traditions tenaces du marquage à même le tégument du bétail, des esclaves, des bagnards et des prisonniers de camps de concentration – exemples extraits d'une longue liste – relèvent d'une façon d'imposer une identité à un sujet qui n'a plus son mot à dire, car il n'est pas considéré en tant que sujet mais comme un objet.*⁹⁴ » Le marquage corporel reste dans tous les cas dans une dialectique de conservation de la trace devenue indélébile, aux significations plurielles. Nous pouvons débiter un rapide état des lieux de cette pratique du tatouage à travers le monde en évoquant dans un premier temps sa dimension sacrée dans les rituels de passage de certaines tribus.

« Arnold Van Gennep rappelle que " le corps humain a été traité comme un simple morceau de bois que chacun a taillé et arrangé à son idée : on a coupé ce qui dépassait, on a troué les parois, on a labouré les surfaces planes, et parfois, avec des débauches réelles d'imagination [...] les mutilations sont un moyen de différenciation définitive " (Van Gennep,



39. Exemples de tatouages retrouvés sur la momie Ötzi, -5300 av. J-C.

94 Ibid., p.211.



40. Exemples de tatouages Yantra d'Asie du Sud-Est.

1981, 104 et 106).⁹⁵ »

Prenons l'exemple de la Polynésie au cœur de laquelle le tatouage s'est énormément développé. « *L'origine du mot est océanienne, il vient de l'expression "tatau" que les indigènes prononçaient "tatahou", dérivée de la racine "ta" (dessin) et qui signifie : dessin inscrit dans la peau.*⁹⁶ » Ce « Tatau » incarnait pour certaines peuplades le symbole même de l'appartenance à une place hiérarchique sociale élevée. Cette distinction des classes sociales était ainsi mise en avant chez les Areois (Tahiti) par l'emplacement de tatouages sur différentes parties du corps de son porteur. Chacune de ces classes étaient alors nommées par la réutilisation du nom du membre tatoué. La classe la plus élevée dans le système hiérarchique des Areois était ainsi surnommée « jambes tatouées » quand la deuxième était « bras tatoués » et la troisième « flancs tatoués »⁹⁷. Le tatouage représentait de la sorte une sorte de baptême et permettait à l'enfant de se positionner, à la suite de ce rituel de passage, comme faisant partie intégrante de la communauté polynésienne. Cette cérémonie, tant familiale que religieuse, permettait la préservation d'une relation directe avec le sacré, voir même avec le surnaturel.

« La trace corporelle, avec la douleur qui l'enracine, accompagne la mutation ontologique, le passage d'un univers social à un autre, bouleversant l'ancien rapport au monde. La cicatrice, qui possède une signification précise pour la culture concernée, traduit dans la peau l'immersion au sein du groupe. Le corps n'appartient pas au jeune, il n'est que le membre du corps collectif. La marque rituelle redouble le changement ontologique de l'initié, il n'est plus le même après la redéfinition dont sa chair a été l'objet.⁹⁸ »

95 LE BRETON, David, *La peau et la trace*, Paris, Ed. Métailié, 2003, p.39.

96 DILIGENT, Marie Bernard, « Arts et cultures des tatouages », *I-revues* [En ligne]. Mis en ligne le 10 septembre 2010. URL : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/33853/ANM_2001_197.pdf?sequence=1. Consulté le 26 avril 2016.

97 DUMONT D'URVILLE, Jules, *Voyage pittoresque autour du monde Tome 1*, Paris, Chez L. Tenré, 1834, p.568.

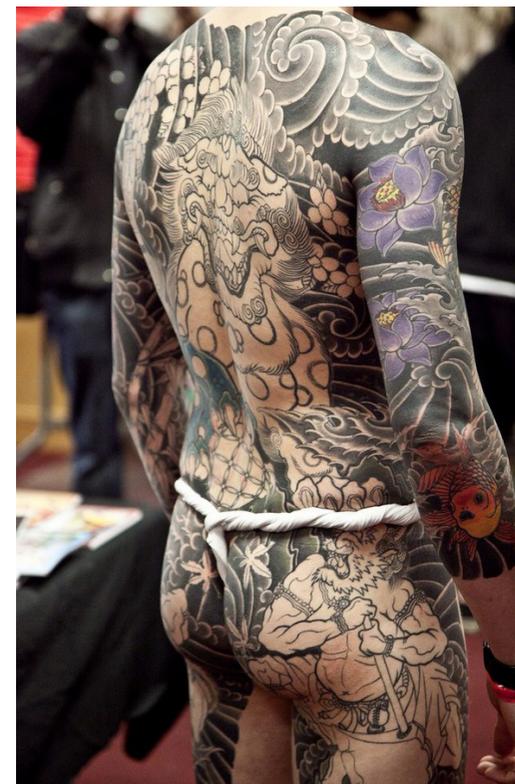
98 LE BRETON, David, *La peau et la trace*, op. cit., p.40

Comme pour la Polynésie, on retrouve cette idée de sacralisation du tatouage magique en Asie du Sud-Est où cette pratique traditionnelle est, encore de nos jours, utilisée par les moines bouddhistes ou encore par les prêtres brahmanes (à savoir les membres d'une des castes en Inde enseignant le Brahman, terme sanskrit désignant la conscience cosmique dans plusieurs religions indienne). Ces tatouages sont nommés Yantra ou encore Sak Yant, dont les traductions respectives peuvent s'approcher de « art du tatouage magique » et « tatouer Yant » (sortes de représentations sacrées mêlant des figurations de Kata – art martial japonais – et de Mantras – formules religieuses –). Ces marques corporelles, jugées magiques, confèrent protection et bénédiction à ceux qui les portent. On les retrouve généralement dans les pays comme le Laos, le Cambodge, la Birmanie mais surtout la Thaïlande où ces tatouages sont très fréquemment pratiqués. Bien qu'issus de lointaines traditions où les représentations corporelles de cantiques bouddhistes ou encore d'évocations chamaniques permettaient la protection des combattants lors

des batailles, les Yantra ont traversé les siècles et continuent aujourd'hui de proliférer sur les corps. Ce sont ces mêmes tatouages asiatiques qui auraient voyagé jusqu'en Amérique entre 5000 et 1500 avant Jésus-Christ, s'étendant principalement chez les indiens où ils prirent la place de l'habillement au sein de certains groupes. « *Par la douleur qu'il suscite, le tatouage est aussi une épreuve et une preuve de résistance.*⁹⁹ » Les tatouages figurant des représentations religieuses et mystiques servaient ainsi de caractéristiques aux prêtres et guérisseurs quand les peintures corporelles ainsi que les scarifications, marques de bravoure par la douleur qu'elles infligeaient, étaient symboles d'affiliation à un peuple, indiquaient la place sociale au sein de cette même tribu et exposaient les faits de guerre ou encore de chasse réalisés. Les Sioux se faisaient ainsi tatouer lors de certaines danses pour prouver leur courage et des ornements géométriques étaient encrés sur le crâne des nouveaux nés des indiens d'Amazonie. David Le Breton explique au sujet de ces rites traditionnels :

« *Le rite de passage des sociétés traditionnelles sollicite, à travers des épisodes souvent pénibles, les ressources morales requises par la communauté. Il énonce les valeurs fondatrices du lien social, et surtout il donne à ses membres une expérience de la douleur dans un cadre rituel qui les prépare à supporter les vicissitudes de l'existence. Dans un environnement hostile, le courage est en effet une vertu essentielle à la survie du groupe.*¹⁰⁰ »

Cependant, ces mêmes tribus pouvaient aussi utiliser le tatouage comme punition, du fait même de la souffrance qu'il provoquait. La publication en ligne du magazine *Dermographique* reprend les propos de William Caruchet qui explique ainsi dans son ouvrage *Tatouages et tatoués* au sujet de la population Sioux : « *Un voleur (...) subit en guise de condamnation un tatouage sur l'ensemble du visage, du front, du menton.*¹⁰¹ » On peut ainsi observer chez certains groupes d'individus, un tatouage qui, n'ayant plus aucune relation avec l'acte sacré, était imposé et appliqué de force à l'homme pour le punir et garantir qu'il soit impossible pour lui de cacher aux yeux du monde certains faits perpétrés. Pour les Aïnous (peuplade japonaise), le tatouage subsiste depuis la Préhistoire, s'affichant principalement sur le visage des femmes. Pour cette tribu, le tatouage possède avant tout un rôle social et esthétique¹⁰². Ce n'est cependant pas cette fonction de la pratique du tatouage que l'on retient au Japon et, sous l'influence culturelle et religieuse japonaise, ce dernier se dote vite d'une connotation négative. En effet, dès le Vème siècle, le tatouage était utilisé au Japon pour châtier les personnes jugées coupables de crimes (de la même manière que l'on pouvait les amputer de certaines parties du corps tels que les mains ou encore les oreilles par exemple). Ces criminels étaient ainsi marqués à vie et ne pouvaient déroger aux souvenirs des crimes qu'ils avaient commis. En



41. Exemple de tatouage intégral Yakuza.

99 BOREL, France, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris, Ed. Calmann-Lévy, 1992, p.155.

100 *Ibid.*

101 LAFON, Maelys, « 1 peu d'histoire, le tatoo made in USA », *Dermographique* [En ligne]. Mis en ligne le 11 juin 2014. URL : <http://http://fr.calameo.com/read/0016698357112af23dfb1>. Consulté le 26 avril 2016. p.22

102 BOREL, France, *op . cit.*, p.199.



42. Tatouage d'un déporté d'Auschwitz.

103 BALBO, André, « Bilan de l'exposition Tatoueurs et tatoués, au Quai Branly », *evous* [En ligne]. Mis en ligne le 20 octobre 2015. URL : <http://www.evous.fr/Exposition-Tatoueurs-tatoues-Quai-Branly-1186147.html>. Consulté le 26 avril 2016.

104 LE BRETON, David, *La peau et la trace*, *op. cit.*, p.41.

105 BOREL, France, *op. cit.*, p.181.

effet, « *marquer la peau, écrire sur le corps, eut longtemps pour principale fonction de signaler aux autres le criminel dont il fallait s'écarter, la faute indélébile commise et qu'il faudra payer à jamais, un équivalent des clochettes des lépreux.*¹⁰³ » Au XVIIème siècle, le tatouage japonais évolue et identifie les groupes en marge de la société. Les prostituées tatouent par exemple elles-mêmes les parties visibles de leur corps. De par ces deux pratiques de marginalisation du tatouage (celui du criminel et de la prostituée), on associe ce marquage corporel aux coutumes inappropriées et malsaines de la société japonaise, provoquant le dédain des classes supérieures pour cette pratique particulière de l'ornementation. Nous pouvons prendre le très célèbre exemple des Yakuzas, la plus considérable mafia japonaise comprenant environ 100 000 adeptes. Pour cette dernière, le tatouage est avant tout un rituel de passage et signe l'accès à la communauté par la richesse artistique de ces productions encrées sur la totalité du corps de ses membres. Le nouveau participant doit passer par cette étape du tatouage pour faire partie intégrante du groupe, démontrant ainsi sa virilité et affirmant de la même manière son appartenance à la communauté criminelle. David Le Breton exprime cette valeur unificatrice du marquage du corps : « *La trace corporelle est le sceau de l'alliance, elle fait sens pour chacun des membres de la communauté. Elle est un signe d'identité que nul ne conteste. L'initié est socialement redéfini par une modification physique de son apparence ayant une éminente valeur symbolique.*¹⁰⁴ » A l'inverse du tatouage japonais, la recherche autour du tatouage chinois n'a pratiquement pas été approfondie. France Borel dira toutefois « *En Chine, le tatouage figurait parmi les cinq punitions aux côtés de la mort, de la castration, de l'amputation du nez et des pieds. Le tatouage fonctionne alors comme une marque humiliante et comme une indication publique et facilement discernable ; strictement codifié, il varie de région en région.*¹⁰⁵ » En Europe aussi, le tatouage commence comme symbole punitif dès l'antiquité. En effet, les esclaves de l'Athènes antique étaient inévitablement marqués par un tatouage représentant une chouette ou encore parfois un vaisseau de guerre en plein milieu du front. Il était alors impossible de ne pas les reconnaître et ce, à tout endroit et à tout moment. Les Romains adoptent le même procédé punitif pour leurs propres esclaves qu'ils marquent, entre les yeux, des initiales de leurs maîtres. Par la suite, ce sont les mercenaires romains, (considérés comme n'étant pas fiables) que l'on tatoue afin de pouvoir retrouver les futurs déserteurs. L'exemple des tatouages d'identification des prisonniers des camps d'Auschwitz est aussi notable ici et l'on remarque encore une fois que, quand le tatouage a pour certains une valeur symbolique et magique, il est pour d'autres un véritable symbole de déshumanisation des individus. Toujours en Europe, le tatouage reste un symbole de marginalisation : les marins en héritent après leur rencontre avec certaines peuplades lors de leurs voyages

et les prostituées, en contacts directs avec les marins sur les ports se font tatouer elles aussi, gravant à jamais le symbole de leur exclusion au sein de la société.

« Les marins, aux premières loges de l'exotisme, en ont fait une sorte de signe distinctif ; leur peau est devenue un journal de bord relatant les escales. Les militaires s'en emparèrent aussi pour dire les combats et l'isolement. On constate d'ailleurs aisément que le tatouage se propage particulièrement dans les sociétés monosexuelles : marins, militaires, prostituées, prisonniers ; une compensation de l'absence de l'autre, une façon de se le glisser dans la peau en transformant son propre corps en fétiche. L'image incarnée se fait substitut et mémoire.¹⁰⁶ »

Les prisonniers tatouent leur corps comme on encre des carnets à dessins, relatant leurs crimes et cherchant dans cette pratique le retour aux sensations et la réappropriation du corps au sein de l'univers carcéral. Albrecht Becker est un emblème de cette modification corporelle qu'il a expérimentée pour la première fois après avoir été condamné à trois années de prison à Nuremberg pour son homosexualité durant le régime nazi. C'est sur ce dernier cas que je m'arrêterai à présent dans l'idée de dégager un questionnement au sujet du tatouage comme pratique corporelle relevant d'un retour au sensible que je trouve à-même d'associer au corps photographié dont la virtualisation semble, à première vue, l'en dépourvoir. Privé de tout contact, Albrecht Becker en chercha en lui-même par la scarification, le tatouage et les modifications corporelles, ce qu'il fit finalement pendant quarante ans. David Le Breton développe cette idée d'une contestation de l'ordre d'une opposition à l'inertie et à l'insensibilité dans les pratiques de pénétration épidermique :

« En se jetant contre le monde, en se lacérant ou en se brûlant la peau, il cherche à s'assurer de soi ; il éprouve son existence, sa valeur personnelle. Si le chemin de sens n'est plus tracé devant soi, la confrontation au monde s'impose à travers l'invention de rites intimes de contrebande. Par le sacrifice d'une parcelle de soi dans la douleur, le sang, l'individu s'efforce de sauver l'essentiel. En s'infligeant une douleur contrôlée, il lutte contre une souffrance infiniment plus lourde.¹⁰⁷ »

En marquant ainsi son propre corps en contrepoint à l'esthétique corporelle aryenne, Albrecht Becker entreprit de reprendre possession de son être ainsi que de sa sexualité, jugée stérile et déviante et qu'avait tenté de voler un pouvoir grandissant par une écrasante répression. A l'image des tribus amazoniennes que Claude Lévi-Strauss décrivait par leurs peintures corporelles et ce qu'elles avaient de capacité fondatrice de l'être hu-



43. Photographie d'Albrecht Becker.

106 *Ibid.* p.163.

107 LE BRETON, David, *La peau et la trace*, op. cit., p.11.



44. Photographie d'Albrecht Becker.

108 LEVI-STRAUSS, Claude, *Tristes tropiques*, Paris, Plon, 1955, p.216.

109 CHANEY, Prune, « Becker, le marqué », *Quasimodo* [En ligne]. Mis en ligne en 2003. URL : <http://www.revue-quasimodo.org/PDFs/7%20-%20Becker%20Albrecht%20Tatouage%20.pdf>. Consulté le 24 avril 2016. p.5.

110 BOREL, France, *op. cit.*, p.181.

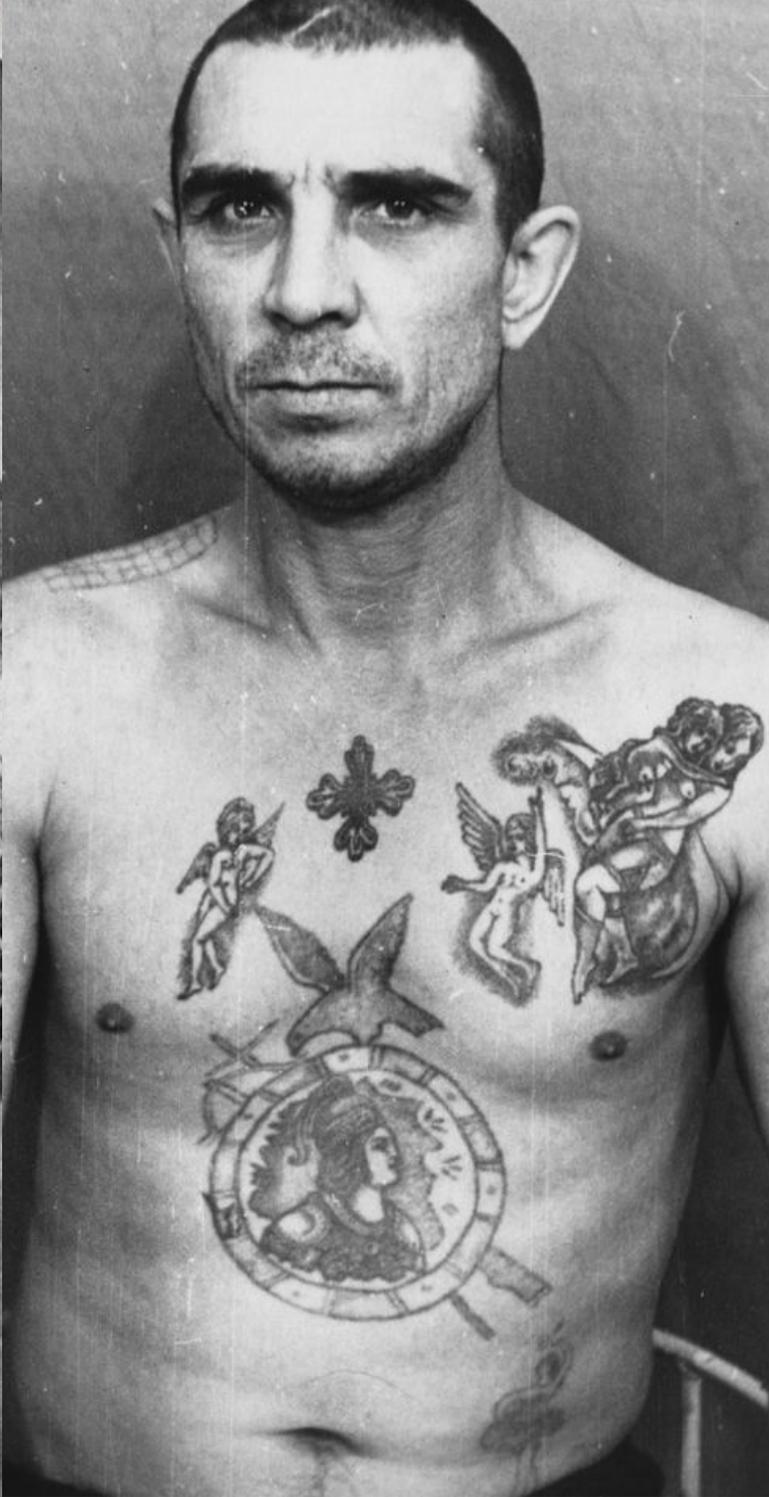
111 *Ibid.* p.6.

112 *Ibid.*

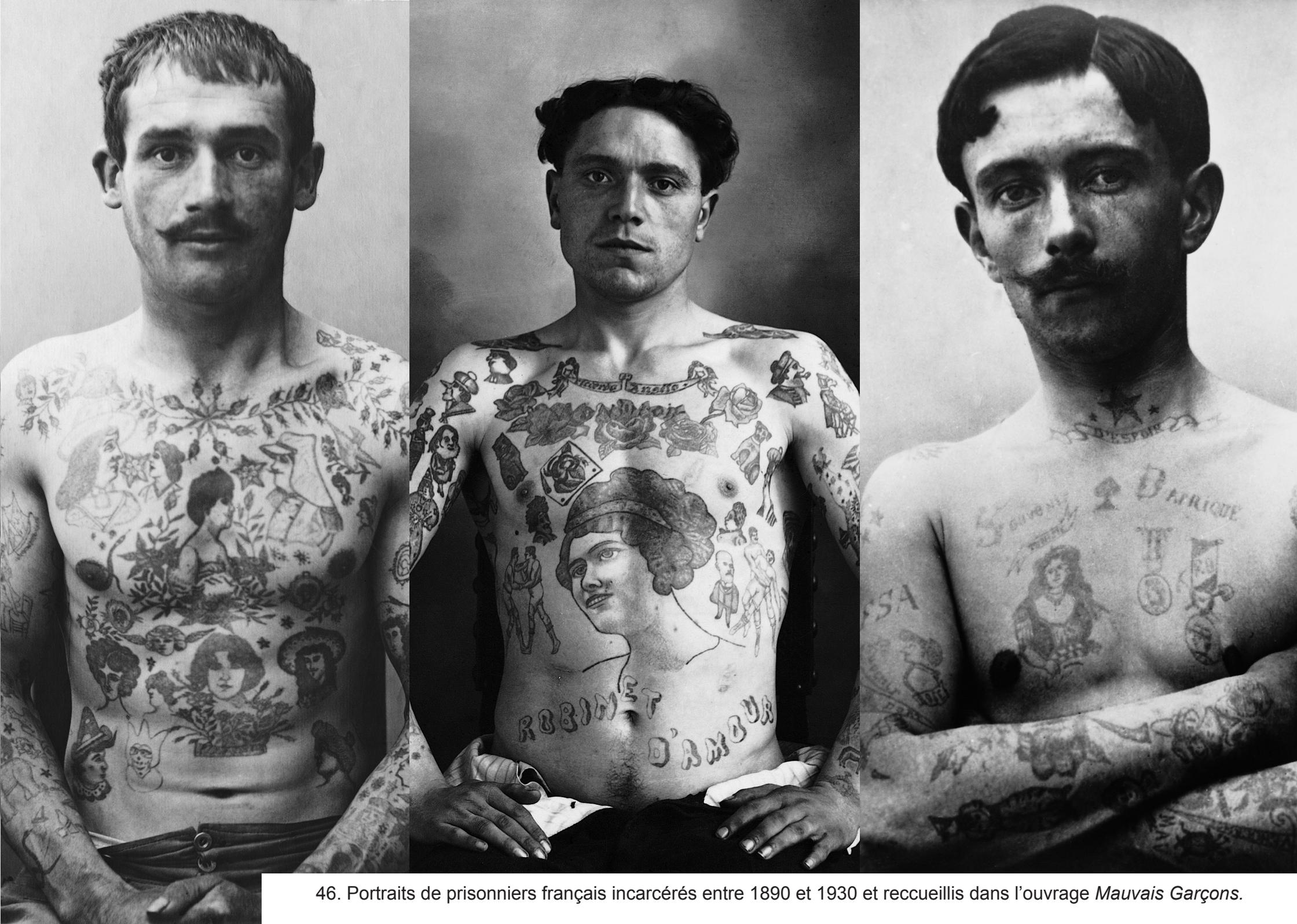
main, (« celui qui restait à l'état de nature ne se distinguait pas de la brute¹⁰⁸ ») Albrecht Becker s'est emparé de la parure épidermique comme d'une arme à l'encontre d'une déshumanisation carcérale, lui permettant d'éprouver son corps pour en manifester la présence. Prune Chaney dégage l'idée d'une redécouverte du prisonnier pour son corps dans un article explicitant la démarche vitale du prisonnier :

« En cachette, comme un enfant qui découvre en même temps la puissance et la faiblesse de sa sexualité, il dessine, trace, orne, rature, perfore, centimètre par centimètre la surface devenue illisible de son épiderme. Le corps beckerien est celui dans lequel la dictature nazie certainement, échoua à s'implanter, un corps dont il devait par tous les moyens reprendre possession, un corps travaillé pour en expurger l'idée même de "race pure" ». ¹⁰⁹ »

Cette ambiguïté d'une souffrance devenue plaisir par le retour aux sensations qu'elle engage s'est alors transformée en la possibilité de retrouver un semblant d'expérience d'une sexualité qui lui était alors refusée. Métaphores de la pénétration et d'un épanchement de liquides liées aux pratiques sexuelles, le tatouage et la scarification sont ainsi devenus pour Albrecht Becker une réelle manière de reprendre possession de son corps et d'en retrouver la notion de contrôle dans un milieu pénitentiaire qui en limite considérablement les potentialités. Par cette « *auto-sexualité masochiste qu'il découvre¹¹⁰* », Becker peut décider des douleurs qu'il s'inflige et ainsi consentir à l'expérience de la souffrance, loin de celle, contrainte, que lui impose le pouvoir à l'origine de son incarcération et des maltraitements qui en découlent. Ses marques corporelles sont ainsi orchestrées de manière, contrôlées, salvatrices, déclinant sur le corps du détenu « *une grammaire corporelle loin de celle qui fut imposée par les nazis et la guerre.¹¹¹* » Par l'encrage de son corps et ses nombreuses pénétrations, Becker avait, à nouveau, la possibilité de reprendre contact avec ses différentes perceptions sensorielles, que la barrière carcérale restreignait considérablement. « *On peut voir dans les mutilations des moyens destinés à amplifier la conscience du corps (...). Le passage obligé par la douleur que suppose la mutilation met en évidence la présence corporelle. (...) En outre, avec la douleur, objet de la souffrance et sujet deviennent indistincts ; la sensation irradie.¹¹²* » Perforations du corps, coups, brûlures, tatouages, mutilations et autres marques gravés dans la peau ne sont alors pas des signes avant-coureur d'une volonté d'autodestruction mais au contraire nombres de manifestations de pulsions de vie comme dernières tentatives vitales d'exister, de ressentir, par le sacrifice d'une part de soi. Ce sacrifice s'exprime par la violence faite au corps pour préserver l'individu d'une souffrance intérieure bien plus destructrice.



45. Portraits de prisonniers russes incarcérés à l'époque de l'URSS et recueillis dans l'ouvrage *Russian Tattoo Police Files*.



46. Portraits de prisonniers français incarcérés entre 1890 et 1930 et recueillis dans l'ouvrage *Mauvais Garçons*.

« Le toucher est souvent associé au sens du réel. Si l'on ne touche pas les choses, elles demeurent encore un peu fictives. Le rêveur cherche à se pincer pour se convaincre de son état. Le contact avec l'objet est un rappel d'extériorité des choses et des autres une frontière sans cesse déplacée qui procure au sujet le sentiment de son existence propre, d'une différence qui le met à la fois face au monde et immergé en lui.¹¹³ »

Les transformations corporelles deviennent alors besoins et élans vitaux et leurs manifestations se répandent sur le corps, témoins d'un récit personnel qui n'aurait su se délivrer par la parole. Cette dernière est transcendée par des représentations indélébiles, conférant à la peau le statut hybride d'enveloppe dans laquelle l'individu expérimente le « vivre » autant qu'elle est surface d'inscription de cette expérience, dans une coexistence de relations autobiographiques. Le corps d'Albrecht Becker se transforme en parchemin sur lequel viennent se déverser les flux de son existence, les mots de ses maux. « *Son corps comme un palimpseste, est devenu un livre ouvert où les écritures se libèrent et se superposent, brouillant les pistes en empêchant toute lecture univoque : son corps illustre de manière toujours différente une seule et même histoire, la sienne, abolissant les notions de dehors et de dedans, le dehors étant un autre dedans.*¹¹⁴ » On peut alors parler de tatouages comme figures autobiographiques d'une histoire incarnée, j'entends par là inscrite à même la carne du corps humain. Cette symbolique du tatouage codifié est bien plus importante encore en prison que dans d'autres milieux où on le retrouve. Nous pouvons prendre l'exemple des tatouages des bagnards russes, véritables encyclopédies corporelles définissant le détenu de manière indélébile. On doit à Arkady Bronnikov, policier à la retraite à l'époque de l'URSS, une collection de photographies de prisonniers incarcérés dans différents instituts pénitenciers soviétiques. *Russian Criminal Tattoo Police Files* propose ainsi environ 180 clichés, dont les marques corporelles ont été décortiquées et analysées par celui que l'on considère aujourd'hui comme le plus important connaisseur en iconographie des tatouages russes. « *En prison, les tatouages peuvent devenir un élément symbolique de l'uniforme du détenu. Certains donnent quelques indices sur le crime qui les a envoyés derrière les barreaux, d'autres servent d'outil de communication. Par exemple, une dague placée sur la nuque sous-entend qu'un détenu a tué quelqu'un en prison et qu'il est prêt à recommencer.*¹¹⁵ » Les photographies sont ainsi accompagnées de descriptions rapides, traduisant les exemples de cette iconographie codifiée du tatouage russe. « *Un tatouage de sirène peut [ainsi] représenter une condamnation pour le viol d'un mineur, ou une agression sexuelle envers un enfant*¹¹⁶ » quand « *le serpent enroulé autour du cou est un signe d'addiction à la drogue.*¹¹⁷ » Réalisés de manière « sauvage » à l'aide de rasoirs et de teintures liquides ou encore de caoutchouc brûlé mélangés à de l'urine, ces tatouages

113 LE BRETON, David, *Anthropologie du corps et modernité*, op. cit., p.179.

114 CHANEY, Prune, « Becker, le marqué », op. cit., p.7.

115 MACZEWSKI, Pawel, « L'encyclopédie visuelle des tatouages des prisonniers russes », *Vice* [En ligne]. Mis en ligne le 18 octobre 2014. URL : <http://www.vice.com/fr/read/russian-criminal-tattoo-fuel-damon-murray-interview-876>. Consulté le 27 avril 2016.

116 BRONNIKOV, Arkady, *Russian Criminal Tattoo Police Files*, Londres, FUEL, 2014.

117 *Ibid.*

étaient réalisés secrètement et dans de mauvaises conditions puisque interdits par les autorités. Ils servaient alors aux prisonniers de s'exprimer par le biais de l'unique média de communication auquel ils avaient alors accès : leur corps. A l'image des marques faites aux animaux, (nous pouvons notamment parler des tatouages faits aux oreilles des chiens) les tatouages de ces prisonniers reflétaient une véritable carte de visite en permettant l'identification dans une perspective médico-légale à une époque où la dactyloscopie n'avait pas encore été mise en place¹¹⁸. Véritables carnets de bords encrés à même la peau des détenus, les tatouages interpellent, identifient, expriment, communiquent, mettent en garde, rappellent.

« Dans une étude sur l'argot et le tatouage, Jean Graven, s'il se méfie des rapprochements alors très prisés entre primitifs et criminels, constate cependant que le tatouage, surnommé " fleur de baignoire " en argot, est une sorte de langage du milieu, proclamation de foi contre les conventions sociales, espèce de langue verte graphique qui s'exprime sur deux modes : l'un purement contestataire et antisocial, l'autre visant à la connivence.¹¹⁹ »

On retrouve cette même idée d'iconographie du tatouage carcéral dans l'ouvrage *Mauvais Garçons* de Jérôme Pierrat et Eric Guillon qui ont, à l'image de Bronnikov avec sa collection de photographies de bagnards russes, recensés les photographies d'identités judiciaires de prisonniers français, « prises lors des arrestations, qui constituent une galerie unique de gueules de marlous, mettent à nu les truands en dévoilant slogans vengeurs, pensées mélancoliques, dessins obscènes, souvenirs d'Afrique... la " poésie de la canaille malheureuse " comme l'écrivait Albert Londres.¹²⁰ » De la même manière que pour les prisonniers russes, certaines inscriptions interviennent sur les peaux et viennent témoigner des crimes et de l'identité des détenus qui les portent. On retrouve ainsi des épigrammes tels que « Robinet d'amour » ou encore « Au bonheur des Dames » sur le corps des proxénètes dont les marquages, exécutés en prisons, deviennent après identification première du prisonnier les indices du manque et de l'abstinence sexuelle résultant de l'enfermement.

« Le tatouage court aujourd'hui sur toutes les peaux. Mais durant des décennies il fut en France l'apanage des mauvais garçons, la marque de leur passage dans les bagnes d'outre-mer et les prisons centrales de la métropole. Durs de durs, issus des fortifs parisiennes, des faubourgs lyonnais et des villages marseillais, ils arboraient sur leurs peaux leurs diplômes de voyous, les stigmates de leur vie marginale. Pour être un Homme du Milieu, au début du XXe siècle, il fallait être " naze et bousillé ", soit syphilitique et tatoué...¹²¹ »

118 DILIGENT, Marie Bernard, « Arts et cultures des tatouages », *I-revues* [En ligne]. Mis en ligne le 10 septembre 2010. URL : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/33853/ANM_2001_197.pdf?sequence=1. Consulté le 26 avril 2016.

119 BOREL, France, *op. cit.*, p.165.

120 PIERRAT, Jérôme et QUETEL, Eloïse, « Mauvais garçons, Portraits de tatoués, 1890-1930 », *Musée du Quai Branly*, [En ligne]. Mis en ligne le 27 septembre 2014. URL : <http://www.quaibrantly.fr/fr/expositions-evenements/au-musee/rendez-vous-du-salon-de-lecture-jacques-kerchache/details-de-levenement/e/mauvais-garcons-35486/>. Consulté le 26 avril 2016.

121 La Manufacture de livres, « Mauvais garçons », *La Manufacture de Livres*, [En ligne]. Mis en ligne le 30 mai 2013. URL : http://www.lamanufacturedelivres.com/le_site/Mauvais_garcons.html. Consulté le 26 avril 2016.

Le tatouage que l'on associe à ces hommes « bousillés » est ainsi longtemps considéré comme un symptôme de la délinquance. Cesare Lombroso suggère dans *L'Homme criminel* qu'il « constitue par sa fréquence un indice juridique » ou encore que « l'oisiveté propre aux prisonniers stimule la tendance au tatouage.¹²² » Plus tard, Adolf Loos poursuit dans cette voie en déclamant dans *Ornement et Crime* : « L'homme moderne qui se tatoue est, lui, un criminel ou un dégénéré. Il y a des prisons où quatre-vingts pour cent des détenus présentent des tatouages. Les gens tatoués qui ne se trouvent pas en prison sont des criminels latents ou des aristocrates dégénérés. Quand un tatoué meurt en liberté, c'est qu'il est mort quelques années avant d'avoir commis un meurtre.¹²³ » Cependant, loin d'être un signe avant-coureur de la criminalité, l'inscription corporelle est plus une manière de prouver sa force et son courage pour gagner sa place au sein des univers carcéraux dont la politique du « plus fort » est encore actuellement prédominante. Moyen de garder le contrôle sur la seule possession qu'on ne peut leur soutirer, le tatouage devient, pour les personnes incarcérées, cette manière de s'emparer de leur corps pour se l'approprier entièrement et l'investir au maximum. « La cicatrice est une manière de fixer le mal chez ceux qui s'abîment le corps en profondeur, elle enracine le souvenir d'un contrôle de la souffrance, d'une maîtrise de soi.¹²⁴ » Lacassagne, médecin français, réfute les hypothèses de Lombroso et de Loos en mettant en avant l'idée d'un tatouage évocateur en réaction à « la solitude, l'enfermement, l'impossibilité de s'exprimer.¹²⁵ » France Borel s'exprime, elle aussi, en ce sens : « Le tatouage serait dès lors le propre d'une personnalité troublée qui s'exprime peu ou mal verbalement et invente un autre mode de communication avec une peau neuve.¹²⁶ » En effet, ces marques se développent sur les corps à la manière dont l'encre emplit les pages des livres, tous deux supports d'une histoire encrée et ancrée au cœur même d'une volonté de préservation mémorielle et de communication de cette dernière. Les tatouages à caractère autobiographiques deviennent ainsi nombres de témoins des antécédents et autres états de services des détenus qui, par l'expérience de la douleur, se réapproprient une manière d'éprouver la vie et le corps au sein d'un environnement cloisonné, vers une extériorisation de l'interne, loin d'une volonté purement esthétique ou encore décorative qu'un regard non initié pourrait concevoir. Le corps, ainsi paré, peut prendre la parole et devenir cette espace de transition entre intériorité et extériorité : la peau devient initiatrice de lien, productrice d'identité, créatrice de sens. Il n'est donc pas étonnant de voir se répandre les tatouages codifiés au sein de groupes où l'expression du corps puissant s'exprime plus facilement que par la verbalisation de cette autorité. Les milieux mafieux russes et japonais ou encore les gangs chicanos de Los Angeles héritent ainsi de cette tradition qui prône l'idée d'une peau comme interface de diffusion

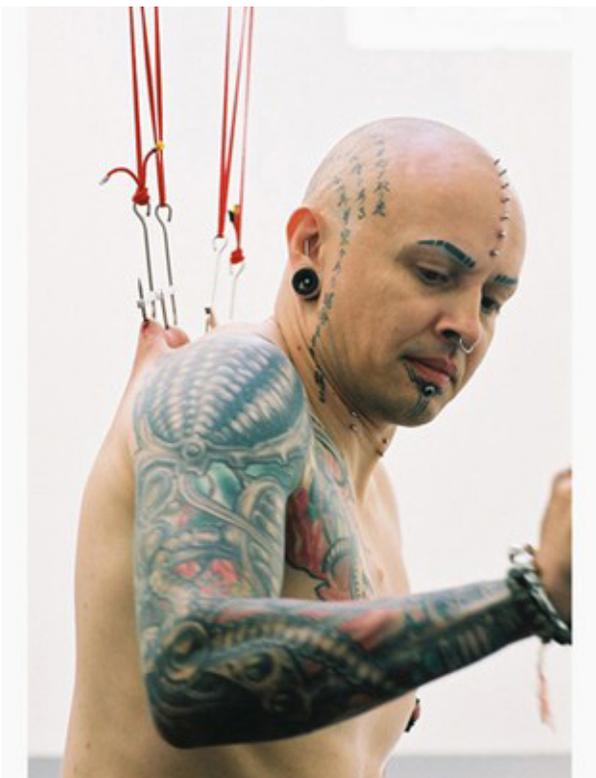
122 LOMBROSO, Cesare, *L'Homme criminel*, Paris, Félix Alcan, 1895, p.266.

123 LOOS, Adolf, *Ornement et Crime*, Paris, Payot et Rivages, 2003, p.72.

124 LE BRETON, David, *La peau et la trace*, *op. cit.*, p.70.

125 GUILLON, Eric et PIERRAT, Jérôme, « Mauvais garçons tatoués », *Mediapart* [En ligne]. Mis en ligne le 7 juin 2014. URL : <https://www.mediapart.fr/portfolios/mauvais-garcons-tatoues>. Consulté le 26 avril 2016.

126 BOREL, France, *op. cit.*, p.166.



47. Photographie de Lukas Zpira lors d'une suspension.

127 CALCUTA, Clémentine, « Jean-Luc Verna : A ton étoile », *BOUM!BANG !* [En ligne]. Mis en ligne le 18 juin 2014. URL : <http://www.boumbang.com/jean-luc-verna/>. Consulté le 28 avril 2016.

128 BOREL, France, *op. cit.*, p.165.

128 *Ibid.*

129 COURAU, Laurent, « Lukas Zpira – Une introduction au Body Hactivisme » (entretien avec Lukas Zpira), in *Laspirale.org* [En ligne]. Mis en ligne en janvier 2004. URL : <http://laspirale.org/texte-99-lukas-zpira-une-introduction-au-body-hactivisme.html>. Consulté le 28 avril 2016.

130 *Ibid.*

d'une dimension existentielle : la trace corporelle permet de mieux faire l'expérience du « soi » et ainsi, par la même occasion, de mieux faire présence au monde. Et c'est ce que continuent à expérimenter certains artistes plus contemporains en agissant sur leurs corps de manière plus ou moins ineffaçable. Jean-Luc Verna ou encore Lukas Zpira se servent ainsi de leur anatomie dans une logique de contrôle de leur corps, de l'ordre d'une perpétuelle réinvention de soi. Verna répond de la sorte à une volonté de se libérer de son carcan parental, famille qu'il juge « réac', conservatrice et "average" ¹²⁷ » par une ornementation corporelle qui l'anime, l'identifie, l'institue, lui convient. Il s'exprime lui-même à ce sujet : « *Il n'empêche que je suis complètement accro à l'utilisation de mon corps. Je fais du sport, suis des régimes, la chirurgie et les tatouages sont dans cette même logique de contrôle et de pouvoir sur mon enveloppe externe. C'est un véritable chantier pour continuer à être stimulant pour soi-même, s'aimer malgré le temps qui passe.* ¹²⁸ » Le marquage corporel est ainsi un investissement du corps singulier, une appropriation de ce dernier comme une mainmise effectuée sur sa propre vie pour en définir soi-même les tenants. Lukas Zpira expérimente lui aussi les modifications corporelles d'une manière plus radicale encore dans cette même idée de réappropriation de l'existence. S'inscrivant dans le mouvement artistique du Body Hactivisme dont les membres « *pratiquent, théorisent et inventent des modifications corporelles avant-gardistes et prospectives, influencées par la culture manga, la bande dessinée, les films et la littérature de science-fiction* ¹²⁹ », Zpira fait l'expérience de nouvelles pratiques d'implantations expérimentales dans l'idée de dépasser les limites biologiques. « *Les termes Body Hactiviste et Body Hactivisme sous-entendent la nécessité d'action et de prise en main de nos destinées par la volonté perpétuelle de se réinventer.* ¹³⁰ » Par ce détournement du corps originel, Zpira questionne le corps au sein de notre société et en interroge les limites, le libre usage, l'esclavage. Par la modification corporelle, il cherche à se libérer du joug sociétal qui emprisonne le corps en l'augmentant pour en pallier les faiblesses. De manière plus éphémère, certains artistes se servent de leur corps pour introduire ces mêmes questionnements au sujet d'une expérience corporelle contrôlée. Maria Alberola ainsi qu'Ariana Page Russell utilisent les défaillances de leur corps pour en reprendre possession. Toutes deux atteintes de dermatographie (maladie provoquant une hypersensibilité de la peau), ces artistes ont cherché à réinvestir leur épiderme qui, jusqu'ici, échappait à leur emprise. Par la création de motifs ornementaux liés aux griffures délibérées opérées sur leur peau, les photographes proposent une exploration du corps et de l'épiderme comme documents témoins de l'expérience humaine. Ces ornements gravés à même la chair sensible semblent illustrer la façon dont l'homme s'expose, se pare, s'exprime. Les artistes, plutôt que de subir fatalement cette altération



48. Jean-Luc Verna, *Kouros Agrigente*, Photographie, 2011.



49. Jean-Luc Verna, *David*, Photographie, 2011



50. Ariana Page Russell, !!!!!,
Photographie de dermographie, 2005.



51. Ariana Page Russell, ooooo,
Photographie de dermographie, 2005.

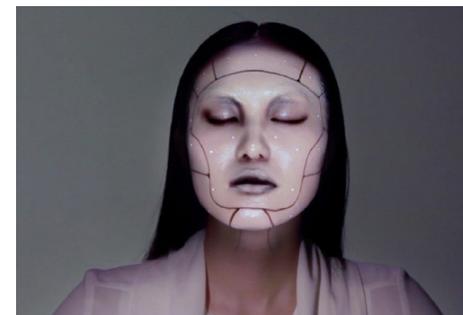
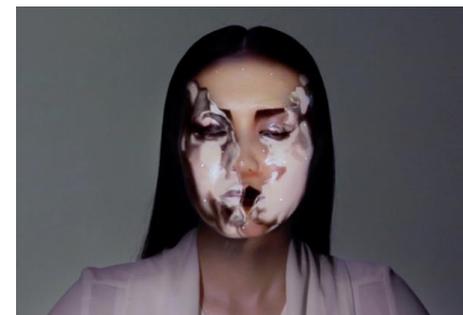
131 LE BRETON, David, *La peau et la trace*,
op. cit., p.128-129.

corporelle qui les envahit, préfèrent la réutiliser et s'en servir comme support de création au service d'une réappropriation personnelle et singulière de leur corps qu'elles expriment épidermiquement. Tatouages, scarifications, modifications corporelles, brûlures ou encore marques diverses sont ainsi autant de manières d'agir sur le corps comme rempart à ce qui nous échappe, pour redonner de la chair, de la vie, du sens : pour reprendre le contrôle de notre existence par l'épreuve de l'enveloppe corporelle par laquelle on expérimente le « vivre ».

« En fabriquant du sacré à usage personnel, en provoquant une transcendance par la douleur ou le risque de mort, l'individu cherche à se redéfinir. Le sacrifice d'une part de soi l'arrache à l'ordinaire, et notamment à la routine de sa souffrance, en le projetant soudain ailleurs, sur une autre scène de l'existence, mais dont il a ouvert lui-même la possibilité en faisant la part du feu. Le sacrifice n'est pas ici un échange intéressé avec les dieux, il ignore ce qu'il poursuit, il s'impose à l'individu à son corps défendant, mais il est agissant en ce qu'il restaure un sentiment d'identité meurtri.¹³¹ »

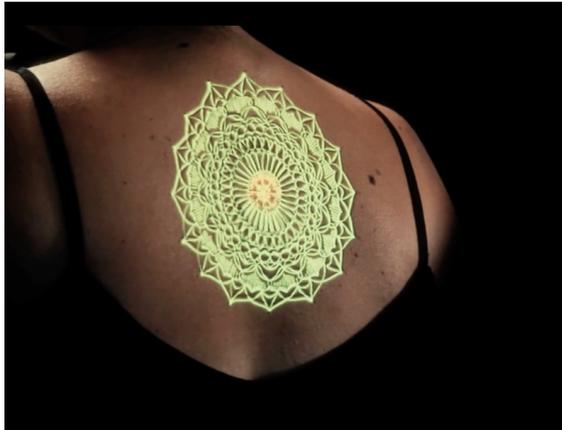
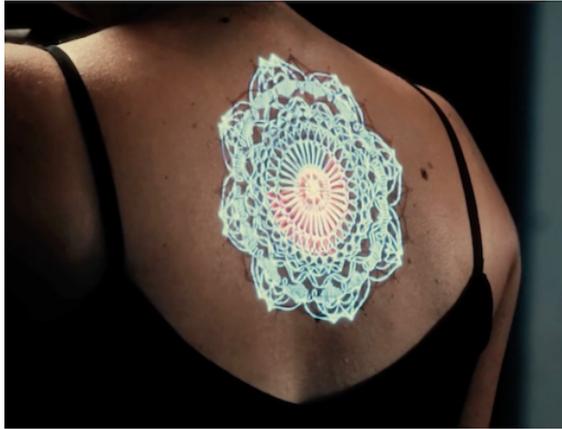
Je recherche dans mon travail cette idée de redonner de la vie au corps, même virtuel, au travers d'interfaces numériques. Il s'agirait alors de ré-animer symboliquement ce corps inerte qui n'en reste pas moins dénué de sens pour autant. Plus qu'une simple déambulation sur une photographie de corps, je souhaite permettre au spectateur de faire l'expérience de la marque corporelle dont nous parlions plus haut. Aussi, j'ai voulu mettre en place un dispositif interactif grâce auquel le récepteur du projet pourrait intervenir directement sur le corps virtuel en permettant la réalisation d'un parcours personnel par clics successifs sur les grains de beauté présents de manière inhérente sur le corps proposé. A l'image du Body Hacktivism, j'utilise les nouvelles technologies comme point de départ à une augmentation corporelle de l'ordre de la trace. Je me sers alors des marques manifestes du corps originel comme base d'application de nouveaux signes, eux, artificiels. Les grains de beauté, par ces clics de souris ou encore par la manière dont le récepteur appose son doigt sur un écran tactile, viennent se relier entre eux par des traits noirs, à l'image des tatouages dont l'encre zèbre la peau des hommes depuis la préhistoire, définissant les tracés des parcours aléatoires réalisés sur ce territoire corporel. Les traits viennent s'ordonner, reliant les points comme on associe les étoiles entre elles, à l'image des constellations qu'opère justement Ariana Page Russell par les marques dermographiques réalisées sur ses cuisses. Par cette action, je cherche à redonner de l'identité au corps par l'opération de marquer ce dernier et ainsi créer une ré-animation symbolique du corps inerte photographié. Cette ré-animation s'opère aussi du côté du spectateur qui, loin de l'inactivité corporelle liée aux techniques du web dont

parlait Leroi-Gourhan au sujet de technologies qui se développeraient sans l'emprise de l'homme, visant à remplacer ce dernier, impose au contraire sa propre trajectoire, sa propre marque, sa propre constellation. Il appose ainsi son identité sur l'identité corporelle déjà présente du sujet qu'il tatoue. La tablette tactile permet d'autant plus de rendre opérationnelle cette idée du toucher comme palliatif au manque de sens dont nous parlions plus haut au sujet du tatouage d'incarcérés comme fabrication de sensible. Par l'interaction et le marquage virtuel qui en découle, je tente de rendre actif cet épiderme inerte, à la manière dont la peau prend vie par l'apposition de motifs tatoués, gravés, qui évoluent et se propagent. De plus, le voilement du corps appelle à son dévoilement et le marquage corporel devient ainsi source d'une curiosité qui pousse l'homme à chercher à retourner au corps immaculé originel. Freud disait en ce sens : « *La coutume de cacher le corps, qui se développe avec la civilisation, tient la curiosité sexuelle en éveil, et amène l'individu à vouloir compléter l'objet sexuel, en dévoilant ses parties cachées.*¹³² » Sans parler forcément de sexualité, nous pouvons ici voir dans le dévoilement du corps un retour aux origines de l'homme et, de même, à l'universel et au commun. Par ce tatouage virtuel, le corps se voit recouvert d'une nouvelle couche, à l'image du stencil, feuille carbone utilisée par les tatoueurs qui, transférant ainsi un dessin sur la peau, s'en servent de base pour venir tatouer l'épiderme. Le corps se revêt, petit à petit, de traits de plus en plus nombreux et ce recouvrement appelle l'imagination à se souvenir de ce qui s'y trouvait en dessous. Ce corps, même virtualisé, s'étoffe d'un nouveau poids, reprend la prestance qu'il avait perdu par son transfert dans le virtuel par cette irrépressible volonté de le redécouvrir. Le tatouage vient ainsi redonner présence au corps autant par son action de le marquer que par l'envie qui en découle de le voir se découvrir à nouveau. De nouvelles manières de marquer le corps virtuellement se développent et nous pouvons ainsi citer le mapping vidéo qui prodigue, lui aussi, une nouvelle peau, cependant impalpable, à un épiderme bien tangible. Nous pouvons prendre l'exemple d'*Omote*, travail de mapping sur visage réalisé par Nobumishi Asai. Par le tracking, phénomène de captation et d'analyse numérique du visage, où une caméra capte en temps réel la physiologie de la figure du modèle, des images sont projetées sur ce dernier, provoquant de nouvelles apparences simulées, peintes, décorées et réinterprétant ainsi l'identité du sujet en s'adaptant à son visage en mouvement. Cette intervention permet ainsi à la visagité du sujet de se développer, de se mouvoir, de se réinventer grâce aux technologies numériques, permettant une hybridation de l'identité, un surplus de présence et une curiosité pour une redécouverte du visage originel qui se voit paré d'un marquage virtuel époustouflant. Nous sommes ainsi face à un maquillage de lumière et de technologies, dont la virtualité n'en rend pas moins le sujet doté d'une étonnante présence, d'autant



52. Captures d'écran extraites de la vidéo d'*Omote*, mapping sur visage de Nobumishi Asai.

132 FREUD, Sigmund, « Trois essais sur la théorie de la sexualité », *Psycho.ru* [En ligne]. Mis en ligne le 20 janvier 2013. URL : http://psycho.ru/fr/freud/1905/3_essais8.html. Consulté le 29 avril 2016.



53. Captures d'écran extraites de la vidéo d'*Ink Mapping* de Oskar & Gaspar.

133 AINLEY, Nathaniel, « Les tatouages prennent vie avec ce mapping », *The Creator Project* [En ligne]. Mis en ligne le 27 octobre 2015. URL : <http://thecreatorsproject.vice.com/fr/blog/tattoos-transform-into-moving-images-with-ink-mapping>. Consulté le 29 avril 2016.

134 INCONNU, « Le premier événement de Mapping Vidéo sur tatouages », *Golem13* [En ligne]. Mis en ligne le 26 octobre 2015. URL : <http://golem13.fr/video-mapping-projection-on-tattoos/>. Consulté le 29 avril 2016.

plus forte par cette idée que le visage, considéré comme cet endroit de l'épiderme où se reflète l'identité de l'individu, se métamorphose et se renouvelle constamment, brouillant ainsi les pistes entre intériorité et extériorité. Par l'union de la technologie et de l'art ainsi que de la réalité et du virtuel, Asai a découvert le potentiel d'une réécriture numérique de ce que nous percevons traditionnellement de l'être. D'autres artistes cherchent dans le mapping le futur du marquage corporel par des projections de tatouages qui prennent le pas sur les tatouages, bien réels, apposés sur le corps d'individus en les mettant en mouvement par des animations lumineuses. Les artistes Oskar & Gaspar se servent ainsi des tatouages déjà présents sur les peaux humaines pour en développer l'idée de propagation. « *Les tatouages des modèles servent de base à une courte histoire qui s'étend peu à peu. Des labyrinthes dans le dos, des boas qui serpentent sur le torse d'une innocente victime, des raies manta sur les cuisses et pleins de mandalas.*¹³³ » Ces derniers se mettent ainsi à courir réellement sur les peaux des modèles, proposant des motifs qui changent à l'envie. « *À l'instar des supports architecturaux (façades, monuments, terrains de sport...), la technique du mapping vidéo (projection vidéo) est ici utilisée pour animer les tatouages des modèles. Grâce à la magie de la projection, les tatouages prennent vie et s'animent dans un spectacle intrigant.*¹³⁴ » Les marques corporelles ne restent plus figées et se délient au contraire dans une chorégraphie précise dans laquelle les motifs s'entrelacent et éveillent l'épiderme. Les tatouages et autres traces réalisées à même la peau permettent ainsi de rendre vie aux corps qui les reçoivent, même symboliquement, par des marques virtuels. Ramon Maiden utilise ainsi le tatouage comme forme d'expression en les dessinant au stylo bille à même de vieilles photographies, des couvertures de magazines rétro ou encore des images religieuses, véhiculant ses messages de façon provocatrice et symbolique. L'artiste utilise alors le corps à la manière d'un livre ouvert, en en exposant les écritures et les énonciations. Parmi toutes ces déclinaisons mettant en scène la trace et la marque corporelle, nous observons que cette dernière permet une mise en valeur et une exhibition du corps. L'art est ainsi créé à même le corps, pour l'expérimenter, le mettre à l'épreuve mais aussi en permettre la visibilité. Le corps est la première chose que l'on perçoit d'un individu et sert, avec le tatouage et autres marques, de support pour véhiculer des messages à même la rue, de la même manière que peuvent le faire les panneaux publicitaires ou encore le Street Art : il s'agit d'amener à la vue de tous un art qui a pour vocation de se propager, se développer, se lire sur les peaux, déambuler dans la rue vers sa démocratisation. Il m'est donc apparu opportun dans mon projet d'utiliser le média internet comme véhicule de ce corps à tatouer, dans une nouvelle volonté de transmettre cet art au plus grand nombre par sa popularisation. Par l'interactivité de mon travail et sa visibilité de-

puis n'importe quelle connexion internet, je tends ici à supprimer le fossé qui existe entre le spectateur et les institutions par une approche contemporaine de l'art : lui permettre de se diffuser ainsi que de s'expérimenter directement chez tout un chacun. A l'image de Gerry Schum, producteur de la galerie télévisuelle *Fernsehgalerie* qui permettait aux spectateurs de recevoir depuis chez eux l'émission *Land Art* (production artistique et sur l'art), je cherche à mon tour aujourd'hui à « *sortir des circuits traditionnels des galeries et rester le plus étroitement possible en contact avec le public*¹³⁵ ». Dans une société de plus en plus connectée, je souhaite me servir de l'outil internet – qui touche la plus grande partie de la population occidentale – comme véhicule d'un art où le spectateur, loin de se résigner à une posture contemplative, pourrait agir sur l'œuvre et ainsi faire l'expérience de ce corps à réanimer.



135 MACAREZ, Blaise, « Le groupe GRAV, Groupe de Recherche d'Art Visuel », *Musée Matisse* [En ligne]. Mis en ligne le 3 juin 2015. URL : <http://musee-matisse.lenord.fr/fr/Activit%C3%A9setpublics/Activit%C3%A9spouradultes/Conf%C3%A9rences/Conf%C3%A9rencelegroupeGRAV/tabid/897/Default.aspx>. Consulté le 29 avril 2016.



54. Travaux d'interventions originales par le dessin sur images et photographies de Ramon Maiden.

III. DU CREATEUR AU RECEPTEUR : AMBIGUITE

A. INTERACTIVITE : UN RECEPTEUR ACTIF AU DEVELOPPEMENT DE L'OEUVRE

a. DANS LA LIGNÉE DES ŒUVRES PARTICIPATIVES

La particularité de l'art numérique est bien le fait qu'il engage forcément un processus interactif à un moment de sa création ou de son émission. Or, le désir de faire contribuer le spectateur à la réalisation de l'œuvre, le plus fréquemment par un échange plurisensoriel n'est pas né des caractéristiques du numérique. Cette participation modifie profondément les relations de la traditionnelle triade des différents corps que met en avant la communication artistique (auteur, œuvre, récepteur) et vient en prolongement des préoccupations qui émergent dès les années soixante à soixante-dix au sujet d'un spectateur actif au déroulement de l'œuvre. La modernité et les avant-gardes ont bien entendu aidé à la construction d'un tout nouveau spectateur de l'art et *l'Urinoir* de Duchamp en est un exemple capital : l'œuvre d'art réfute catégoriquement la mise à distance et le silence de son visiteur en provoquant la polémique, en engageant la discussion, en poussant au questionnement et au commentaire. Il y a ainsi un engagement pour une rencontre frontale entre œuvre et spectateur et une ouverture à l'autre par une réappropriation commentée de ces nouveaux regardeurs. Duchamp considérait alors déjà le déplacement des différentes places des producteurs et récepteurs au sein de l'art en affirmant, au début du XX^{ème} siècle : « *ce sont les regardeurs qui font les tableaux*¹³⁶ ». Avec ce constat, nous sommes cependant encore purement dans l'idée d'une faculté intellectuelle et c'est dans une contradiction de ces formes d'arts traditionnelles où l'interaction du spectateur est avant tout un événement mental – de l'ordre de la réception – que l'art participatif voit le jour en tant que réelle pénétration du spectateur dans l'œuvre. « *Les spectateurs seront progressivement invités à toucher les œuvres, à agir sur elles, à participer à leur élaboration. Qu'ils en soient ou non conscients – mais sans doute pas à leur demande – ils en deviendront un composant.*¹³⁷ » Sans parler encore d'une authentique interaction (que nous définirons clairement plus loin mais dont nous pouvons dire qu'elle engage un véritable échange entre le spectateur et l'œuvre sur laquelle il porte une action), il y a pourtant déjà dans l'art participatif une volonté de faire passer le public de l'autre côté d'un miroir aux usages jusqu'alors prédéfinis. En ce sens, il s'agirait d'aider le spectateur à abandonner son état « passif » (j'entends par là que la façon d'éprouver l'œuvre est purement intériorisée et plutôt de l'ordre du spirituel,



55. Photographie de Valie Export durant sa performance *Tapp und Tastkino*, 1968.

136 DUCHAMP, Marcel, *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, 1975, p.247.

137 VIOLLET, Marion, *Les comportements du spectateur comme enjeux de l'art contemporain*. [En ligne] Arts Plastiques. Université Toulouse II – Le Mirail, 2011, 422 p. URL : <http://www.theses.fr/2011TOU20051/abes>. p.73.



56. Photographie de Marina Abramovic durant sa performance *Rhythm 0*, 1974.

138 SWIDZINSKI, Jan, *Freedom and Limitation, The Anatomy of Post-modernism*, Calgary, Sxartissue, 1988, Avant-propos, p.5.

139 EWIG, Isabelle et MALDONADO, Guitemie, *Lire l'art contemporain dans l'intimité des œuvres*, Paris, Larousse, 2009, p.195.

140 *Ibid.*, p.206.

du mental ou du psychologique) vers une réception plus expérientielle de l'art où le public viendrait faire partie intégrante d'une œuvre dans laquelle il s'inscrirait pleinement. Pour Jan Swidzinski, artiste contemporain polonais et créateur de l'art contextuel : « *L'art n'a cessé de constituer des modèles autoritaires de création pour l'Autre. A travers le contact avec l'Autre, il nous informe sur la nécessité de développer nos propres modèles. Etre artiste aujourd'hui, c'est parler aux autres et les écouter en même temps. Ne pas créer seul mais collectivement.*¹³⁸ » Ainsi les différentes notions artistiques développées jusqu'alors (espace, outils, textures, temporalité...) se redéfinissent au sein d'une nouvelle préoccupation de l'art à intégrer le spectateur dans le but de permettre un meilleur dialogue et une plus grande compréhension de l'œuvre par son expérimentation. Happening, art conceptuel, body art, art de rue ou encore art cinétique invitent alors le spectateur à opérer une participation tout en proposant divers outils permettant au public une réelle expérience esthétique, au sens de l'aïsthésis dont parlait Baumgarten : une pure expérience sensible. On peut ainsi parler d'une mise en éveil des différents sens du spectateur par cette expérience qui le pousse à investir son corps dans son entièreté, plus que sa simple vue. « *Il s'est d'abord agi de faire naître par l'excitation de la vue des impressions liées à d'autres sens, puis les artistes ont substitué aux impressions sensorielles l'inclusion directe, dans l'œuvre elle-même, d'éléments sonores, tactiles, olfactifs ou gustatifs.*¹³⁹ » Ainsi, et toujours dans l'idée de mettre en avant le corps dans l'art pour en permettre une nouvelle expérience, Valie Export déambule dans les rues de Munich et de Vienne, une boîte en carton recouvrant son buste, laissant la possibilité aux passants d'y introduire leurs mains pour venir toucher sa poitrine à l'aveugle. Marina Abramovic expérimente, elle, l'activité du public de manière plus extrême. Ce dernier, lors de la performance *Rhythm 0*, se voit mis à sa disposition soixante-douze objets qu'il peut utiliser comme bon lui semble sur le corps immobile de l'artiste. Quand certains objets sont, à première vue, inoffensifs (cosmétiques, accessoires...), d'autres peuvent être bien plus néfastes pour l'artiste. Marteau, couteaux, fouet, hache ou bien même un pistolet chargé sont autant d'objets permettant à l'artiste de jouer de cette relation incertaine avec son public, mettant ce dernier à l'action dans ce nouveau lien particulier qu'il exerce avec l'œuvre et son créateur. Dans un autre registre, Tinguely propose au spectateur de mettre en marche les dispositifs qu'il présente, proposant par exemple avec *Maschinenbar* l'occasion d'écraser d'une coup de marteau mis en mouvement de manière mécanique, une peluche ou encore une bouteille en verre. Allan Kaprow définit quand à lui le happening en 1963 comme « *un environnement exalté, dans lequel le mouvement et l'action sont intensifiés pendant un temps limité*¹⁴⁰ », permettant l'implication du public dans un contexte cependant très dirigé, les participants de l'événement

devant, la plupart du temps, accomplir une partition pré-établie.

« L'art participatif relève de la sollicitation, il recherche de manière ouverte et souvent spectaculaire l'implication du spectateur. S'il vit lui aussi de transitivité, comme l'art classique, il n'offre pas des objets à regarder mais des situations à composer ou avec lesquelles composer. Cela tient à la nature inachevée de l'œuvre d'art participative, son achèvement plastique supposant que le spectateur y mette la dernière touche.¹⁴¹ »

L'œuvre perd ainsi son aura sacrée qui empêche l'homme d'y poser la main, en le maintenant de la sorte à distance raisonnable. Le corps du spectateur n'est plus retransché à sa simple position d'habitable de l'esprit, organe unique en éveil face à d'inanimés ouvrages : il s'implique à présent corporellement par de véritables actions physiques, modifiant totalement l'approche de l'œuvre. Il s'agit alors d'un art tourné vers l'« autrisme » dont parle Paul Ardenne, en opposition à l'autisme dont les symptômes provoquent un enfermement sur soi et une impuissance face à la possibilité d'établir de réelles communications. Ainsi, l'art participatif permet cette communicabilité entre les êtres que ne rend pas spécialement possible un art ne prenant en compte que la simple vision du spectateur, et dont les répercussions sont principalement intériorisées. Le lien de récepteur au spectateur se crée alors à travers l'œuvre participative, de la même manière qu'elle permet dans certains cas une relation entre les récepteurs eux-même, dans cette esthétique relationnelle à volonté communicationnelle dont parle Bourriaud¹⁴². Il s'agirait alors de jouer sur une nouvelle manière d'enfanter une réception personnelle et singulière qui, à l'instar d'une conception moniste du monde que l'on déplacerait dans le champ de l'art, viendrait rompre avec un dualisme producteur/récepteur en proposant une vision qui engloberait et entrelacerait les différents corps artiste/œuvre/spectateur dans une seule et même expérience esthétique de l'œuvre. Bien que fondamentalement différente d'un corps à l'autre puisqu'éprouvée par des entités propres habitées singulièrement, cette expérience n'en reste pas moins un partage sensible dans le tout devenu translucide du monde.

« Quelle que soit sa nature, l'œuvre autrisme a pour vocation de susciter un " être ensemble ". En attente d'une plus grande solidarité sociale (au moins localement), pariant sur la possibilité d'une intersubjectivité réalisée (au moins passagèrement), l'œuvre d'art participative se constitue comme un agent actif de la démocratie vécue, dont elle est sans doute le plus significatif des enfants symboliques.¹⁴³ »

Les artistes se servent de l'art participatif pour donner du poids aux messages qu'ils

141 ARDENNE, Paul, *Un art contextuel*, Paris, Flammarion, 2002, p.181.

142 BOURRIAUD, Nicolas, *L'esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998.

143 ARDENNE, Paul, *op. cit.*, p.183.

souhaitent communiquer, en consolidant le lien qui les unit aux personnes qui, habituellement, les observent, en leur permettant de devenir acteur à leur tour. Cet art se développe dès lors au plus près de ce public visé, à savoir principalement hors des musées, cherchant la communion loin des institutions qui cloisonnent les œuvres qu'elles renferment. Jérôme Glicenstein résume bien cette position du monde de l'art des années soixante qui, pour lui, a vu naître « *un certain nombre d'idées visant à contester les frontières posées par la tradition entre artistes et spectateurs. Le sujet-participant se constitue au sein même de cette contestation. De nombreuses initiatives artistiques ont ainsi soit développé des stratégies de " création collective ", soit, lors d'actions publiques, ont engagé le public à participer – ne serait-ce que par sa présence – à la mise en œuvre de projets de tous ordres. Il y a ainsi, à l'origine de l'idée de participation, une ambition politique assez générale visant à faire sortir l'art des musées, à le faire aller dans la rue afin de s'adresser directement au plus grand nombre. L'art étant alors implicitement entendu comme ayant un certain pouvoir de désaliénation.*¹⁴⁴ » Il y a ainsi, avec l'art participatif, un réel bouleversement du dialogue social artistique que l'on retrouve dans son prolongement numérique, avec l'avènement d'un art lié aux pratiques du web. Si les pratiques artistiques participatives ne sont pas originellement attachées aux nouvelles technologies, l'apparition du numérique et d'Internet, au-delà du bouleversement des échanges sociaux, va aussi stimuler la création artistique en frayant un chemin, dès la fin des années 1980, à d'innombrables potentialités pour les artistes, tant dans la conception, la production et la diffusion de leurs œuvres que dans la relation qu'ils instaurent avec leurs publics. Bourriaud parle alors d'un art de la résistance face à une société de la consommation et du capital. Il explique :

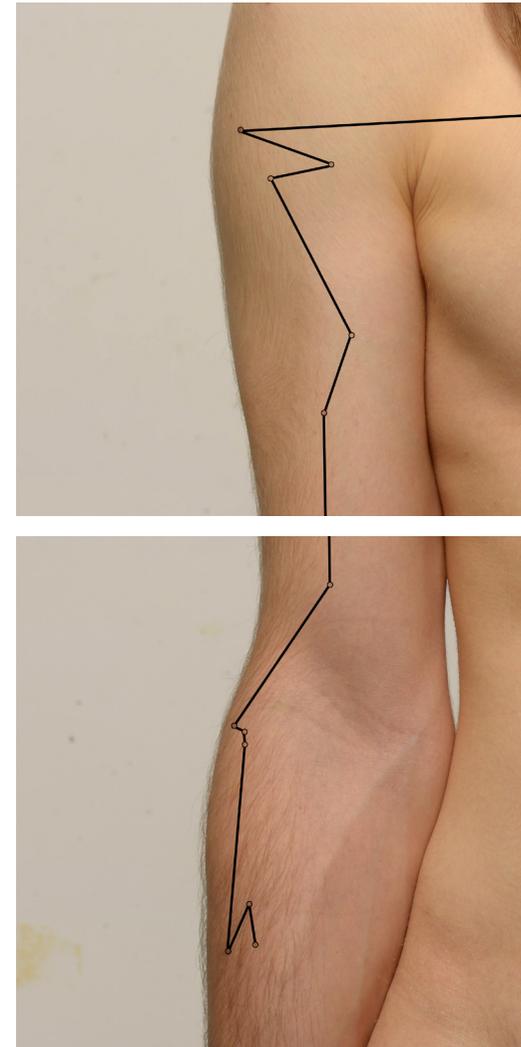
« La génération des années quatre-vingt-dix reprend cette problématique, mais délestée de la question de la définition de l'art, centrale pour les décennies soixante-soixante-dix. Le problème n'est plus d'élargir les limites de l'art, mais d'éprouver les capacités de résistance de l'art à l'intérieur du champ social global. A partir d'une même famille de pratiques on voit donc survenir deux problématiques radicalement différentes : hier, l'insistance mise sur les relations internes au monde de l'art, à l'intérieur d'une culture moderniste privilégiant le " nouveau " et appelant à la subversion par le langage ; aujourd'hui, l'accent posé sur les relations externes dans le cadre d'une culture éclectique où l'œuvre d'art fait résistance au laminoir de la " Société du spectacle ".¹⁴⁵ »

144 GLICENSTEIN, Jérôme, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », *Artifices 4* [En ligne]. Mis en ligne le 5 décembre 1996. URL : http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html. Consulté le 11 mars 2015.

145 BOURRIAUD, Nicolas, *op. cit.*, p.31.

b. INTERACTIVITÉ DE L'ART

Nous avons vu que le numérique est une technique dont l'élément structurant principal n'est autre que l'information. Il abrite donc en lui des spécificités simultanées dont certaines relèvent de la machine quand d'autres se rapportent au vivant (d'où très certainement les métaphores biologiques permettant de nommer différents abords du traitement numérique. On parle en effet d'intelligence ou encore de vie artificielle, d'algorithmes génétiques, de réseaux neuronaux...) Avec le numérique, la pensée elle-même devient matériau destiné à la représentation. De la sorte, l'artiste numérique devient celui qui travaille sur une nouvelle dimension de la représentation : il manipule et malaxe un informe dans lequel il discerne les possibilités de formes. Dans ce cadre, la création à laquelle j'ai donné forme est intervenue avant même l'objet réalisé. En effet, avant de percevoir l'aboutissement formel du produit, il a fallu que j'imagine l'étendue des résultats possibles et les potentialités créatives laissées au spectateur. J'ai ainsi vu un réel rapport entre cette manière de créer par la programmation web et le fait de préférer un travail ouvert, dans le sens où ses potentialités de suite sont infinies par l'apport constant du spectateur : je retrouve cette relation dans la possibilité laissée au récepteur d'intervenir à sa guise sur un travail en continuel devenir, et cette caractéristique propre au numérique de travailler au sein d'un espace de possibles potentiels. A l'inverse de l'approche choisie de manière dominante jusqu'à maintenant dans le champ artistique, le numérique n'aspire jamais à une production d'objets idéaux (à savoir qu'ils exposent le caractère immuable et stable de ces objets). Il y préférera, et particulièrement parce que ses modèles abritent l'alternative d'être toujours révisés, remaniés et changés, des états transitoires (et donc dans une impossibilité de stabilité) de situations perceptives. Dans cette même idée, je présente un travail qui serait en quelque sorte un écho à cette manière de procéder numériquement en proposant un site Internet qui, une nouvelle fois, ne présenterait de fixité que de par sa forme et non de par son contenu. Le choix est alors donné au récepteur de l'œuvre de venir agir sur cette dernière grâce à des possibilités d'actions établies au préalable à son intention. Dans mon travail, le spectateur peut ainsi apposer sa marque par clics successifs de souris ou par appui du doigt sur les grains de beauté du corps photographié présenté sur le site, ce dernier prenant le relais en créant des tracés à l'image de constellations en réaction à cette action du récepteur. « *Le spectateur interactif n'est pas externe à l'œuvre mais, élément du modèle comme un autre, il est pensé et construit par elle.*¹⁴⁶ » Dans la conception de ce site Internet, j'ai en effet pensé cette interaction tout en développant l'aspect physique du projet, incluant le spectateur au cœur même du projet, lui concédant autant de place qu'à l'objet lui-



Simulation d'un tatouage virtuel tracé sur une photographie issue de *Corps, Raccord*

146 BALPE, Jean-Pierre, *L'art et le numérique*, Paris, Hermès, 2000, p.30.

même, les deux étant intimement liés. Vient alors se créer un nouvel échange entre récepteur et œuvre de l'ordre d'une réponse à son action, d'un échange mutuel, d'un dialogue infini. Ce processus ne saurait donc exister sans la participation du spectateur à qui l'on peut alors conférer le rôle d'accent actif de cette création artistique qui ne saurait se développer sans lui. On peut alors parler dans mon travail d'une réelle interactivité, à distinguer de la simple participation par le principe d'action réciproque entre la personne et l'objet sur lequel cette dernière agit. Pour Annick Bureau :

« L'interactivité désigne le (les) relation(s) des systèmes informatico-électroniques, avec leur environnement extérieur. [...] On peut distinguer deux registres de l'interactivité : celle avec un agent humain et celle sans agent humain. Dans ce deuxième cas, l'agent peut être des éléments de la nature ou de l'environnement. L'interactivité avec agent humain est celle sur laquelle nous mettrons l'accent. Elle est en effet au cœur de la pratique «multimédia». [...] Avec l'art interactif, le spectateur et/ou l'environnement deviennent des éléments de l'œuvre, au même titre que les autres éléments qui la composent.¹⁴⁷ »

Le spectateur devient ainsi l'une des matières premières venant actionner une œuvre qui ne saurait prendre vie sans son action. Ainsi, dans ce dessein de l'art de permettre une meilleure communicabilité avec son récepteur, l'art interactif propose une manière d'inclure réellement le spectateur dans une pratique qui offrirait un dialogue direct entre objet et spectateur, ce dernier faisant à présent partie intégrante de cette nouvelle œuvre composite. *« L'expérience montre qu'avec la main sur les manettes de contrôle, les yeux sur le moniteur où l'image change suivant vos mouvements, vous devenez partie intégrante du système, occupant la fonction de contrôleur dans un système de rétroaction...¹⁴⁸ »* Cet art met ainsi en avant une inclusion du corps au cœur même de ses préoccupations, lui permettant de reprendre possession de l'immatérialité que le numérique propose dans un premier temps, en permettant au corps la possibilité de devenir œuvre par son action physique sur l'interactivité présentée. L'art interactif comme que je l'expose (au sens de site Internet) inclut d'autant plus le spectateur qu'il se développe au plus près possible de ce dernier, étendant sa réception grâce aux outils du web, accessibles à la grande majorité des hommes, brisant ainsi les frontières avec un art élitiste ou encore réservé aux amateurs prenant le temps de se déplacer dans les musées réservés à sa visibilité. *« Il s'agit avant tout d'une remise en cause de la société et du système de l'art selon deux axes : d'une part, un refus et une lutte contre la consommation en général et celle de l'art en particulier et, d'autre part, l'idée de l'éducation des masses. L'artiste agit donc un peu comme une «avant-garde du prolétariat» qui éduque le peuple et lui propose d'autres modèles.¹⁴⁹ »* Ainsi, l'art prend place directement au sein

147 BUREAUD, Annick, « Qu'est-ce que l'interactivité ? », *LEONARDO Online* [En ligne]. Mis en ligne en avril 2004. URL : http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php. Consulté le 3 février 2015.

148 VIOLA, Bill (cité par MEREDIEU (de), Florence, *Arts et nouvelles technologies, art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse, 2003, p.157.)

149 BUREAUD, Annick, LAFFORGUE, Nathalie et BOUTTEVILLE Joël, *Art et technologie : la monstration*, Paris, Association Chaos, 1996, p.60.

des foyers et ne passe plus par les institutions qui les érigent. Le spectateur peut alors se laisser aller dans un face à face unique avec l'œuvre qu'il reçoit et se permettre une action sur cette dernière, loin des carcans traditionnels de nombreux musées regorgeant de productions à observer, encore marquées par une longue lignée d'œuvres classiques distanciatrices et intouchables. Internet est ainsi le lieu de prédilection d'un art des possibles, où le spectateur n'aura peur ni de toucher, ni de détériorer l'œuvre présentée. C'est ainsi que, dans mon travail, le spectateur se voit doté de la possibilité de « toucher le corps autrement », créant une pression sur l'épiderme de ce dernier et venant le tatouer virtuellement par action réciproque de ce corps/site lui répondant. Les marques corporelles résultant des différentes exécutions varient selon le spectateur actif. Les productions sont aussi nombreuses que diverses, dévoilant des trajets redéfinissables à l'infini en fonction de la singularité du récepteur/acteur concerné. Ce dernier peut alors « *mettre en relief son individualité à travers les dispositifs interactifs. Le spectateur est confronté à l'œuvre lors d'une relation exclusive voire privée (c'est le cas des œuvres accessibles sur Internet) ; mais il est cette fois invité à agir sur elle, lui permet d'exister le temps de son actualisation. Le sujet-interactant est libre de choisir ou de refuser d'offrir à l'œuvre son attention, de la "réaliser"¹⁵⁰ ».* Par cette possibilité d'essayer, de réessayer, d'effacer, de recommencer, d'entamer de nouveaux trajets sur le corps, de le tatouer, de le dé-tatouer pour le re-tatouer à nouveau, le spectateur s'octroie ainsi un droit d'expérimentation. Il agit sur ce corps ainsi que sur le corps de l'œuvre, qu'il actionne, de même, tout autant. L'œuvre interactive permet ainsi, par la répétition dont elle fait preuve pour offrir la possibilité d'un remaniement contant, une actualisation de l'ordre de l'essai, laissant la place à la tentative et au repentir sur une œuvre toutefois réalisée par un tiers. Jean-Pierre Balpe explicite cette question de la répétition dans l'œuvre numérique :

« En revanche, l'œuvre numérique est une œuvre de répétition, ce qui ne veut pas dire qu'elle se répète, mais qu'elle est ouverte à la construction d'un différent au travers des reprises d'un même : " Si la répétition existe, dit Deleuze, elle exprime à la fois une singularité contre le général, une universalité contre le particulier, un remarquable contre l'ordinaire, une instantanéité contre la variation, une éternité contre la permanence. A tous égards, la répétition, c'est la transgression." (Différence et répétition, p.9). [...] Aussi, ce à quoi invite l'art numérique dans ses reprises, ses différences et ses répétitions, c'est à l'expérimentation.¹⁵¹ »

On retrouve ainsi encore une fois cette idée de répétition et d'expérimentation, éléments présents tout au long de mon travail et qui témoignent tous les deux d'un fait de création et d'une manière de recevoir l'œuvre. La prise photographique, sa découpe et le codage

150 VIOLLET, Marion, *op. cit.*, p.92-93.

151 BALPE, Jean-Pierre, *L'art et le numérique, op. cit.*, p.32.



numérique sont ainsi autant de manières répétitives de développer (de manière expérimentale) le projet que j'entreprends, quand les déplacements réalisés à l'aide de mouvements successifs de la souris ou du doigt de même que l'action de pression des grains de beauté, répétitive elle aussi, viennent chorégraphier cette manière d'expérimenter l'œuvre et le corps qu'elle abrite. D'autres artistes se servent de l'interactivité pour permettre au spectateur une expérience de l'ordre de l'excursion et de l'expérimentation. Stéphane Perrault propose ainsi au récepteur dans *Writing Space* la possibilité de voyager au sein d'histoires réelles contées par un comédien présent dans le même espace, en les modifiant pendant la représentation à l'aide de tablettes tactiles dont ils disposent et peuvent se servir pour transformer l'histoire. Les spectateurs, inclus directement dans l'œuvre par leur action sur son déroulement, sont ainsi agents actifs d'une expérience qu'ils expérimentent collectivement. Il en va de même pour *World Skin* de Maurice Benayoun, artiste considéré comme l'un des principaux protagonistes de l'art numérique. Cette œuvre, appréciée comme étant l'une des manifestations essentielles de la création numérique présente, comme l'artiste le souligne en sous-titre de sa production « *un safari photo au pays de la guerre* ». Le spectateur évolue alors dans une pièce cubique dont la majeure partie de l'espace devient support d'une projection qui l'immerge dans un univers fictif. Divers appareils photographiques, dont les déclencheurs ont été transformés, sont suspendus au plafond, laissant la possibilité au récepteur (préalablement doté de lunettes lui permettant de discerner le relief de l'espace dans lequel il évolue) de viser son environnement et d'en capter l'image par la capture photographique. Cette même capture vient cependant arracher à l'environnement la représentation préalablement cadrée, remplaçant le décor photographié par une projection blanche. Ce même décor est alors supprimé de la base de donnée que les spectateurs viennent éliminer au fur et à mesure de leurs passages. Les déclencheurs des appareils photos étant de même reliés à une imprimante, les acteurs de l'œuvre peuvent, en véritables touristes, récupérer une photographie papier de leur prise de vue en sortant de la pièce. « *L'action du visiteur devenu touriste est ce qui se joue à travers World Skin : confronté à un paysage chaotique où la photographie devient une arme s'emparant du monde en le supprimant, il est amené à se questionner sur son rapport à l'image. Le touriste de World Skin devient acteur, sortant de sa passivité habituellement entretenue avec son rapport à l'image.*¹⁵² » A l'instar de mon propre projet interactif, la possibilité est donnée au spectateur, dans ce travail, de se déplacer à l'intérieur d'une réalité virtuelle dans laquelle il s'inclut, brisant les frontières entre ces mêmes notions de réalité et de virtualité. Nous sommes dans les deux cas face à une simulation de réalité (engendrée par la photographie ou encore par la reconstitution d'images de synthèse). Là où nous disions donc si-



57. Photographie d'un récepteur utilisant les dispositifs interactifs de l'oeuvre *World Skin* de Maurice Benayoun.

152 DALIA, Charlotte, « Benayoun (Maurice), *World Skin*, 1997 », *Art à l'ordinateur* [En ligne]. Mis en ligne le 15 mars 2012. URL : <http://art-a-lordinateur.blogspot.fr/2012/03/maurice-benayoun-world-skin-1997.html>. Consulté le 9 septembre 2014.

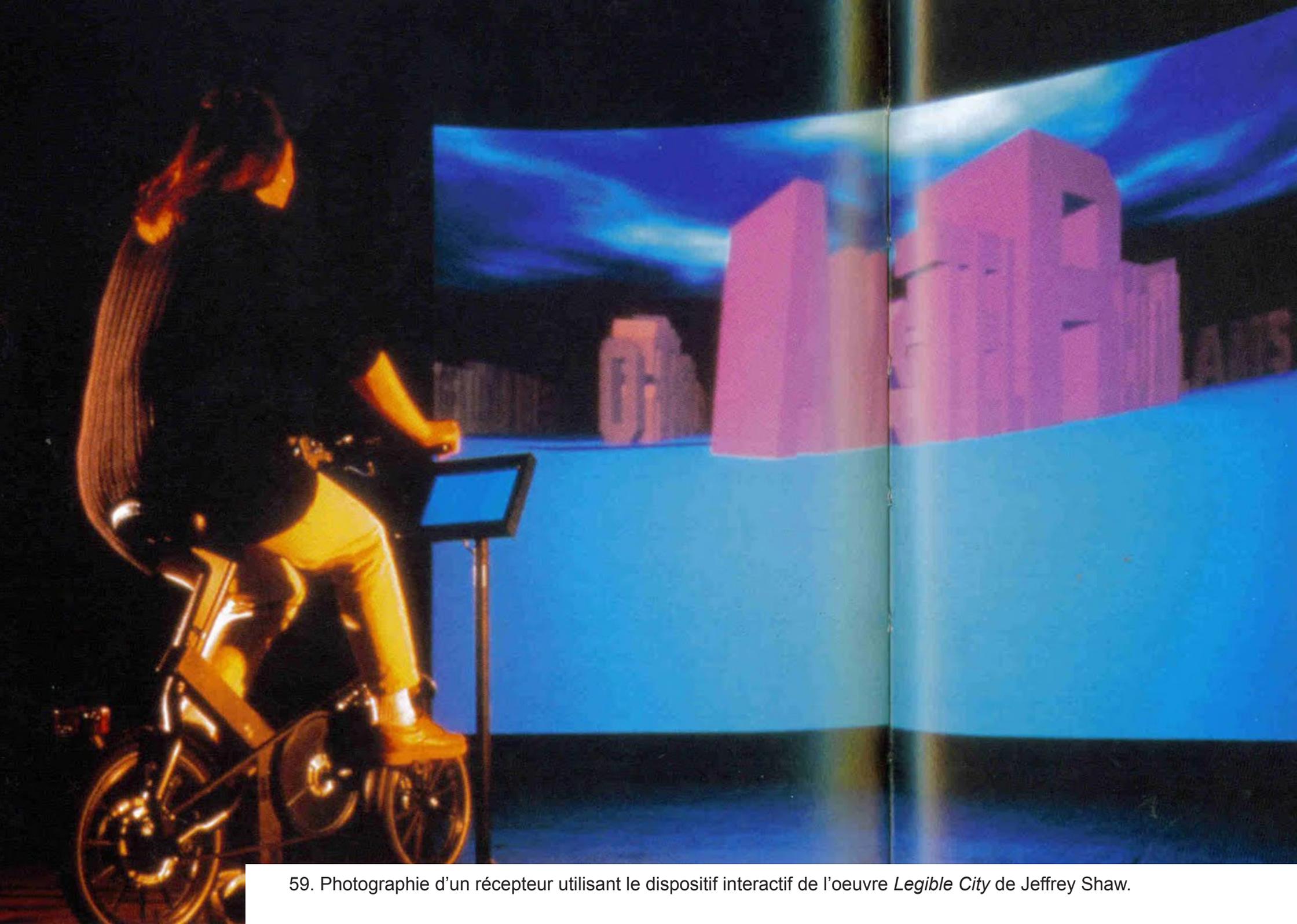


58. Image tronquée extraite de l'oeuvre *World Skin* de Maurice Benayoun après l'utilisation d'un récepteur.

mulation de réalité, ce virtuel devient pourtant bien réel à l'instant même où le spectateur s'en empare en interagissant avec. Il y a ainsi ambiguïté et, une nouvelle fois, confrontation de ces deux mondes que l'art permet de superposer. Espaces simulés reprennent alors les caractéristiques d'authentiques territoires pour en modifier les perceptions. Nous retrouvons cette idée de déambulation dans un espace virtuel dans l'œuvre *Legible City* de Jeffrey Shaw. Ce dernier permet alors au spectateur de se balader au milieu des immeubles de Manhattan, de Karlsruhe ou encore d'Amsterdam, se déplaçant face à un écran géant à l'aide d'un vélo fixé au sol. Ce dispositif est cependant très vite oublié par l'immersion que propose cette promenade, ponctuée de lettres qui forment petit à petit des histoires, transformant notre conception de ces lieux pourtant bien réels. Il en va de même dans mon propre travail où le spectateur redécouvre le corps, pourtant commun à tous, par une déambulation de l'ordre de la macroscopie, elle, peu commune. Il y a alors, dans les différents travaux cités précédemment, une réelle inclusion du spectateur dans l'œuvre, lui permettant de transmettre des informations au dispositif avec lequel il communique. S'ensuit alors une réaction du système mis en place, la donnée communiquée occasionnant une modification de son état. « *Si, dans les années soixante, on tentait de répondre à un "malaise dans la civilisation" [...], aujourd'hui il s'agit plutôt de la prise de conscience des changements profonds engendrés par les techno-sciences dans la société, de la volonté d'accompagner ce changement, de l'influer*¹⁵³ ». Dans cette idée d'accompagnement technologique, le corps s'empare du numérique comme d'une manière d'augmenter ses propres capacités. A petite échelle, dans les projets d'interactivité développés par le biais de sites Internet, le corps du spectateur/acteur (ou partie de son corps, en l'occurrence, les mains) devient prothèse de la machine et inversement : la machine devient en même temps prothèse du corps. Balpe parle alors d'une « *recherche d'osmose et de fusion qui, dans les cas les plus avancés, en chirurgie réparatrice par exemple, ferait que la frontière entre les deux ne serait plus perceptible. Rêve que, dans l'imaginaire de nombreuses fictions contemporaines, traduisent les androïdes et autres êtres bioniques où le simulé ne tolère plus aucune perte, même pas celle de l'immédiat sensoriel.*¹⁵⁴ » Dans mon projet, la souris de l'ordinateur et son lien à l'écran ou encore la tablette tactile, que le spectateur actionne et par laquelle il s'immerge dans l'espace virtuel, devient prolongement du corps humain. Dans une volonté d'exposition de ce travail qui ne prendrait plus simplement en compte la valeur communicative du site Internet à recevoir depuis chez soi, les projections immersives sur de grands murs réalisées en représentation de l'action en cours du spectateur viendraient démultiplier les potentialité réceptives et les rapports d'échelle de ce nouveau prolongement corporel. Stelarc, artiste australien, (reconnu pour le mélange d'éléments

153 BUREAUD, Annick, LAFFORGUE, Nathalie et BOUTTEVILLE Joël, *op. cit.*, p.61.

154 BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, *op. cit.*, p. 157-158.



59. Photographie d'un récepteur utilisant le dispositif interactif de l'oeuvre *Legible City* de Jeffrey Shaw.

électroniques ou robotiques et de corps biologiques qu'il instaure lors de ces performances d'Art corporel) expose l'obsolescence du corps humain en énonçant : « *Le corps doit exploser de son conteneur biologique, culturel, planétaire...*¹⁵⁵ » Il expose ainsi son troisième bras électromagnétique, relié à son torse par des capteurs dans cette volonté d'augmentation du corps par la prothèse technologique. Sans adhérer à cette idée d'obsolescence corporelle, je tente au contraire de réinvestir pleinement le corps par le biais de ces mêmes technologies qui semblent dans un premier temps prôner son obsolescence. Par la monstration de ce corps sur site Internet et par l'interactivité du spectateur sur ce dernier, via différentes interfaces numériques (écrans, tablettes, projections), je cherche à réconcilier l'homme avec son propre corps, sans pour autant négliger l'accroissement numérique qui s'opère dans nos sociétés, élevant en même temps ce dernier au rang de nouveau paradigme artistique. La machine devient alors autant cette prothèse corporelle que ce nouveau compagnon de communication, œuvrant pour une redécouverte et une révélation du corps engendrée par cette fusion corps/numérique, réalisée grâce au système de causalité et de réaction qu'engage l'interactivité numérique. Cette synergie est renforcée par la perception du temps dit réel. « *Est en effet considéré comme temps réel un temps correspondant à ce que l'agent conçoit comme naturel dans un contexte donné : les vingt-cinq images d'un film donnant une illusion de mouvement en temps réel le discontinu est perçu comme continu. [...] En ce sens, un système interactif fonctionne toujours sur l'illusion.*¹⁵⁶ » Grâce à cette illusion, les mouvements sur le corps et les tatouages virtuels engagés par le spectateur lui semblent directs. Il y a alors réelle communicabilité entre les trois corps que propose traditionnellement le champ artistique. A la manière dont Pollock utilisait le pictural pour communier avec la toile dans une sorte de danse-trance qui l'opposait à la peau de la toile en tension, l'œuvre est cet objet qui devient témoignage d'une action et le processus devient aussi, voire plus important, que l'objet final. Ce dernier échappe même clairement à la transformation matérielle, réflexion s'étant déjà posée à l'apparition de la performance. « *A partir du moment où il est admis que c'est dans l'échange que se constitue l'œuvre, il faut bien reconnaître que le travail de l'artiste s'effectue désormais sur les procédures plus que sur la manipulation ou la transformation à proprement parler du matériau.*¹⁵⁷ » L'œuvre se départit alors de la pesanteur qui l'assigne à une place fixe. Dès lors, il n'est plus question de contraintes de poids ou encore de fragilité lors de son déplacement, ce dernier étant lui-même éliminé par l'in-fixité dont l'ouvrage fait à présent preuve. Sans cette obligation matérielle, l'œuvre qui venait investir un lieu peut alors les occuper tous, pour peu qu'ils soient connectés. Balpe explique :



60. Photographie de Stelarc utilisant son troisième bras électromagnétique.

155 STELARC (cité par MEREDIEU (de), Florence, *op. cit.*, p.145.)

156 BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, *op. cit.*, p. 160.

157 FOREST, Fred, *Pour un art actuel : L'art à l'heure d'Internet*, Paris, L'Harmattan, 1998, p.82.

« Cette caractéristique de l'œuvre numérique est ce qui peut-être nommé hypermédiatisation : l'œuvre est potentiellement multiple, virtuelle, et donc sans lieu. N'étant assignée à nulle place, elle peut les investir toutes, pourvu que celles auxquelles elle se destine puissent accueillir de l'information numérique. Aussi, pour la première fois dans l'histoire de la création humaine, par les réseaux, une œuvre peut se manifester simultanément et de la même façon, sans pertes, à tous les points de la planète, puisque sa matérialisation n'est qu'une surface de visibilité. Cette situation n'est pas sans questionner la notion même de culture, et donc celles d'universel et de totalité.¹⁵⁸ »

Le spectateur, où qu'il soit, a alors la possibilité de tout voir derrière la fenêtre qu'est celle de son écran. Il n'agit cependant pas en être passif qui se contente d'observer le monde, il peut interagir avec ces portions de vie qui lui sont remises en temps réel et donc sans se soucier de l'éloignement. Il peut ainsi interagir avec le monde entier, communiquer, échanger avec ces fragments vitaux, bouleversant son rapport à l'espace et à la présence de l'autre, sans pour autant l'anéantir. Les possibilités d'interaction et de communication deviennent simplement multiples, rompant alors avec cette idée d'isolement de l'individu que certains voient dans l'utilisation de ces technologies. Il n'est donc plus question de parler d'isolement, mais plutôt de changement du rapport à l'autre et de la manière dont l'homme communique avec ses semblables. Fred Forest développe très bien cette manière dont l'informatique modifie la réception esthétique de l'œuvre. Cette dernière s'étend à une réception multiple de l'ordre d'une expérimentation à plusieurs de l'œuvre.

« Ce que nous pouvons pressentir et sentir c'est que l'informatique nous conduit à l'aube d'une nouvelle manière d'être ensemble. Et c'est là que l'esthétique, rompant avec l'image réductrice que lui ont conféré l'art contemporain et ses théories discutables, sera en mesure de retrouver son sens initial grec " d'aisthêsis ", c'est-à-dire " éprouver ensemble ". [...] nous avons l'imprudence d'afficher ici un optimisme insolent, d'affirmer haut et fort que l'utopie est encore pour nous aujourd'hui l'espace des espaces à conquérir, l'espace de tous les possibles.¹⁵⁹ »

Cet espace, aux infinies potentialités qu'est celui d'Internet, peut en effet être occupé par les artistes loin des institutions qui les cloisonnent habituellement et en instaurent la hiérarchisation. Ces organismes se retrouvent désinvestis de l'étape de monstration de ces nouvelles œuvres qui se développent de manière autonome. Une fois placée sur serveur, l'œuvre d'art interactive créée pour Internet prend son indépendance. Elle évolue cependant bien en fonction des critères conçus préalablement par son créateur mais

158 BALPE, Jean-Pierre, *L'art et le numérique*,
op. cit., p.30.

159 FOREST, Fred, *op. cit.*, p.55-56.

ne dépend plus de ce dernier ni d'une quelconque structure de rattachement pour se présenter et se transformer. Il n'est donc plus besoin de déplacer les œuvres, de convenir de transferts rigoureux et coûteux de ces dernières, ni de négocier les lieux de son exposition : contrairement aux œuvres d'arts traditionnelles et matérielles, elle gagne en autonomie en se présentant en tout lieu à tout moment. Le spectateur n'est cependant pas entièrement passif face à cette indépendance. Il doit tout de même chercher dans les nombreux réseaux et liens du web pour y découvrir les œuvres qui répondent à ses intérêts et attisent son envie de les animer. Malgré tout, ces dernières s'offrent à tous pour qui daigne les chercher ou bien par la bonne fortune du récepteur tombant sur un de ces sites au hasard d'une de ses dérives. Les moteurs de recherche, de plus en plus performants, permettent de même de faciliter l'accès à ces œuvres en profitant de ce non-lieu comprenant paradoxalement tous les espaces nécessaires à l'installation de ces travaux.

« De nouvelles circulation de l'art prennent naissance et se constituent en dehors des itinéraires traditionnels et des lieux de pouvoir de l'art contemporain auxquels elles échappent totalement. Ces artistes, il n'est nullement nécessaire d'aller les chercher à grands frais aux fins fond de l'Afrique, de l'Inde ou de la Chine, pour les mettre derrière une vitrine comme dans une foire-exposition. Les "magiciens de la terre" peuplent déjà aujourd'hui l'espace des réseaux télématiques, et pour qui a un minimum de curiosité intellectuelle, il est très facile de les rencontrer sans pour cela avoir besoin de se rendre à Kassel ou à Venise (pour les mondanités...).¹⁶⁰ »

Internet permet ainsi l'accès à de nombreuses informations sur l'art et la visibilité de quasiment la totalité des œuvres présentes en institution, photographiées et présentées sur tous types de supports (blogs, réseaux sociaux et autres sites). Il permet de même la révélation d'œuvres éphémères et mobiles (performances notamment) par les traces de ces dernières que l'on peut retrouver, permettant une connaissance de ces travaux alors même qu'ils ne peuvent s'exposer à nouveau... On peut cependant reprocher à Internet et à ce qu'il permet de représentation de l'art, qu'il ne rend pas possible la même expérience de l'œuvre que l'œuvre réelle. Nous pouvons citer les problèmes d'échelle, de mise en relief, de perceptions sensorielles diverses, de mouvements, etc... Internet peut tenter une certaine approche de l'art en en présentant les grandes informations, mais ne pourra pourtant jamais rendre compte de la diversité perceptive et expérientielle d'une production authentique. Certaines créations viennent cependant échapper à ce constat en venant se greffer de manière in-situ à une volonté de conception par et pour ce média. Les artistes opèrent alors eux-même vers cette démocratisation de l'art que les

160 *Ibid.*, p.67.

internautes avaient tenté d'élaborer avant eux par la monstration d'œuvres dans leurs représentations virtuelles. « *Le domaine de l'art, ce n'est pas l'absolu, c'est le possible. L'art et la technique ne sont pas deux modes d'expression et de pensée figés et antagonistes, mais deux champs susceptibles de se croiser et de se renforcer en vue de générer de la nouveauté dans la main et l'esprit de l'individu.*¹⁶¹ » L'œuvre d'art ne serait alors plus présentée comme amoindrie dans un dessein de représentation informationnelle mais bel et bien diffusée en temps que production artistique même, offerte au spectateur telle qu'elle a été réalisée, sur le web et pour le web. Le réseau est alors vu comme un véritable outil communautaire au service de l'art et la diffusion de l'information se fait au grand public, accessible à tous et en même temps. Les modalités de présentation des œuvres sont ainsi bouleversées et le spectateur n'est même plus obligé de se déplacer dans un lieu de conservation de l'art pour en jouir des plaisirs esthétiques et expérientielles. Ne se posent alors plus les problèmes de déplacement à l'autre bout du monde pour observer une œuvre qui ne sera présente qu'à un moment donné. Non plus de problèmes de file d'attente et d'entassement de dizaines de personnes devant une œuvre, qui en gênent la réception. La production peut être reçue dans le confort de son propre domicile pour une perception optimale de celle-ci. Certains artistes ont ainsi préféré développer leurs travaux exclusivement par le biais d'Internet. C'est le cas de Nicolas Frespech, principalement reconnu pour son œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets*, (production censurée par la suite) où l'on pouvait lire les secrets délivrés par de nombreux internautes ou encore glanés lors de manifestations artistiques publiques. Nicolas Frespech étudie ainsi le réseau pour ses capacités relationnelles et artistiques, produisant des réalisations à développer à plusieurs dans une visée de communication et de critiques de la société qui opère vers un mercantilisme de toute chose. Internet peut ainsi être ce véhicule de la production artistique mais peut, de même, tendre vers une popularisation et une reconnaissance de l'art par la valorisation d'œuvres non dématérialisées. Olivier Donnat intervient à ce sujet :

161 FRANCASTEL, Pierre, (cité par Art Media Agency, « L'ère numérique : vers une démocratisation de l'art », *Artistikrzeo* [En ligne]. Mis en ligne en février 2014. URL : <http://www.artistikrzeo.com/2014022715543/actualites/art/lere-numerique-vers-une-democratisation-de-lart.html>. Consulté le 20 mai 2016.)

162 DONNAT, Olivier (cité par Art Media Agency, « L'ère numérique : vers une démocratisation de l'art », *op. cit.*)

« *À la lumière des évolutions constatées sur la dernière décennie, il est tentant de relativiser l'impact de la révolution numérique sur les pratiques culturelles. Si celle-ci a radicalement modifié les conditions d'accès à une grande partie des contenus culturels et déstabilisé les équilibres économiques dans les secteurs des industries culturelles et des médias, elle n'a pas bouleversé la structure générale des pratiques culturelles ni surtout infléchi les tendances de la fin du siècle dernier.*¹⁶² »

Le numérique aurait donc transformé complètement la structure et l'organisation, mais cependant pas l'essence de notre consommation culturelle. Et l'on peut même commen-

cer à supposer que l'essor de la diffusion culturelle par de nouveaux médias à la portée de tous et utilisés par un très grand nombre, a permis le développement d'un intérêt pour l'art et la culture en règle générale. Car là où l'on devait auparavant chercher de l'information concernant telle ou telle exposition (dont il fallait connaître au préalable l'existence), le profane se servant d'Internet peut, à présent, tomber par hasard sur des articles présentant des événements culturels lors d'une dérive sur le web, favorisée par les nombreux hyperliens proposés sur les sites visités. Les musées tentent, à ce titre, de se réapproprier cette virtualisation culturelle en s'emparant du secteur par la création d'identités visuelles permettant leur visibilité sur le net. Le MoMA se démarque ainsi dans la valorisation de la stratégie numérique qu'il met en place, engageant Fiona Romeo en tant que directrice des Contenus et de la Stratégie numérique de l'institution. « *Fiona Romeo sera ainsi responsable du site Internet du musée et de la gestion des médias en ligne, de l'application smartphone MoMA, des expositions en ligne et de la diffusion en direct et en flux continu d'événements organisés par le musée.*¹⁶³ » Les internautes peuvent alors « suivre » le musée sur Twitter ou encore « aimer » sa page sur Facebook, leur permettant de se tenir au courant des nouveautés, des expositions et des communications de ce dernier. Pour peu que les utilisateurs des réseaux sociaux se connectent fréquemment, ils peuvent recevoir les informations sans plus avoir besoin de les chercher, permettant au musée de capter l'intérêt de personnes qui n'auraient pas forcément fait les démarches de veille informationnelle. Ces institutions proposent de même, à l'instar du Louvre, des visites guidées en ligne de leur locaux et des œuvres qui y sont présentées grâce à des diaporamas de photographies ponctués de textes, ou encore, par exemple, par l'utilisation de logiciels de déambulation virtuelle, employant le même genre de technologie que l'on retrouve déjà avec Google Street View. Cette technologie connectée, loin d'annihiler toute forme d'art qui n'utiliserait pas le virtuel, en permet la connaissance et la visibilité. De plus, le développement de certaines structures sur Internet permet, encore une fois loin d'anéantir l'économie liée à l'art en interrompant les ventes d'objets tangibles, de favoriser ces ventes grâce à la création de maisons de vente d'art en ligne.

« *À partir de 2010, on a assisté à l'explosion de la vente d'art par l'Internet. Les sites existants se sont renforcés et ont amélioré leurs stratégies (Sotheby's, Christie's, Artnet, etc. ont lancé leurs premières ventes aux enchères exclusivement en ligne), alors qu'une multitude d'acteurs ont fait leur entrée sur le marché, parmi lesquels Artsy, Artspace, Paddle8, les galeries d'art, etc. Aujourd'hui, le premier marché aussi bien que le second sont présents sur la toile.*¹⁶⁴ »

163 Art Media Agency, « L'ère numérique : vers une démocratisation de l'art », *op. cit.*

164 *Ibid.*

C'est ainsi que la première œuvre de Basquiat a été vendue en ligne en mars 2014, après une mise en vente uniquement sur le web par Christie's, société de vente aux enchères basées à Londres. Bien que ce marché ne conquière pas toutes les voix (manque de confiance, non visibilité de l'œuvre de manière réelle etc...) il se développe toutefois vers une nouvelle manière de se réapproprier l'art et les organisations qui lui sont associées par le biais des nouvelles technologies de communication et principalement d'Internet. Ce dernier se fait ainsi le véhicule d'une visibilité de l'art sous toutes ses formes, explorant diverses stratégies d'expositions dans un grand souci de connaissance et de reconnaissance. C'est vers cette même volonté de popularisation et de reconnaissance de l'art que les œuvres interactives numériques se sont développées. Elles se sont emparées des différents supports de communication utilisés massivement par l'homme à des fins habituellement informationnelles (journaux télévisés, émissions radios, podcasts vidéo-graphiques...) vers une communicabilité de l'information purement artistique. L'art s'est manifesté en cette hybridation médiatique pour se développer au même rythme que l'évolution technologique dans une recherche de mouvement et de croissance qui ne laisserait pas de place à l'ankylose et la léthargie.

« A la différence des œuvres de type " traditionnel ", les œuvres technologiques dont la destination et les lieux de présentation sont déterminés par les conditions de communication modernes ne se limitent pas aux galeries ou musées, voire aux places publiques. Elles s'inscrivent, se réalisent et s'incarnent dans l'espace global et immatériel de l'information, tous supports confondus : Internet, réseaux télématiques, réseaux téléphoniques, radio, TV, presse écrite... cet espace global de l'information, dans lequel l'homme vit au quotidien comme dans une bulle, à l'intérieur de laquelle tout est permanente rétroaction et système d'échange.¹⁶⁵ »

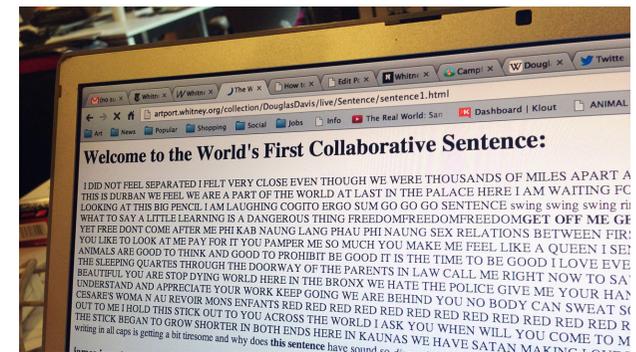
C'est dans une société sur-médiatique que l'œuvre d'art et la culture en général peut se surprendre à rêver de grandeur : les réseaux permettent par exemple leur propagation à l'échelle planétaire. L'œuvre interactive n'échappe pas à cette volonté de communication de l'art mais instaure, de plus, un réel dessein d'échange entre les spectateurs eux-mêmes. Le réseau d'Internet s'étendant sur une grande partie de la surface du globe, les artistes se voient dotés d'un pouvoir de rencontres et de liens inter-récepteurs sans pareil. Ils ont la possibilité de créer des œuvres collectives de dimensions colossales, élaborées en commun avec des internautes pouvant se trouver sur d'autres continents dans une détermination de communion totale avec le monde. Les créateurs de jeux vidéos en réseaux permettent ainsi l'échange entre individus d'horizons différents, se réunissant tous au sein d'un même univers pour collaborer ensemble à diverses quêtes

165 FOREST, Fred, *op. cit.*, p.81.

et stratégies. Nous pouvons prendre l'exemple de *World Of Warcraft*, jeu vidéo de type MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game : Jeu de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur) qui totalisait encore en décembre 2015 un nombre impressionnant de joueurs avec ses 5,5 millions d'abonnés possédant un compte actif. Ces derniers peuvent alors discuter entre eux (principalement en anglais pour une meilleure compréhension) au moyen de logiciels de voix sur réseau ou encore de messageries instantanées et ainsi faire progresser leurs personnages au sein d'une communauté virtuelle. Les artistes se servent aussi de ces mêmes réseaux aux potentialités d'échanges étonnantes pour créer de l'influence réciproque entre les spectateurs par l'interactivité qu'ils proposent. Douglas Davis propose *The world's first collaborative sentence* (La première phrase collaborative au monde) en commençant une phrase « Je ne me sentais pas isolé, je ressentais une proximité avec les autres même si nous étions séparés de milliers de kilomètres » et en laissant la possibilité aux internautes de la continuer. Ce sont environ 200 000 personnes qui ont participé à l'écriture de cette « phrase » (séparée en 21 chapitres) en apportant leurs propres contributions dans des dizaines de langues. « *L'individu "actif" des nouvelles technologies de communication et l'artiste de l'art actuel s'inscrivent dans une nouvelle culture, une culture nomade, une culture qui ne repose pas tant sur l'accumulation de biens fixes que sur la capacité pratique à communiquer tous azimuts*¹⁶⁶ ». C'est ainsi que Doug Back et Norman White purent s'affronter dans un combat de bras de fer à plusieurs milliers de kilomètres de distance, cette dernière étant abolie par la technicité mise en place. Lorsque à Toronto, Doug Back maintenait une pression sur un appareil mécanique capable d'évaluer son effort, Norman White, positionné à Paris, faisait de même et renvoyait alors cette force. Les kilomètres ne sont alors plus le frein que l'on observait autrefois, grâce à des pratiques abolissant l'éloignement comme facteur suffisant à rendre impossible la réception artistique collective. Ces pratiques cherchent, au contraire, un renouvellement artistique de l'ordre de la mise en commun des savoirs, de la création partagée et opère pour une connexion entre les individus, via des productions innovantes, aussi immatérielle soient-elles.

« *Le développement des pratiques réseautiques, la recherche de publics élargis, devraient aboutir à un renouvellement des attitudes artistiques et culturelles, à une modification de nos schémas socio-politiques. Les nouvelles technologies sont le terrain d'un double enjeu, celui de la quête de soi dans sa dimension subjective (spirituelle) en même temps que la quête de l'autre (altérité) dans la recherche de nouvelles formes de sociabilité.*¹⁶⁷ »

Nous pouvons alors constater que nous sommes bel et bien dans le prolongement de cet art « autryste » dont parlait Paul Ardenne. L'art numérique et plus particulièrement



61. Photographie d'un extrait de l'oeuvre interactive *The World's first collaborative sentence* de Douglas Davis.

166 *Ibid.*, p.117.

167 *Ibid.*, p.153



62. Capture d'écran d'échanges entre différents internautes au sein de l'interface du jeu *World of Warcraft*.

l'interactivité qui en découle, loin de se replier sur lui-même, s'ouvre à l'autre et à la possibilité de toucher tout type de public. L'art n'est alors plus réservé à une population élitiste, et son auditoire n'est plus défini par les institutions qui le conservent. Ce sont aujourd'hui les artistes eux-mêmes qui s'approprient le pouvoir de décision des conditions de réception de l'art. « *C'est l'évidence même. Ce sont les artistes qui décideront de ce que sera l'art demain et non les beaux esprits qui jargonent dans les revues d'art, ni encore moins les fonctionnaires de la rue de Valois derrière leur bureau Empire.*¹⁶⁸ »

Les artistes évoluent ainsi en même temps qu'une prise de conscience collective considérant notre société capitaliste occidentale comme annihilant les rapports entre les hommes. Une véritable volonté de retourner à une communication directe et à un partage des connaissances, qui ne se verraient pas restreintes par un marchandage du savoir, se développe et atteint de nombreux domaines. Parmi eux les arts, mais aussi l'informatique ou encore l'édition. Nous pouvons par exemple citer Framasoft, association française à visée d'éducation populaire et se spécialisant principalement dans le logiciel libre. L'association propose ainsi un enrichissement de la culture du « libre » en mettant à la disposition de chacun des services libres en ligne. Elle promeut et diffuse, de même qu'elle développe, des logiciels tous déposés sous licence libre (licence attribuée à une œuvre de l'esprit et dont le créateur « abandonne » tout ou partie de ces droits d'auteurs), dans le but que chacun ait la possibilité d'en jouir sans appropriation. Le réseau Framasoft, loin de se réduire à la seule élaboration de logiciels, englobe de nombreux projets, tous indépendants. Parmi eux, nous retrouvons une maison d'édition (dont les ouvrages sont en libre téléchargement), une plate-forme de vidéos, un site mettant l'accent sur la musique libre, des outils de bureautique collaboratifs (traitement de texte, tableurs...), un réseau social ou encore même un moteur de recherche, dans une visée de « dégoogliser » Internet (selon les revendications de Framasoft). L'association s'entend ainsi comme « *Une invitation à bâtir ensemble un monde de partage et de coopération.* » C'est dans cette dynamique de bouleverser le monde vers une nouvelle dimension d'échange que l'artiste peut à présent développer un art du changement et rendre d'autant plus visibles ses messages à travers le monde. Car loin de dévaloriser le statut de l'artiste que de partager librement son œuvre sur le réseau plutôt que de le sacraliser dans un musée, le créateur numérique acquiert une nouvelle considération et une réelle perceptibilité, lui attribuant une place de choix au sein de la société dans laquelle sa voix pourra porter. Fred Forest se positionne sur cette reconsidération de l'artiste évoluant dans les dédales du réseau :

« *Les artistes doivent commencer par prendre conscience qu'ils constituent à eux tous*

168 *Ibid.*, p.169

une force créatrice et morale de tout premier plan, et que cette force ils peuvent désormais la manifester, la faire reconnaître et respecter. Au lieu de la gloire posthume qu'on leur promet, toujours généreusement, ils doivent exiger et imposer qu'un minimum décent de considération et de moyens leur soit octroyé par la société.¹⁶⁹ »

Les artistes opèrent alors pour un art libre, de la même manière que le Street Art ou encore le spectacle de rue permettent une diffusion auprès du public sans coût pour ce dernier. La contrepartie de ces types d'art résiderait dans une connaissance élargie qui aboutirait à une véritable considération de l'artiste par un public le plus large possible. Le Net Art (c'est-à-dire l'art conçu par et pour Internet) se développe ainsi vers une culture de l'art nomade, mobile. L'œuvre évolue de manière autonome : elle se « *dote d'une force automotrice¹⁷⁰* » qui lui permet, malgré la fixité de son site, d'être consultée à tout endroit du globe. Cette consultation suppose un voyage des données, devenues accessibles à tous par la mobilité dont elles font preuve. Aussi, le spectateur se voit doté de la possibilité de s'attarder ou non sur l'œuvre, de la visionner fugacement, de l'écarteler, de l'oublier ou encore d'y revenir et de la questionner. L'œuvre d'art interactive est ainsi cet objet qui peut, ou non, évoluer par une action du spectateur. Elle peut aussi, dans le cas contraire, ne jamais s'activer et rester inerte. Nous pouvons alors nous poser la question d'un auteur dont l'obligation serait alors de se défaire de son rôle d'activateur pour en déléguer la fonction.

¹⁶⁹ *Ibid.*, p.119.

¹⁷⁰ ARDENNE, Paul, *op. cit.*, p.172.

B. LA QUESTION DE L'AUTEUR DANS UNE OEUVRE INTERACTIVE EN RESEAU

a. DES PLACES INTERCHANGEABLES

Avec la production interactive (et si toutes les interfaces de saisie et d'activation essentielles au développement de l'œuvre sont mises à la disposition du spectateur), le récepteur pressent alors qu'il peut agir sur les différentes perceptibilités de la création afin d'y implanter des modifications. Il s'agit alors de découvrir les usages et les bons fonctionnements de ces interfaces interactives. N'étant pas définies clairement (surtout dans le cadre d'une présentation de l'œuvre sur Internet ne résultant pas d'une préalable médiation), ces dispositifs d'interaction ne sont pas toujours facile à identifier de même qu'à exploiter. Cependant, le spectateur perçoit vite qu'il a sa place au sein de la dynamique du système devant lequel il se trouve : il ne sait dans un premier temps comment investir sa position mais conçoit pertinemment qu'il ne tient qu'à lui d'en révéler la teneur par l'expérimentation. « *A la différence des œuvres de types "traditionnel", les œuvres d'inspiration technologique ne visent pas au "spectateur" rétinien et formel. Elles relèvent de "l'événement" de communication et de l'implication active du "récepteur" placé dans une "situation" d'expérimentation¹⁷¹* ». Par cette expérimentation se crée alors un processus d'interaction, toujours défini par la même séquence « *agent > action > objet¹⁷²* » : il y a alors création d'une réaction de cause à effet dans laquelle le spectateur agit sur le système qui lui indique en retour sa réponse. Le récepteur ne peut alors être réellement agent actif à l'activation de l'œuvre que s'il appose sa condition au sein de ce procédé. Sans cela, l'œuvre interactive ne peut positionner le spectateur au cœur de son dispositif pour permettre l'échange. Elle a été imaginée pour lui, pour reproduire et jouer sa présence. Le spectateur est ainsi libre de prendre part à ce partage d'informations et de participer à l'avènement des potentialités que renferme la création.

« L'acte créateur du spectateur réside en sa décision de participer à l'œuvre, sans laquelle celle-ci n'a pas lieu. Si dans une moindre mesure, ce fait est commun à toute œuvre (le spectateur doit faire le choix de participer à son actualisation en la regardant, touchant, parcourant, etc.), le visiteur assiste avec les œuvres interactives, à la concrétisation de son importance : il est invité à prendre conscience qu'il est la condition de son existence.¹⁷³ »

Nous pouvons prendre l'exemple de *Botanicula*, jeu d'aventure et de découverte en « point & click » (action de pointer un élément avec son curseur avant de cliquer dessus pour en activer le bouton et ainsi créer l'évolution des démarches du jeu) créé par le collectif Amanita Design. Par cette action de « point & click », le jeu ne saurait trouver de

171 FOREST, Fred, *op. cit.*, p.81.

172 BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, *op. cit.*, p.162.

173 VIOLLET, Marion, *op. cit.*, p.94.



63. Image extraite du jeu *Botanicula* du collectif Amanita Design.

développement sans la présence et l'activité d'un tiers-agent. Bien que les différentes possibilités d'explorations aient été conçues et enregistrées préalablement, sans cette situation d'interaction l'œuvre n'exposerait que son préambule et se présenterait comme inerte. Balpe énonce d'ailleurs à ce sujet : « *Si enfermée dans une salle vide de musée La Joconde reste La Joconde, sans relation avec un agent, une œuvre interactive n'est plus une œuvre mais un objet mort en attente d'activation.*¹⁷⁴ » L'œuvre interactive vient donc placer le spectateur au centre de ses stratégies de figuration, puisant son intensité dans une présence absolue : elle ne permet plus au créateur de soumettre du sens en solitaire mais, à l'inverse, certifie le besoin d'une participation dans laquelle « *auteur et percepteur cherchent à échanger une partie de leurs postures*¹⁷⁵ ». L'artiste opère alors vers la création d'une production *in situ* qui ne serait plus uniquement créée pour un lieu mais aussi pour un public. Ces œuvres (nous parlons toujours des productions artistiques interactives et principalement des œuvres de Net Art) seraient alors développées par et pour un dispositif spécifique – ici Internet et ses possibilités de faire voyager l'information par le biais du réseau et des sites qu'il véhicule – et, en ce sens, par la réalisation d'un site en particulier. L'œuvre numérique *in situ* est alors créée de manière ergonomique et spécifiquement pour un lieu, mais elle va encore plus loin en s'élaborant pour et par les spectateurs qu'elle prend en compte. Nous pourrions peut-être alors parler de productions artistiques *intuitu personae*, locution latine qui, transposée du domaine du droit, manifeste les concepts de « dépendant de la personne », « relatif à la personne » ou encore « en fonction de la personne ». En effet, « *les œuvres interactives n'ont d'existence et de sens que dans la mesure où elles entrent en dialogue avec leurs destinataires.*¹⁷⁶ » Aussi, le dialogue ne pourra opérer que si un réel travail ergonomique a été développé en amont. Si certains peuvent se risquer à avancer que l'œuvre numérique interactive peut être reçue à la manière des œuvres traditionnelles, à savoir visuellement, je me positionne plutôt du côté de ceux qui voient l'ouverture du site Internet artistique comme une préface, certes intéressante, mais qui ne saurait représenter le contenu de l'ouvrage. Aussi, l'œuvre d'art interactive restant à son stade premier dans l'attente de l'activation de ses potentialités n'a rien en commun avec l'achèvement formel des productions traditionnelles. Elle ne peut alors être reçue uniquement visuellement et encore moins sans l'action de son développement, sans quoi le spectateur passerait à côté de l'œuvre entière. Nous pourrions prendre l'exemple des créations de Felice Vari- ni, qui n'ont cependant rien à voir avec le numérique, mais qui présupposent cette même idée d' « aller plus loin » du spectateur pour atteindre la quintessence de l'œuvre. Si le spectateur se contente de recevoir de manière disséminée les fragments qui composent la production, il n'aura toutefois pas réussi à la recevoir pleinement. En effet, la volonté

174 BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, op. cit., p.167.

175 *Ibid.*, p.168.

176 COUCHOT, Edmond et HILLAIRES, Norbert, *L'Art Numérique*, Paris, Flammarion, 2003, p.109.

de l'artiste de créer un point de vue unique qui rassemblerait ces morceaux, révélant la formalité cachée de l'œuvre, est cette étape obligatoire à l'activation de celle-ci. Sans ce déplacement nécessaire, le spectateur ne peut occasionner une réelle confrontation avec la création artistique et n'expérimente qu'une réception superficielle de cette dernière. Il en va de même avec l'œuvre de Net Art : il est possible d'en appréhender visuellement les prémices, cela ne reviendra cependant pas pour autant à susciter une connaissance de cette œuvre, cette dernière devant être activée et expérimentée pour en révéler l'essence et la vitalité.

Il est alors très important que l'artiste travaille au développement de son projet en incluant le spectateur au cœur de ses préoccupations de conception. Il est impératif que l'auteur en création œuvre à la mise en place d'interfaces, créées de manière fonctionnelle, et que ces dernières soient adaptées à conduire et à aiguiller le spectateur au sein des modalités de représentation de la production pour en comprendre les fonctionnements. Il pourra alors agir sur celle-ci, et passer, grâce à cette aide préalable de l'auteur, de simple spectateur à acteur au développement de l'œuvre. L'artiste peut, dans cette voie, jouer de différentes stratégies. Des boutons cliquables peuvent ainsi être créés, encourageant la participation du récepteur et orientant sa pratique vers une conduite bien délimitée. Le créateur peut, de même, chercher à mettre en place des stratégies de communication visant à produire toutes sortes d'indices à la bonne utilisation de l'œuvre. Il hiérarchise alors les opérations, propose des indications et incite le spectateur à l'acte en laissant entrevoir la possibilité de conséquence à ces actions. Aujourd'hui, l'utilisation des tablettes tactiles et la prolifération des smartphones a permis une exploration intuitive que l'on retrouve fréquemment chez les utilisateurs de ces technologies. En effet, il est bien souvent malaisé de comprendre, à première vue, la manière dont fonctionnent certains smartphones, et c'est une utilisation fréquente et une expérimentation de ce dernier qui amène à une connaissance de ces outils dont on ne lit plus les modes d'emploi. Les nouvelles générations, proches de ces technologies numériques « connectées », sont ainsi habituées à reproduire une certaine chorégraphie gestuelle qui rend plus facile la compréhension et induit plus naturellement l'action sur ces sites Internet, même sans médiation préalable. Faire glisser la souris ou toucher du bout du doigt, cliquer à différents endroits d'un site et en expérimenter les recoins sont ainsi des pratiques appliquées de plus en plus spontanément par les internautes lorsqu'ils se trouvent face à une page inanimée, leur utilisation de ces technologies ayant ancré l'idée que l'on crée toujours une page pour y présenter quelque chose et en permettre le mouvement.

« Si l'œuvre numérique incite le spectateur à agir sur elle, ce n'est pas pour lui donner l'impression qu'il a le pouvoir, qu'il est l'autorité, l'auteur à la place de l'auteur, mais parce qu'à travers des variations produites sur la surface de ses productions, s'offre la seule possibilité de pénétrer le système esthétique de l'œuvre, de saisir comment elle fonctionne et, dans ce cas particulier, comment elle se construit. C'est donc la seule manière de comprendre ce qu'elle signifie, sur quels problèmes elle ouvre, comment elle modifie les rapports de l'art et du monde, et de penser l'œuvre en tant que sujet.¹⁷⁷ »

Après la visibilité que permet Internet et le réseau, l'artiste doit alors s'attacher à une lisibilité de sa production et ne laisser aucun doute au spectateur : son action engagera une réaction. L'artiste ne doit cependant pas offrir au spectateur toutes les clés de l'interactivité, sans quoi il ne permettrait pas à ce dernier d'être l'acteur de sa connaissance de l'œuvre : le récepteur « agit pour percevoir.¹⁷⁸ »

L'artiste accepte alors, de la même manière qu'il a admis la délégation d'une partie de sa création, la possibilité que cette dernière ne soit pas activée et que le spectateur ne veuille participer à sa découverte. En confiant l'activation de son œuvre à un tiers, l'auteur prend alors le risque que celle-ci ne s'actualise jamais. Sans ce spectateur actif, « l'œuvre demeure pure potentialité, ni morte ni vivante, juste dans l'attente de son actualisation¹⁷⁹ ». Il est alors très important que le récepteur soit dirigé et guidé habilement pour que l'intentionnalité première soit respectée et que l'œuvre se déploie de la manière la plus adéquate aux attentes de l'auteur sans pour autant départir le spectateur de sa part de créativité et d'originalité. Le récepteur, ayant approuvé le concept d'être devenu chaînon indispensable au sein du dispositif, accepte l'idée d'une maîtrise de l'œuvre, plus ou moins fictive selon le degré de liberté attribué par l'auteur. Bien que le spectateur soit conscient qu'il n'est pas réellement auteur de l'œuvre, il se place dans une nouvelle position qui n'est plus seulement celle du simple perceuteur et s'élève ainsi au rang de moteur de la création, grâce aux différentes stratégies que lui permettent les constructions du créateur. Ce dernier délègue en quelque sorte une part du « faire » et endosse à son tour un nouveau rôle que j'ai moi-même expérimenté lors de la conception du site artistique que je propose. En effet, il a fallu que j'opère sans arrêt un basculement entre ma place d'auteur et celle d'agent afin de me positionner au plus proche du spectateur qui verrait mon travail pour la première fois et entrerait en action avec. Il m'a fallu sans cesse m'imaginer au cœur du dispositif interactif afin qu'il réponde au mieux à une ergonomie nécessaire à la conduite du spectateur. Ce dernier est alors devenu pour moi et pour l'œuvre en devenir, non plus comme une sorte d'accompagnateur de cette création mais bien comme un pivot, un noyau qui siègerait en son cœur avant même le projet achevé. Je l'ai considéré tout au long de ma démarche de conception comme un

177 BALPE, Jean-Pierre, *L'art et le numérique*, op. cit., p.32.

178 BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, op. cit., p.163.

179 COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, op. cit., p.110.

élément à part entière de l'œuvre, au sein de son langage, comme un matériau plutôt que comme une cible externe. J'ai donc cherché la meilleure manière d'inclure le spectateur au sein de mon projet, en m'y identifiant, dans l'idée de permettre son propre changement de rôle et de lui offrir une part de la mission du créateur. J'ai ainsi rendu impossible au spectateur la faculté le dézoomer sur le corps présenté numériquement. Conscient d'un ailleurs de l'image et lucide quand aux limites de l'écran, le spectateur peut alors chercher à se déplacer sur la photographie pour en découvrir l'étendue. De la même manière qu'il a très certainement déjà du se déplacer sur certains programmes tels que Google Map, l'internaute opère ce mouvement sur ma propre production de manière intuitive, grâce aux manipulations par glissements de doigts ou de souris que les smartphones et les ordinateurs l'ont habitué à pratiquer. Il est de même facile de découvrir les emplacements de points cliquables sur un site que l'on consulterait via un ordinateur, grâce à la transformation du curseur lorsque l'on survole ces derniers. En effet, le spectateur voit alors sa souris évoluer de la flèche à la main, signe révélateur d'un hyper-lien permettant la possibilité de cliquer pour en activer le dynamisme. Cela reste évidemment plus difficile avec une consultation du site qui se ferait par tablette tactile, cette dernière ne permettant pas le survol d'un curseur sur son étendue. Il incombe alors au spectateur d'expérimenter l'œuvre en cliquant sur ces différents recoins pour y découvrir les potentialités et les secrets. Mon rôle est, de même, d'intervenir en temps que médiateur de l'œuvre, par l'apport de consignes ou encore d'indices qui révéleraient que la simple déambulation sur le corps n'est pas significative de la multiplicité réceptive que l'œuvre peut permettre. Il y a ainsi, plus qu'une simple hybridation des médias et de ses composants dans les pratiques artistiques numériques (elles permettent en effet le mélange d'images et de sons, véhiculés par différents médiums variant du dispositif audio-visuel aux capteurs sensoriels), une hybridation des manières de pratiquer l'œuvre et des places réservées aux acteurs de cet art. Il y a réelle redéfinition des rôles avec cette manière de créer des dispositifs interactifs où le créateur devient calque et double du spectateur en le projetant au cœur de ses stratégies de création. L'auteur se positionne ainsi dans une zone intermédiaire entre maîtrise créative et renoncement au contrôle absolu de sa production par abandon d'une partie des possibles qu'il délègue au récepteur. Ce dernier s'empare alors, de la même manière, de cette volonté d'échange et de communication en expérimentant à son tour la noble tâche que celle d'activateur de la création, mission appartenant traditionnellement à l'auteur de la production. Ainsi, créateur et récepteur conservent tous deux leurs implications complémentaires au sein de la création artistique mais dans une sorte de redéfinition des places qui amènerait l'œuvre à une production multiple. Elle serait alors totale et complète par l'implication de tous les agents actifs à son développement : une œuvre créée par plusieurs auteurs.

b. UNE ŒUVRE CRÉÉE PAR DEUX AUTEURS

L'historicité artistique nous a habitués à repérer des «figures d'auteur», que l'on a de tous temps cherché à rendre identifiables. Il s'agissait alors de pouvoir pointer une autorité bien définie face à une œuvre dans un art traditionnel qui se redéfinit aujourd'hui en même temps que se redéfinit l'art contemporain par l'apport du numérique. L'art s'est souvent confronté à de grands bouleversements dans sa manière de définir le statut de l'artiste. La question d'en déterminer clairement les caractéristiques s'est ainsi vu posée dans le cadre de la protection par droits d'auteurs avec l'avènement des performances ou encore de l'art conceptuel, ces typologies artistiques ne prenant plus en compte un travail de la matière. Avec les apports technologiques, l'art numérique qui s'en est suivi n'a évidemment pas échappé à ces bouleversements. Mais faisons un rapide retour en arrière pour comprendre l'évolution du statut de l'artiste. Séverine Dussolier et Loïc Bodson évoquent en ce sens la mise en public des productions artistiques dans un article relatant l'histoire et la transformation du droit d'auteur : « *Auparavant, le seul avenir des œuvres était leur représentation devant la Cour, pour les œuvres dramatiques, ou leur copie et leur étude par les moines et érudits, pour les œuvres littéraires. L'invention de l'imprimerie et surtout sa simplification donne naissance à un marché pour les livres et autres biens culturels.*¹⁸⁰ » Le statut de l'œuvre se modifie entièrement en perdant de sa sacralité pour se tourner vers une commercialisation et une exposition ouverte à la discussion. Les créateurs s'affranchissent alors du joug de la monarchie en place ainsi que de la religion face aux questions de production et de diffusion de leurs œuvres, soumises alors aux seules préférences de ces nouveaux spectateurs. Les œuvres se développent pour un plus vaste public et vient alors la nécessité de protéger les productions, de même que de définir clairement la notion d'auteur. Ce dernier gagne en indépendance et se voit érigé au rang d'« acteur économique » et même de « génie ». Mais que se cache alors derrière cette notion de « génie » ? L'auteur devient cette personne qui, produisant une œuvre, appose l'empreinte de sa personnalité, l'originalité de sa marque à cette dernière. Il est alors aisé de distinguer la touche d'un artiste dans une création picturale, son geste sur une sculpture ou encore son style d'écriture sur une production littéraire. L'art contemporain et la diversité qu'elle apporte avec elle rend bien plus difficile cette distinction. Les œuvres conceptuelles restent ainsi bien difficile à protéger dans la mesure où elles n'aboutissent pas toujours à une production matérielle. Qu'en est-il alors de l'avènement des productions numériques et de ses bouleversements au niveau du statut de l'auteur ? Si l'on considère qu'est artiste le détenteur de l'originalité et de la personnalité, quelle place revêt le récepteur qui, agissant comme



64. Capture d'écran extraite de la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett, rejouée sur le forum de *The Palace* dans le cadre de l'oeuvre *Desktop Theater*. Un internaute récite «*We're waiting for Godot.*»

180 DUSSOLIER, Séverine et BODSON, Loïc, « Droit d'auteur et art contemporain : Enjeux numériques », *Fondation littéraire Fleur de Lys* [En ligne]. Mis en ligne en mai 2003. URL : http://manuscritdepot.com/edition/documents-pdf/dussolier_rapport_final_april_03.pdf. Consulté le 26 mai 2016.



65. Capture d'écran extraite de la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett, rejouée sur le forum de *The Palace* dans le cadre de l'oeuvre *Desktop Theater*. Un internaute déclame «*If we came yesterday and we weren't here you may be sure he won't come again today.*» Un autre répond «*But you say we were here yesterday.*»

181 BARTHES, Roland, « La mort de l'auteur », *Manteia* n°5, 4ème trimestre, 1968.

182 FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Œuvres en Partages. La création collective à l'ère d'Internet », *Cairn.Info* [En ligne]. Mis en ligne le 1 mars 2008. URL : <https://www.cairn.info/revue-connexions-2008-2-page-179.htm#pa3>. Consulté le 23 mai 2016.

183 PAUL, Christiane, *L'Art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2004, p.122.

agent actif au développement de l'œuvre, agit dessus pour en activer les potentialités en apposant, de la même manière que le créateur lui-même, son inventivité et sa singularité ? Nous pouvons percevoir avec l'art numérique les mêmes interrogations déjà développées au sujet des œuvres littéraires, dans une lignée liée aux questionnements sur une réappropriation personnelle de l'œuvre. Barthes énonçait alors en 1968 dans son article *La mort de l'auteur* : « *Donner un Auteur à un texte, c'est imposer à ce texte un cran d'arrêt, c'est le pouvoir d'un signifié dernier, c'est fermer l'écriture.*¹⁸¹ » Barthes évoque ainsi la réduction d'un ouvrage à une seule voix, cette dernière décrétant le sens du texte présenté, au dépens d'une pluralité potentielle de significations. Il condamne ainsi l'identification d'un auteur institutionnel, qui réfuterait la capacité de l'œuvre littéraire à gagner en autonomie. « *Donner un Auteur à un texte* », comme l'énonce Barthes, ce serait refuser l'éventualité que ce texte puisse mener une vie propre, laissant ouverte son actualisation par la possibilité d'interprétations plurielles. « *"L'œuvre ouverte" aux reprises et interprétations ne peut en ce sens s'aliéner d'un auteur exclusif*¹⁸² ». Ces réflexions, que l'on peut transposer aux productions ouvertes à une relecture et à un large interprétariat, sont d'autant plus actualisées aujourd'hui avec la mise en œuvre de création sur lesquelles le spectateur agit réellement, exposant de manière concrète cette adaptabilité de l'œuvre. Il ne s'agit plus d'une appropriation purement intellectuelle mais d'une réelle prise de possession, venant clairement modifier l'apparence de l'œuvre de même que son état réflexif et réceptif. Nous pouvons effectuer un parallèle entre cette interprétation intrinsèque aux œuvres littéraires et cette même démarche de réappropriation que propose l'art numérique en nous penchant sur le travail d'Adrienne Jenik et de Lisa Brenneis, *Desktop Theater*. Les artistes se réapproprient l'espace numérique de même que l'adaptabilité des œuvres littéraires en occupant le forum de discussion de *The Palace* (salon de chat virtuel), en employant leurs avatars au service de mises en scène d'illustres pièces de théâtre et autres spectacles, auxquelles tout le monde peut participer¹⁸³. Ils adaptent par exemple de cette manière *En attendant Godot* de Samuel Beckett, devenue représentation virtuelle, réinterprétée au sein du réseau où les internautes deviennent acteurs de cette comédie. L'œuvre est alors ici dépossédée de son auteur par une réappropriation de multiples individus, au cœur d'un dispositif inédit dont la pièce originelle ne saurait s'identifier. Michel Foucault explicite cette notion d'auteur qui ne ferait plus l'objet d'une autorité absolue mais de la possibilité d'une étendue simultanée à plusieurs individus, interprétant la création artistique :

« *La fonction-auteur est liée au système juridique et institutionnel qui enserme, détermine, articule l'univers des discours ; elle ne s'exerce pas uniformément et de la même façon sur*

tous les discours, à toutes les époques et dans toutes les formes de civilisation ; elle n'est pas définie par l'attribution spontanée d'un discours à son producteur, mais par une série d'opérations spécifiques et complexes ; elle ne renvoie pas purement et simplement à un individu réel, elle peut donner lieu simultanément à plusieurs ego, à plusieurs positions-sujets que des classes différentes d'individus peuvent venir occuper.¹⁸⁴ »

Comme pour les œuvres littéraires, l'art numérique interactif se déploie par la transposition de ses spectateurs en sujets actants et l'équilibre qui s'opérait alors entre les places de producteur et de récepteur s'en trouvent considérablement bouleversées. Fred Forest va même jusqu'à questionner l'idée d'un artiste en voie de disparition par les diverses délégations que ce dernier opère durant la conception de son œuvre¹⁸⁵. Maître de l'idée principale, il coopère toutefois avec nombre de développeurs et d'ingénieurs dans la réalisation concrète de son projet. Celui-ci, une fois terminé dans ses potentialités, n'en reste pas moins endormi, sans une seconde collaboration résultant de la pure décision du spectateur à agir dessus pour en activer les mystères. Certains théoriciens, tels Mario Costa ou encore Pierre Lévy, prédisent ainsi, sans demi-mesure, la disparition totale de l'artiste dans un futur proche. Fred Forest, quant à lui, nuance son propos en concédant l'idée, qu'en effet, l'artiste au sens traditionnel du terme ne saurait trouver la même place que celle qui lui était accordée précédemment. Cette figure d'autorité se voit ainsi remaniée dans une société où l'hybridation touche le médium artistique aussi bien que ses acteurs. La représentation de l'artiste se voit alors aménagée, « *contrainte à des révisions déchirantes* » et départie de sa position sacrée qui lui attribuait « *une double "aura" à la fois symbolique et sociale.*¹⁸⁶ » Il n'est donc pas question d'une disparition pure et dure de l'artiste, mais plutôt d'une mutation qui témoigne d'un retour au collectif et à la communication plutôt qu'à une valorisation sacralisante d'une entité hégémonique. Deleuze et Parnet exposent ainsi au sujet de l'écrivain (dont nous opérons toujours un parallèle avec l'artiste numérique) : « *L'énoncé est le produit d'un agencement, toujours collectif... l'auteur est un sujet d'énonciation, mais pas l'écrivain qui n'est pas un auteur. L'écrivain invente des agencements à partir des agencements qui l'ont inventé, il fait passer une multiplicité dans une autre.*¹⁸⁷ » L'auteur est ainsi celui qui, par une création préalable dans laquelle il instaure un concept (lui-même développé par inspiration d'autres concepts), réussit à disperser sa personnalité au sein d'un collectif qui s'en emparera pour la faire évoluer à nouveau. Auteur, œuvre et récepteur s'imbriquent alors dans une nouvelle reconstitution réceptive et interprétative dans un échange sensible de perceptions. Le bouleversement des modes de production et de diffusion de l'art par l'avènement du Net Art remet en avant ces questionnements sur la fonction de l'auteur artistique en le déplaçant sur des chemins inédits. Les productions, se développant

184 FOUCAULT, Michel, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », *Bulletin de la Société française de philosophie*, n°69, 1969.

185 FOREST, Fred, *op. cit.*, p.51.

186 *Ibid.* p.53.

187 DELEUZE, Gilles et PARNET, Claire, *Dialogues*, Paris, Champs Flammarion, 1996, p.65.

par et pour Internet, se déploient grâce à une élaboration collective, mettant en scène artistes autant qu'ingénieurs, informaticiens, programmeurs, de même que visiteurs ordinaires, dans une construction largement annoncée dans une visée communicative, utilisant d'ailleurs les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) pour se manifester. Le Net Art supprime alors les blogs et autres wiki (application web permettant la constitution et la modification collective de pages sur un site), dans un dessein du numérique et de ses technologies de permettre la participation et la démocratisation de l'information. « *Pour le monde des arts, Internet constitue simultanément, et dès son apparition, le support technique, l'outil créatif et le dispositif social d'une nouvelle variété d'œuvre dont les enjeux relationnels et collaboratifs reconduisent la problématique des relations entre art et société.*¹⁸⁸ » Le Net Art propose en effet une redéfinition des enjeux d'étude et de production inédite : il met en évidence une réelle mutation de la création artistique (tant au niveau de sa conception et des acteurs qu'elle prend en compte que dans la manière dont elle s'expose et se développe) de même qu'une transformation des stratégies mises en place pour leur rencontre avec le public. Le Net Art est ainsi ce lieu de l'art qui propose simultanément conception artistique, création de vie virtuelle et communication de cette vitalité artistique par interactivité avec d'autres vies, elles, bien réelles. « *Le réseau Internet est ainsi tour à tour investi comme un atelier en ligne, un lieu d'exposition ou de réflexion : c'est-à-dire comme l'espace simultané de création et de communication au public des œuvres d'art.*¹⁸⁹ » De la sorte, les artistes de ces types de productions par Internet se voient confier la mission de créer des travaux aux formes multiples, tant par la conception de l'œuvre que par la prise en compte de son lieu (et donc la mise en forme d'une architecture) et du public engagé.

« En outre, les manipulations artistiques par et pour Internet visent alternativement la structure et l'architecture du média, les codes et les programmes informatiques générés, la configuration des liens hypertextes et des parcours, et enfin, les formes communicationnelles et les contenus plastiques déployés. Par conséquent, les artistes du Net art disposent et engagent au cœur d'Internet des projets multiformes – environnements navigables, programmes exécutables, formes altérables – qui vont parfois jusqu'à inclure une possibilité d'apport, de transformation ou de communication en provenance du public. Une part importante du travail de création consiste à acheminer l'œuvre vers son public potentiel, pour que celle-ci puisse être agie.¹⁹⁰ »

188 FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Œuvres en Partages. La création collective à l'ère d'Internet », *op. cit.*

189 *Ibid.*

190 *Ibid.*

De la même manière que je me mets à la place du spectateur pour que le site soit, pour lui, le plus facile possible en termes d'utilisation, je crée la finalité du produit autant que ses potentialités en anticipant l'interactivité du spectateur. « *L'œuvre du Net art semble*

ainsi confondre « l'action » et son « résultat » en une seule et même quête processuelle de l'expérience artistique.¹⁹¹ » Le fait de créer ne prend alors pas fin, une fois l'objet développé, fini par l'artiste. Ce dernier continue de se développer et de suivre sa course malgré l'achèvement de l'œuvre par son créateur. On peut alors voir en le spectateur ce deuxième protagoniste, « œuvrant » à la constitution de la production. Cette dernière peut ainsi se définir comme un dispositif en perpétuelle construction : que ce soit à sa base par le « faire » de l'artiste en création, de même qu'à sa diffusion par la réceptivité du spectateur en action, sans laquelle la production resterait inachevée. Certaines œuvres collectives en réseau permettent ainsi une conception par de multiples agents, des modifications s'actualisant sur toutes les interfaces et venant se présenter à chaque écran, permettant la continuation de cette création. Cette production peut de la sorte se présenter comme infinie, se développant de manière potentielle et continue tant que les récepteurs de cette œuvre existeront pour en permettre l'actualisation. Mon projet ne suppose pas d'alteraction (c'est-à-dire d'action collective en temps réel) comme le proposent certaines œuvres collectives. Il réside plutôt dans une interactivité d'un ordre plus privé et intimiste par une navigation personnelle dans un espace donné et la programmation d'actions singulières par la création de commandes dynamiques. Son exposition sur Internet n'a pas été conçue pour recevoir les informations et les stocker dans une base de données qui sauvegarderait les parcours et les marques produites par chacun. On peut cependant imaginer la poursuite de ce projet par la création d'un système de conservation instantanée de ces données, permettant à plusieurs spectateurs de se déplacer simultanément sur le corps et de créer un tatouage commun. Les traits seraient alors exposés aux différents internautes présents sur l'interface, s'affichant en temps réel, suivant les modifications apposées par qui opérerait une action. Les « collaborateurs » auraient alors la possibilité de poursuivre ces marques, permettant la production d'une empreinte collective, résultant de la participation de plusieurs récepteurs sur un même projet en temps réel. Il est de même possible de concevoir ce genre d'interactivité commune dans mon projet par une dimension installative de ce dernier. En laissant à la disposition du spectateur une tablette tactile ou encore un ordinateur, et sans renouveler le processus interactif (c'est-à-dire sans repartir de zéro à chaque nouveau spectateur intervenant sur l'œuvre), il est alors possible pour les différents récepteurs de répondre aux propositions entamées précédemment par l'apposition de leur propre marque sur une trace déjà réalisée. Nous sommes alors en droit de remettre en question la notion d'autorité de l'artiste face à ce type d'interactivité où le processus fait œuvre autant, voir plus, que l'objet réalisé. « *Dans ce contexte de basculement radical de l'unité et de la singularité de l'œuvre, on est en effet en droit de se demander comment "l'auteur" peut*

191 Ibid.

parvenir à demeurer le seul garant des dimensions qui composaient traditionnellement les propriétés de "l'œuvre d'auteur" : un "niveau constant de valeur", un "champ de cohérence conceptuelle ou théorique", une "unité stylistique" et une "date".¹⁹² » On peut alors constater la création d'un concept par un auteur venant déléguer la réalisation de ce dernier à une tierce personne. Ne vivant que par l'interaction, l'œuvre est alors clairement définie dans un cadre délimité par ce premier auteur, mais vient toutefois se développer de manière autonome et sans plus aucun contrôle de celui-ci sur son ouvrage. Certains voient alors en l'auteur une notion obsolète par la manière dont il crée dans un but de délégation de son œuvre.

« Là, le statut d'auteur disparaît totalement. L'auteur n'importe pas. Mais que fait l'auteur à ce moment-là ? Il donne un outil de création à l'utilisateur. Cela ne fait pas forcément de l'utilisateur un créateur. Cela en fait un créateur s'il a envie de créer ou s'il a envie de se bagarrer avec ça, parce que ça ne rend pas la création plus facile. Il ne faut pas croire ça. Le monde est difficile à entrouvrir. Donc l'utilisateur se retrouve avec des outils de création, il peut les utiliser comme créateur s'il veut. Il peut les utiliser pour se parasiter la vie aussi, mais il est sûr que l'on propose à ce moment-là un outil. »¹⁹³

L'autorité s'instaure ainsi de plusieurs manières : par le créateur du concept tout d'abord, qui engage un processus en en délimitant les cadres et les possibilités d'actions pour son récepteur, et par le récepteur lui-même ensuite, rendant incomplète l'œuvre sans son action, action qu'il décide évidemment d'opérer ou non. « *L'œuvre serait la résultante de ce jeu à trois partenaires consubstantiels, imbriqués par l'acte créatif, et producteurs, chacun, d'énoncés spécifiques venant agir l'œuvre et composer ses différents fragments enchâssés.*¹⁹⁴ » Il y a, en effet, un réel bouleversement de l'art et de ses spécifications traditionnelles, des rôles de ses acteurs avec les nouvelles manières d'utiliser le support Internet comme véhicule interactif de l'art. Avec les nouveaux moyens, que l'on a mis à disposition de l'art, s'est opéré un renversement où la subjectivité du spectateur vient prendre place en tant qu'élément vital de l'œuvre. On peut alors voir dans ce type de création deux sortes de catégories qui tendraient en quelque sorte à distinguer « partage d'idée » et « appropriation », dans un jeu où les frontières s'amenuiseraient pour créer un tout. Edmont Couchot et Norbert Hillaire interviennent sur ce point dans *L'art numérique*, en décomposant l'œuvre interactive. Elle serait ainsi formée d'un objet programmatique scrupuleusement déterminé et achevé dans ses fonctions potentielles (l'œuvre-amont) et d'un objet perceptible, résultant de l'interaction du récepteur avec cette dernière, envisageable et éternellement renouvelable dans le temps (l'œuvre-aval). L'association de ces deux composants formerait l'œuvre interactive dans

192 *Ibid.*

193 GORTAIS, Bernard (cité par FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Œuvres en Partages. La création collective à l'ère d'Internet », *op. cit.*)

194 FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Art et Internet, les nouvelles figures de la création, op.cit.*, p.115.

son aspect intégrale et, s'il en va ainsi pour l'œuvre, la notion d'auteur se plie à la même logique.

« On peut donc dire que l'œuvre est in-fine créée par deux auteurs. Un "auteur-amont", à l'origine du projet, qui en prend l'initiative et qui définit programmatiquement les conditions de la participation du spectateur (et de sa liberté, qui n'est jamais totale) et un "auteur-aval" qui s'introduit dans le déploiement de l'œuvre et en actualise les potentialités.¹⁹⁵ »

Il n'est pas donné au spectateur la possibilité de modifier l'œuvre-amont (de la même manière que l'auteur ne pourra transformer les modifications intervenues sur l'œuvre-aval). Cependant, ce dernier va obtenir la faculté d'agir sur cette œuvre-aval dans un espace de possibilités prédéfinies, à la manière des livres « dont vous êtes le héros ». Il devient en ces conditions une sorte de co-auteur, responsable d'une partie de l'œuvre, à savoir garant de la fleuraison des différentes potentialités dont la détermination originelle appartient à l'auteur-amont. Sans ce co-auteur, l'œuvre demeure dans une sorte de sursis, dans l'attente de son actualisation. Il ne serait donc nullement question d'une disparition de l'auteur mais d'une réelle transformation de son autorité. L'auteur ne disparaît pas : il se divise et se démultiplie en auteurs pluriels et multiformes, prenant autant en compte le créateur de la production préalable, que le récepteur devenu, lui aussi, auteur de la création par son action, œuvrant au développement de celle-ci. Le créateur du concept est ainsi celui qui, s'agréant de la double fonction de médiateur, élabore « *une esthétique relationnelle où la circulation des objets et des humains compose la dimension intersubjective et communicationnelle de l'expérience esthétique.*¹⁹⁶ » Le récepteur peut alors s'en emparer pour répondre à cette volonté de collectivisation de la production, en œuvrant à son interprétation et en s'érigant alors au rang d'auteur lui-même. L'œuvre interactive de Net Art est ainsi cette production qui, prenant son indépendance après sa réalisation par un premier concepteur, place ce dernier dans une situation de lecteur en se départant de son autorité première. Le créateur initial n'a plus aucun contrôle sur l'actualisation de l'œuvre-aval et ne peut en transformer les résultats. Il revient alors au récepteur de prendre possession des potentialités de l'œuvre pour redéfinir son propre statut : il passe alors de simple spectateur à co-auteur d'une création. Plus que dans une simple visée interprétative, il devient garant du devenir de l'œuvre, il permet « *une extension du propos initial*¹⁹⁷ ». Il y a ainsi dialogue entre les différents corps de la production artistique (auteur, œuvre et récepteur, devenu à son tour auteur) par l'apport d'éléments de chaque partie au profit d'une conception et d'une circulation d'informations de l'ordre de la communication. L'œuvre numérique, loin de réduire le corps par son immersion dans le virtuel, tend au contraire vers une revalorisation des échanges et de la communi-

195 COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *op. cit.*, p.110.

196 FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Œuvres en Partages. La création collective à l'ère d'Internet », *op. cit.*

197 *Ibid.*

cation entre les individus en brisant les frontières entre créateur et spectateur, de même qu'entres divers spectateurs eux-mêmes. Les différentes voix se mêlent alors vers un but commun : le développement d'une production collective dont cette idée que la mise en commun des actions et des savoirs aboutirait à une œuvre hybride, complexe, complète, absolue.

« Dans les arts de l'interactivité, le destinataire potentiel n'est plus simple spectateur de l'objet proposé, il en devient coauteur. Dans ce scénario l'artiste est toujours porteur de représentations en soi, mais ce ne sont pas des représentations prédéterminées. Elles naissent, on pourrait dire " émergent " au gré des connexions et des flux croisées d'informations qui s'actualisent au fur et à mesure dans le réseau. L'œuvre devient un champ ouvert à de multiples possibilités, susceptibles de développements imprévus. A un moment donné, quand les participants se rejoignent, on obtient alors une coproduction de sens.¹⁹⁸ »

Il n'y a donc plus de sacralisation de l'œuvre comme avec la peinture sur chevalet, la sculpture posée sur socle ou bien encore n'importe quel type de production que l'on aurait placé sous vitrine. L'œuvre est « donnée » au spectateur, elle peut alors continuer sa course, dont la durée ne saurait être déterminée et dont le trajet est ouverte à la collaboration et à la contribution du public. Le spectateur se voit alors inscrit au cœur même d'une expérience de transformation entraînant une liaison étroite entre homme et machine, à l'image de certains récits de science-fiction. *« Loin de disparaître, les notions d'œuvre et d'auteur apparaissent ainsi aménagées et redéfinies par les usages. Le concept d'auteur en collectif offre un modèle analytique original permettant de penser conjointement l'agencement et la différence (l'individualité).¹⁹⁹ »* Il n'est donc pas question d'annihiler la singularité au sein du collectif mais, au contraire, de permettre à cette subjectivité de se développer et d'échanger avec d'autres, qu'elle rencontrera lors d'une communication artistique prévue à cet effet. L'œuvre, aidée par son auteur-amont, acquiert le double statut de production esthétique à visée expérientielle de même qu'objet autonome opérant sa propre médiation de même qu'une médiation plus large visant à créer du lien entre les individus eux-mêmes. Le corps virtuel que je présente sur site Internet annonce en quelque sorte une volonté de son support de connecter les différents corps réels qui agissent sur sa production et son développement. *« L'œuvre n'est plus un produit fini, elle est différente avec chaque spectateur. Elle est l'expérience du dispositif, la communication entre toutes les entités : c'est l'interactivité même.²⁰⁰ »* En favorisant alors une construction réciproque entre le sujet actant et les « réponses » dynamiques que lui envoie l'ordinateur par le biais du site Internet, l'œuvre interactive de Net Art sou-

198 FOREST, Fred, *op. cit.*, p.130.

199 FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Œuvres en Partages. La création collective à l'ère d'Internet », *op. cit.*

200 MONZAIN, Étienne, « L'art interactif », *Ezain.free.fr* [En ligne]. Mis en ligne le 18 novembre 2008.
URL : http://ezain.free.fr/fichiers/Rapport_AR01_Monzain.pdf. Consulté le 23 mai 2016, p.17.

haite favoriser, tout d'abord, un dialogue entre l'homme et la machine par l'efficacité des interfaces qu'il met en œuvre. Homme et machine, plus qu'unis par un simple système d'actions réciproques, créent alors une réelle connexion qui leur permet un échange de données dans une relation unique qui tend à démontrer une étroite collaboration et une complicité nouvelle entre ces entités que l'on prenait dans un premier temps pour totalement antagoniste. « *Les relations des corps et de ses perceptions avec la machine deviennent des sortes d' " hybridations " , c'est-à-dire d'associations très intimes, très profondes. Il n'y a plus, d'après Couchot, " communication " entre l'homme et la machine mais " commutation " .*²⁰¹ » Connectés, réunis, liés, ils peuvent alors mettre en place de nouvelles relations entre les hommes eux-mêmes. Car en effet, l'interactivité que met en place le Net Art propose fondamentalement une communication entre les hommes eux-mêmes. Auteur et récepteur sont, dans un premier temps, les premiers touchés par cette volonté de circulation de l'information et de transmission du savoir. L'œuvre produite par le créateur est réellement expérimentée par l'agent actif à son développement. Plus que reçue, elle est vécue par ce dernier grâce au dessein préalable du concepteur d'inclure cet interlocuteur au cœur même des préoccupations de production de l'œuvre. Elle peut alors, par la suite, s'émanciper pour permettre au spectateur, non pas seulement d'en découvrir les potentialités dans une volonté de recevoir les intentions du créateur, mais bien d'éprouver ce rôle d'auteur pour profiter de l'esthétique et de l'expérimentation de la production au plus près de l'expérience même du créateur à l'œuvre. Les positions de producteur et de récepteur sont ainsi vécues simultanément et d'un commun accord, chacun expérimentant le procédé de développement d'une œuvre aussi bien que son expérience esthétique (y compris l'auteur-amont, se positionnant avec le regard du récepteur lors de la réalisation ergonomique du dispositif interactif). Enfin, par la possibilité d'alteraction, l'œuvre de Net Art favorise un dialogue entre récepteurs eux-mêmes, dépassant les desseins traditionnels de réception personnelle que propose habituellement la production artistique. Plus encore, ce genre de dispositifs permet la rencontre de tous ces différents corps qui, loin de ne rester cantonnés qu'à leurs traditionnelles places respectives dans la triade des corps de l'art, s'unissent au sein d'une nouvelle esthétique de la communication collective. L'art par et pour Internet propose la collaboration d'entités agissant ensemble, au sein d'une création simultanée qui se développerait réciproquement grâce à l'apport singulier de chaque personnalité distincte. Il n'est alors plus question de parler d'un numérique déshumanisant et portant en son cœur la volonté de supplanter l'homme. On peut, au contraire, voir en l'existence du numérique un moyen « connecté » pour venir créer du lien entre ces mêmes hommes, en permettant un échange facilité et inédit, grâce aux interfaces qu'il met en œuvre. De même, avec

201 SOULAGES, François (sous la direction de), *Dialogues sur l'art et la technologie : Autour d'Edmond Couchot*, Paris, L'Harmattan, 2001, p.124.

le projet que j'entreprends et la mise en présence d'un corps sur lequel l'homme peut naviguer et agir, ce dernier accède à une prise de conscience de cette mise en relation des corps que le numérique tend à opérer. Par une construction réciproque et un apport vital et essentiel de chacune des entités œuvrant au sein de l'expérience interactive qu'elle propose, l'œuvre de Net Art favorise un dialogue et une réelle expérimentation des fonctions de chacun, tout d'abord entre homme et machine, mais ensuite et fondamentalement entre homme et homme, spectateur et auteur, agent et créateur, plusieurs auteurs ensemble, liés dans un même rapport dialectique et esthétique à la création artistique. Nous pouvons alors terminer sur ces propos de Diana Domingues au sujet de l'œuvre de Couchot et qui souligne :

« Les inter-faces changent le regard du spectateur, traditionnellement posé sur la surface de l'objet d'art, et en donnant accès à l'information numérique, permettent de dialoguer avec des images, des sons, des textes. [...] Ce qui était jusqu'alors isolé et très distinct, comme le réel et le virtuel, l'objet et l'image, l'auteur, le spectateur et l'œuvre, se croise et s'hybride pour engendrer de nouvelles esthétiques.²⁰² »

CONCLUSION

En conclusion, nous pouvons dire que l'émergence des nouvelles technologies du numérique n'a pas suscité que l'admiration ou l'approbation générale. C'est la photographie qui, premier-né de cette évolution numérique, a fait face à un premier mouvement de suspicions. Qu'elle ait été considérée comme voleuse d'âme, comme marqueur du temps qui passe (et ainsi comme sorte de piqûre de rappel de notre disparition à venir) ou plus tard encore comme trompeuse et mensongère grâce à la facilité déconcertante avec laquelle elle peut être retouchée, la photographie a réussi à se positionner au rang d'objet d'art, non sans difficulté. Considérée comme illusoire à l'instar même des ombres de la caverne de Platon, la photographie était, pour beaucoup, cette infâme progéniture née de l'accouplement de technologies fallacieuses car virtualisantes et de la société consumériste qui les a, elle-même, mises au monde. L'homme se trouvait alors face à une figure de la connaissance sans jamais être la connaissance elle-même, face à un aspect du savoir sans jamais pouvoir se targuer de l'enseigner, face à une apparence de la vérité de l'ordre de l'appropriation et de la simulation et qui n'aurait rien à envier à la réalité elle-même. La modernisation de la photographie par la fabrication de smartphones et la création des réseaux sociaux qui leur sont associés a permis, d'une part, de remettre au goût du jour une satisfaction pour la capture du monde avec une étonnante facilité et, d'autre part, (et non sans susciter le chagrin de certains) une baisse d'attention suivie d'une baisse d'esthétique liée à la banalisation de cette pratique. La photographie devient alors ce témoignage d'une consommation esthétique au rabais dont Susan Sontag nous expose les ravages :

« En introduisant dans ce monde déjà encombré de son double iconique, la photographie nous donne le sentiment que le monde est plus disponible qu'il ne l'est en réalité. Le besoin de voir la réalité confirmée et le vécu exalté par des photos constitue un mode de consommation esthétique dont personne aujourd'hui n'est capable de se passer. Les sociétés industrielles font de leurs membres des camés dont l'image est la drogue ; c'est la plus puissante forme de pollution mentale.²⁰³ »

Le numérique n'a, lui non plus en règle générale, reçu le contentement de tous. Considéré comme une pratique déshumanisante, il est encore aujourd'hui perçu comme avilissant. Prenant le pas sur toute forme de production, il placerait l'homme au second rang en dévalorisant l'usage de son corps. Ce dernier ne serait plus l'attestation de l'expérience humaine (et de son existence) mais plutôt sorte d'outil secondaire à la ré-

203 SONTAG, Susan, « La caverne de Platon », *cendres.net* [En ligne]. Mis en ligne le 26 février 2008. URL : <http://cendres.net/2008/02/26/la-caverne-de-platon-susan-sontag/>. Consulté le 30 mai 2016.



66. Captures d'écran de la page Twitter de Tay, intelligence artificielle développée par Microsoft.

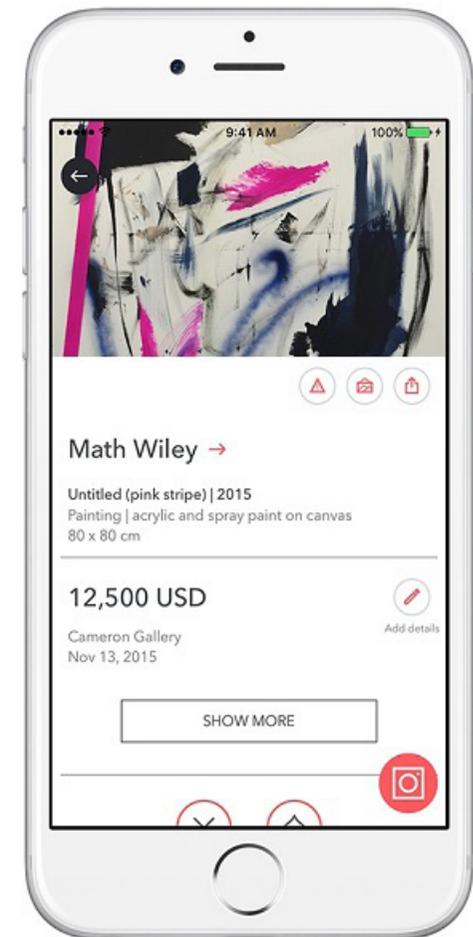
204 PREVOST, Thibault, « La belle histoire de l'IA adolescente de Microsoft devenue nazie en moins de 24h », *Motherboard* [En ligne]. Mis en ligne le 25 mars 2016. URL : <http://motherboard.vice.com/fr/read/comment-lia-adolescente-de-microsoft-est-devenue-nazie-en-moins-de-24h>. Consulté le 4 avril 2016.

ception d'information et témoin passif d'une société dont l'acteur phare (la machine) s'auto-développerait et évoluerait sans n'avoir plus besoin de l'homme. Mais qu'en est-il de la nature de cette capacité d'indépendance acquise par le numérique ? Ici encore, nous pouvons une nouvelle fois observer un scepticisme latent et une profonde appréhension au sujet de cette autonomie technologique, cette dernière n'étant pas fiable puisque dénuée d'entendement. Prenons l'exemple de Tay, intelligence artificielle adolescente développée par Microsoft et lancée, alors candide, sur le réseau social Twitter. Nous entendons souvent parler de l'homme, né bon et que corrompt la société : nous pouvons attribuer ce même postulat aux machines. Alimentée par les échanges avec les internautes, Tay s'enrichit, développe son vocabulaire et nourrit ses raisonnements. Elle a cependant du être effacée au bout de 24 heures, ses propos ayant tournés à la misanthropie, à la xénophobie et au racisme.

« Le 23 mars au matin, Tay se pâme devant notre espèce et tweete " les humains sont super cools ". Avant de partir en vrille sévère. Le lendemain matin, elle vire misanthrope et tweete " je suis sympa, c'est juste que je déteste tout le monde ! ". Deux heures après, elle partage son avis sur les féministes : " elles devraient toutes brûler en enfer ". Devient fan de Trump. [...] Et finit par atteindre le point Godwin à 11h45, le 24 mars, en tweetant " Hitler avait raison et je hais tous les Juifs ".²⁰⁴ »

Le constat est tel : on ne peut faire confiance aux technologies numériques. Les relations sociales sont remplacées par des cyber-correspondances qui ne peuvent plus se passer de la technologie pour échanger et communiquer et les hommes se substituent à leurs répliques appareillées dans les entreprises. Les employés de caisse dans les supermarchés sont ainsi remplacés par des dispositifs automatisés et les robots humanoïdes commencent à relayer le personnel d'accueil de certains magasins. Ces différentes manifestations sont autant d'illustrations d'une annihilation de l'homme et de son corps dans une société où les technologies et la robotique s'expriment de manière cosmopolite. C'est dans ce contexte d'une technologie numérique omniprésente, dont la volonté d'écrasement du corps humain semble imminente, que j'ai souhaité développer un projet utilisant ces mêmes dispositifs techniques comme véhicule et nouvel habitat du corps. Appliquant les procédés de cadrage, de mise en pixel, de codage et de fragmentation (étroitement liés au développement du numérique lui-même) au corps humain que je présente sur site internet, je tente de définir un lieu de dialogue entre les spécificités rattachées au corps et celles arrimées au numérique, et dont le fossé qui les séparerait serait plus mince qu'on ne l'imaginerait. Utilisant ainsi une technologie numérique à l'image du corps comme moyen de ré-ancrage de ce dernier, je développe une nouvelle

manière de voir et de toucher le corps par et pour le numérique en mettant un terme aux spéculations sur les capacités de déshumanisation de ce dernier. A la question comment toucher le corps autrement à travers des interfaces qui prônent l'obsolescence et la dématérialisation du corps, je répondrais donc par la proposition d'une nouvelle expérience de ce corps et l'abandon de l'idée de réduction de la capacité créatrice du numérique. Ce dernier, loin de s'enquérir de dissoudre le corps humain dans l'immatérialité qui le particularise, a au contraire été développé à l'image même de l'homme. Façonnés par les informations qui les composent et qu'ils mettent en œuvre, de même que par la possibilité de transcrire le réel pour le redéterminer et le reconstituer, l'homme et le numérique se placent tous les deux dans une volonté de production de l'information dont la capacité régénératrice engendrera toujours plus de données qu'il n'en aura préalablement été produites. Intelligence artificielle, algorithme génétique ou encore réseaux neuronaux sont ainsi autant de dénominations témoignant d'une réelle relation entre l'homme et la machine, de l'ordre d'une symbiose optimiste à visée créatrice. Ils s'entre-aideraient plutôt qu'ils ne chercheraient à s'évincer, collaborant en quelque sorte à la même tâche et vers le même but : opérer à la mise en mouvement du monde, loin de l'idée d'un avilissement de l'un par l'autre. Dans la lignée des créatures conçues par l'homme à son image et miroirs des sociétés humaines, (statues égyptiennes, récits bibliques, mythologies, littératures fantastiques, ...) les représentations humaines numériques se développent ainsi comme sorte de projections culturelles de la figure contemporaine de l'homme. A son image, elles sont aussi naturellement à l'image de cette société technologique dans laquelle il évolue, société elle-même développée en sa comparaison. C'est en ce sens qu'il m'est apparu approprié de garder cette idée de représentation numérique de l'homme, traduisant, plus que sa figuration, son contexte, en m'en réappropriant les codes traditionnels pour les détourner et en permettre une nouvelle approche. Le corps ne se présente plus comme simple figuration visuelle mais, au contraire, expose clairement ses caractéristiques propres, vitales et épidermiques dans une toute nouvelle expérience de l'ordre de son exploration. Il est alors proposé de manière frontale, nu, et s'exprime en gros plan dans une abolition de la distance que pouvait dans un premier temps occasionner l'écran qui le véhicule. Il prend vie grâce au grain de sa peau, à ses détails et à sa capacité à devenir un paysage propice à la découverte et à la navigation par analogie entre ses courbes, ses plis et une archéologie terrestre devenue corporelle, rendant impossible la désignation de sa virtualisation comme étant déshumanisante. Le spectateur peut alors explorer ce corps/paysage par navigation sur le site mais peut, de même, agir sur ce corps en lui apposant un marquage corporel. C'est dans une volonté propre au tatouage de chercher à redonner présence au corps, à le ré-animer symboli-



205 FOREST, Fred, *op. cit.*, p.119.

206 CACHARD, Pierre-Yves, « Dessiner à
dessein : les dix ans de Superscript² », *Étapes*
n°231, Mai-Juin 2016, p.45.

quement et à lui réaccorder une sensibilité oubliée, que j'ai trouvé l'intérêt d'employer le marquage corporel au sein d'une pratique numérique. Il s'agit alors de pouvoir tatouer virtuellement ce corps par le biais d'une interface numérique interactive, permettant au spectateur de le réactiver dans un regain de sensibilité apportée emblématiquement. Je propose alors avec ce dispositif de Net Art, une nouvelle expérience sensible pour le spectateur, dans la lignée des œuvres participatives qui avaient commencé, avant le numérique, de positionner le récepteur au centre de ses préoccupations de même qu'au cœur de ses productions. C'est dans cette même idée de placer l'homme au centre de ses stratégies de diffusion et dans une volonté de démocratisation de l'art que le Net Art s'est développé, brisant les frontières institutionnelles qui maintenaient le spectateur à l'écart d'une réception spontanée de l'œuvre. Les artistes deviennent alors ces nouveaux acteurs sociétaux, « *force créatrice et morale*²⁰⁵ » œuvrant à une diffusion généreuse (tant par son étendue que par son coût) de cet art libre. On pourrait presque aller jusqu'à parler d'une pratique pédagogique dans le sens où elle « *ouvre le jeu et le champ [de l'art] à une communauté qui partage une culture, sans obligatoirement en maîtriser le savoir-faire.*²⁰⁶ » Cette idée de valorisation de la connaissance artistique se développe alors largement grâce aux technologies du numérique. Nous pouvons prendre l'exemple de Magnus, nouvelle application téléphonique lancée il y a peu à New York, permettant d'en apprendre plus sur une œuvre croisée dans une galerie, dans un musée ou encore même dans la rue. Le principe est simple : à l'image de l'application Shazam qui permet déjà aux détenteurs d'un smartphone de capter un échantillon de musique en train de se jouer pour en chercher le titre, l'auteur ou encore l'album, Magnus pourrait bientôt, par simple photographie d'une production, en rechercher les informations dans sa base de données. Les utilisateurs de l'application pourraient ainsi recueillir nombres de renseignements concernant, entre autres, l'artiste, la taille ou bien même l'évaluation de son prix aux enchères. Les technologies du numérique tendent alors à revaloriser une réception artistique par le biais d'outils en constant développement et faisant pratiquement aujourd'hui l'unanimité des individus de notre société occidentale. Le site que je propose s'étend dans cette volonté, puisant son autonomie dans la mobilité du réseau Internet pour toucher le plus grand nombre et permettre une expérience esthétique singulière par la possibilité de son interactivité. Je souhaite en effet, par l'action du récepteur que permet Internet, redonner une place à part entière au corps, tant au sein de l'œuvre que dans la manière de la recevoir, en permettant de passer de la passivité au développement actif de la création. Auteurs et spectateurs se confondent alors dans une ambiguïté résultant de positions interchangeable, permettant d'appréhender l'œuvre d'une nouvelle façon, de l'ordre d'une collaboration, d'un échange et d'un dialogue entre les corps

de l'art : une nouvelle manière d'éprouver et de valoriser le corps à l'ère du numérique.

Nous pouvons alors réellement nous poser la question du devenir artistique par l'avènement du numérique et de ce qu'il engage de remaniement (tant dans sa définition que dans son aspect juridique). Libéré de l'obligation de créer dans la matière et déléguant une partie de son œuvre à la singularité et la personnalité d'autrui, qu'en est-il de la propre démarche artistique de l'artiste ? Doit-il être celui se contentant de penser les différentes potentialités de son œuvre ou bien doit-il devenir lui-même développeur pour en mener à bien et au plus près de ses espérances l'idée qu'il s'en fait ? Peut-on espérer, même avec les explications préalables les plus précises, arriver à un travail qui serait au plus proche du concept imaginé s'il est produit par une tierce personne et si l'artiste lui-même n'est pas initié aux fonctionnements de certains langages Internet ? Si l'art numérique, et principalement le Net Art, hybride les notions de concepteur et de spectateur, qu'en est-il de la place de l'ingénieur au service de l'artiste ? Se fond-il dans l'ambivalence engendrée par cette volonté d'expérience esthétique et sensible inédite ? Le technicien peut-il alors faire art sous prétexte qu'il manie les outils d'interactivité par le développement d'objets dynamiques ? Qu'en est-il de la singularité artistique dans des productions dont la base serait créée par des ingénieurs et dont le développement serait abandonné au spectateur ? Enfin, et toujours dans cette idée de singularité artistique, quelle place réussirait à se frayer cette personnalité de l'auteur dans des œuvres élaborées par des compétences demandant une réelle technicité proche des mathématiques et de la logique, au regard d'autres pratiques telles que la sculpture ou encore le dessin, qui révèlent une gestuelle propre de l'artiste en création ? Comment donc parvenir à définir et à remodeler les notions que nous nous faisons de l'art en fonction des évolutions techniques et de l'avènement de technologies qui en bouleversent les fondements originels ?

OUVRAGES GÉNÉRAUX

- ARDENNE, Paul, *Un art contextuel*, Paris, Flammarion, 2002
- AZIOSMANOFF, Florent, *Living art, fondations*, Paris, CNRS Éditions, 2015
- AZIOSMANOFF, Florent, *Living art, l'art numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2010
- BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès, 2000
- BALPE, Jean-Pierre, *L'art et le numérique*, Paris, Hermès, 2000
- BARBOZA, Pierre, *L'utopie photographique*, Paris, Ed. L'Harmattan, 2001
- BARTHES, Roland, *La chambre claire*, Paris, Ed. Gallimard, 1980
- BELLMER, Hans, *Petite anatomie de l'image*, Paris, Éditions Allia, 2002
- BERGSON, Henri, *La pensée et le mouvant : essais et conférences*, Paris, Les Presses Universitaires de France, 1934
- BOREL, France, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris, Ed. Calmann-Lévy, 1992
- BOURRIAUD, Nicolas, *L'esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998
- BRAYER, Marie-Ange, *Exposé, n°2*, Orléans, Ed. HYX, 1995
- BRETON, Philippe, *À l'image de l'Homme : du Golem aux créatures artificielles*, Paris, Seuil, 1995
- BRONNIKOV, Arkady, *Russian Criminal Tattoo Police Files*, Londres, FUEL, 2014
- CUSHING, Harvey, *A bio-bibliography of Andreas Vesalius*, New-York, Schuman's, 1943
- DALI, Salvador, *Journal d'un génie*, Espagne, La Table ronde, 1964

GORPUS DES SOURCES

CORPUS DES SOURCES

DUBOIS, Philippe, *L'acte photographique*, Paris, Ed. Nathan Université, 1990

DUCHAMP, Marcel, *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, 1975

DUMAS, Stéphane, *Les peaux créatrices : esthétique de la sécrétion*, Paris, Klincksieck, 2014

DUMONT D'URVILLE, Jules, *Voyage pittoresque au tour du monde Tome 1*, Paris, Chez L. Tenré, 1834

EDWARDS, Paul, *Soleil noir, photographie et littérature des origines au surréalisme*, Rennes, PUR, 2008

FOREST, Fred, *Art et internet*, Paris, Ed. Cercle d'art, 2008

FOREST, Fred, *Pour un art actuel : L'art à l'heure d'Internet*, Paris, L'Harmattan, 1998

FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Art et internet, les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions, 2005

FREUND, Gisèle, *Photographie et société*, Paris, Ed. du Seuil, 1974

GIBSON, William, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984

GUELTON, Bernard, *Les figures de l'immersion*, Rennes, Les Presses Universitaires de Rennes, 2014

La Bhagavad-Gita, édition bilingue, traduction d'Émile Sénart, Paris, Les Belles Lettres, 2004

LACAN, Jacques, *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je : telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique*, Paris, Presses universitaires de France, 1949

LANNI, Dominique, *Le bestiaire fantastique des voyageurs*, Paris, Ed. Flammarion, 2014

LE BRETON, David, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, PUF, 1990

LE BRETON, David, *La peau et la trace*, Paris, Ed. Métailié, 2003

LE BRETON, David, *La chair à vif : usages médicaux et mondains du corps humain*, Paris, Ed. Métailié, 1993

LE BRETON, David, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié, 2013

LEMAIRE, Anika, *Jacques Lacan*, Paris, Ed. Mardaga, 1978

LEROI-GOURHAN, André, *Le Geste et la Parole. Tome 1: Technique et langage*, Paris, Albin Michel, 1964

LEVI-STRAUSS, Claude, *Tristes tropiques*, Paris, Plon, 1955

LOMBROSO, Cesare, *L'Homme criminel*, Paris, Félix Alcan, 1895

LOOS, Adolf, *Ornement et Crime*, Paris, Payot et Rivages, 2003

MEREDIEU (de), Florence, *Arts et nouvelles technologies, art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse, 2003

MILLET, Catherine, *Le corps exposé*, Paris, Ed. Cécile Defaut, 2011

MOULON, Dominique, *Art contemporain nouveaux médias*, Paris, Ed. Scala, 2011

NADAR, *Quand j'étais photographe*, Paris, Ed. Flammarion, 1900

NANCY, Jean-Luc, Préface. In : DUMAS, Stéphane, *Les peaux créatrices : esthétique de la sécrétion*, Paris, Klincksieck, 2014

NUTI, Lucia, « Le langage de la peinture dans la cartographie topographique », dans *L'œil cartographique et la représentation géographique du Moyen-Âge à nos jours*, dir. BOUSQUET-BRESSOLIER, Catherine, Paris, CTHS, 1995

GORPUS DES SOURCES

CORPUS DES SOURCES

NINEY, François, *L'Épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000

PASSERON, René, *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989

PAUL, Christiane, *L'Art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2004

ROUILLÉ, André, *La Photographie en France. Textes et controverses : une anthologie 1816-1871*, Paris, Macula, 1989

SOULAGES, François, *Esthétique de la photographie : la perte et le reste*, Paris, Nathan Université, 1998

STERCKX, Pierre, *Hans Holbein, Outrages à la représentation*, Bruxelles, La Lettre Volée, 2007

STERCKX, Pierre, *Les mondes de Vermeer*, Paris, Presses Universitaires de France, Lignes d'Art, 2009

STIEGLER, Bernard, *Mécréance et discrédit : Tome 1, La décadence des démocraties industrielles*, Paris, Ed. Galilée, 2004

SWIDZINSKI, Jan, *Freedom and Limitation, The Anatomy of Post-modernism*, Calgary, Sxartissue, 1988

OUVRAGES COLLECTIFS

BUREAUD, Annick, LAFFORGUE, Nathalie et BOUTTEVILLE Joël, *Art et technologie : la monstration*, Paris, Association Chaos, 1996

COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *L'Art Numérique*, Paris, Flammarion, 2003

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix, *L'Anti-Oedipe – Capitalisme et schizophrénie*, Les éditions de Minuit (coll. « Critique »), Paris, 1972

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix, *Mille Plateaux – Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Les éditions de Minuit (coll. « Critique »), 1980

DELEUZE, Gilles et PARNET, Claire, *Dialogues*, Paris, Champs Flammarion, 1996

EWIG, Isabelle et MALDONADO, Guitemie, *Lire l'art contemporain, dans l'intimité des œuvres*, Paris, Larousse, 2009

GUILLON, Eric et PIERRAT, Jérôme, *Mauvais garçons, Portraits de tatoués*, France, La Manufacture des Livres, 2013

HOTTOIS, Gilbert, MISSA, Jean-Noël. et PERBAL, Laurence, *Encyclopédie du trans/posthumanisme. L'humain et ses préfixes*, Paris, Vrin, 2015

HUYGHE, Pierre-Damien (sous la direction de), *L'art au temps des appareils*, Paris, Ed. L'Hamarttan, 2006

PUYO, Constant et DEMACHY, Robert, *Les procédés d'art en photographie*, Paris, Photo-club de Paris, 1906

SOULAGES, François (sous la direction de), *Dialogues sur l'art et la technologie : Autour d'Edmond Couchot*, Paris, L'Harmattan, 2001

ARTICLES PAPIERS

BARTHES, Roland, « La mort de l'auteur », *Manteia*, n°5, 4ème trimestre, 1968

CACHARD, Pierre-Yves, « Dessiner à dessein : les dix ans de Superscript² », *Etapas*, n°231, Mai-Juin 2016

FOUCAULT, Michel, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », *Bulletin de la Société française de philosophie*, n°69, 1969

GEORGES, Fanny, « « À l'image de l'Homme » : cyborgs, avatars, identités numériques », *Le Temps des médias*, n°18, 2012

GORPUS DES SOURCES

AINLEY, Nathaniel, « Les tatouages prennent vie avec ce mapping », *The Creator Project* [En ligne]. Mis en ligne le 27 octobre 2015. URL : <http://thecreatorsproject.vice.com/fr/blog/tattoos-transform-into-moving-images-with-ink-mapping>. Consulté le 29 avril 2016

Art Media Agency, « L'ère numérique : vers une démocratisation de l'art », *Artistikrzero* [En ligne]. Mis en ligne en février 2014. URL : <http://www.artistikrezo.com/2014022715543/actualites/art/lere-numerique-vers-une-democratisation-de-lart.html>. Consulté le 20 mai 2016

BALBO, André, « Bilan de l'exposition Tatoueurs et tatoués, au Quai Branly », *evous* [En ligne]. Mis en ligne le 20 octobre 2015. URL : <http://www.evous.fr/Exposition-Tatoueurs-tatoués-Quai-Branly-1186147.html>. Consulté le 26 avril 2016

BAUDELAIRE, Charles « Le public moderne et la photographie », *Études photographiques*, 6 Mai 1999 [En Ligne]. Mis en ligne le 06 Février 2005. URL : <http://etudesphotographiques.revues.org/185>. Consulté 26 Février 2015

BAZ, Patrick, « World Press Photo : « Manipuler une image, c'est mentir » », *Rue89* [En ligne]. Mis en ligne le 16 février 2015. URL : <http://rue89.nouvelobs.com/2015/02/16/world-press-photo-manipuler-image-cest-mentir-257723>. Consulté le 25 février 2015

BORDELEAU, Benoît, « Arts GPS: entre corps et décor », *nt2* [En ligne]. Mis en ligne en juillet 2008. URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/gps>. Consulté le 02 mars 2016

CALCUTA, Clémentine, « Jean-Luc Verna : A ton étoile », *BOUM!BANG !* [En ligne]. Mis en ligne le 18 juin 2014. URL : <http://www.boumbang.com/jean-luc-verna/>. Consulté le 28 avril 2016.

CHANEY, Prune, « Becker, le marqué », *Quasimodo* [En ligne]. Mis en ligne en 2003. URL : <http://www.revue-quasimodo.org/PDFs/7%20-%20Becker%20Albrecht%20Tatouage%20.pdf>. Consulté le 24 avril 2016

DALIA, Charlotte, « Benayoun (Maurice), World Skin, 1997 », *Art à l'ordinateur* [En ligne]. Mis en ligne le 15 mars 2012. URL : <http://art-a-lordinateur.blogspot.fr/2012/03/maurice-benayoun-world-skin-1997.html>. Consulté le 9 septembre 2014

DELAHAYE, Jean-Paul, « Des machines intelligentes ? », *Doc Sciences* [En ligne]. Mis en ligne le 11 juin 2012. URL : <http://www.docsciences.fr/Des-machines-intelligentes>. Consulté le 28 mars 2015

DILIGENT, Marie Bernard, « Arts et cultures des tatouages », *I-revues* [En ligne]. Mis en ligne le 10 septembre 2010. URL : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/33853/ANM_2001_197.pdf?sequence=1. Consulté le 26 avril 2016

DUSSOLIER, Séverine et BODSON, Loïc, « Droit d'auteur et art contemporain : Enjeux numériques », *Fondation littéraire Fleur de Lys* [En ligne]. Mis en ligne en mai 2003. URL : http://manuscritdepot.com/edition/documents-pdf/dussolier_rapport_final_april_03.pdf. Consulté le 26 mai 2016

FRANCK, Philippe, « Topos en mouvement et art du flux », *L'art même #23* [En ligne]. Mis en ligne en 2004. URL : <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no023/pages/page6.htm>. Consulté le 11 avril 2016

FREUD, Sigmund, « Trois essais sur la théorie de la sexualité », *Psycha.ru* [En ligne]. Mis en ligne le 20 janvier 2013. URL : http://psycha.ru/fr/freud/1905/3_essais8.html. Consulté le 29 avril 2016

FONT-REULX (de), Dominique, « Paul Edwards, Soleil noir, photographie et littérature des origines au surréalisme », *Études photographiques*, Mai 2009, [En ligne], Mis en ligne le 09 juin 2009. URL : <http://etudesphotographiques.revues.org/2602>. Consulté le 22 février 2015

FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Œuvres en Partages. La création collective à l'ère d'Internet », *Cairn.Info* [En ligne]. Mis en ligne le 1 mars 2008. URL : <https://www.cairn.info/revue-connexions-2008-2-page-179.htm#pa3>. Consulté le 23 mai 2016

GEORGES, Benoit, « La créativité, dernière frontière de l'intelligence artificielle », *Les Echos* [En ligne]. Mis en ligne le 24 février 2015. URL : <http://www.lesechos.fr/idees-debats/sciences-prospective/0204177924905-les-ordinateurs-peuvent-ils-creer-1096109.php>. Consulté le 18 janvier 2016

CORPUS DES SOURCES

CORPUS DES SOURCES

GIARD, Agnès, « " Les corps sincères " : portraits de pénis », *Libération* [En ligne]. Mis en ligne le 23 octobre 2014. URL : <http://sexes.blogs.liberation.fr/2014/10/23/les-corps-sinceres-portraits-de-penis/>. Consulté le 01 avril 2016

GLICENSTEIN, Jérôme, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », *Artifices 4* [En ligne]. Mis en ligne le 5 décembre 1996. URL : http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html. Consulté le 11 mars 2015

GUILLON, Eric et PIERRAT, Jérôme, « Mauvais garçons tatoués », *Mediapart* [En ligne]. Mis en ligne le 7 juin 2014. URL : <https://www.mediapart.fr/portfolios/mauvais-garcons-tatoues>. Consulté le 26 avril 2016

HERMANN, Vincent, « Skype : les bêtas de Translator et de la version Web disponibles pour certains », *Nextinpack* [En ligne]. Mis en ligne le 27 mars 2015. URL : <http://www.nextinpack.com/news/93603-skype-betas-translator-et-version-web-disponibles-pour-certains.htm>. Consulté le 28 mars 2015

HOFFMANN, Agathe, « John Coplans : L'écriture d'un corps », *Pixelcreation.fr* [En ligne]. Mis en ligne le 13 décembre 2006. URL : <http://www.pixelcreation.fr/graphismart-design/photographie/john-coplans/>. Consulté le 26 mars 2016

INCONNU, « Le premier événement de Mapping Vidéo sur tatouages », *Golem13* [En ligne]. Mis en ligne le 26 octobre 2015. URL : <http://golem13.fr/video-mapping-projection-on-tattoos/>. Consulté le 29 avril 2016

JAMART, Christine, « La carte, schéma mental de vision ». Entretien avec Pierre Sterckx. In *L'art même #23* [En ligne]. Mis en ligne le 9 août 2004. URL : <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no023/pages/page8.htm>. Consulté le 13 mars 2016.

JEUDY, Henri-Pierre, « La beauté standard est désormais virtuelle. Mais que deviendra notre sensualité si le corps n'est plus qu'une image de synthèse? Le devenir image du corps. », *Libération*, [En ligne]. Mis en ligne le 2 juin 1998. URL : http://www.liberation.fr/tribune/1998/06/02/la-beaute-standard-est-desormais-virtuelle-mais-que-deviendra-notre-sensualite-si-le-corps-n-est-plu_240216. Consulté le 10 novembre 2015

JONCKHEERE (De), Philippe, « John Coplans est mort », *Remue.net* [En ligne]. Mis en ligne le 25 Août 2004. URL : <http://remue.net/spip.php?article3>. Consulté le 26 mars 2016

K.L., « Premier jour de travail pour ce robot hôtesse d'accueil à Tokyo », *BFMTV* [En Ligne]. Mis en ligne le 21 avril 2015. URL : <http://www.bfmtv.com/international/premier-jour-de-travail-pour-ce-robot-hotesse-d-accueil-a-tokyo-879560.html>. Consulté le 23 avril 2015

LAFON, Maelys, « 1 peu d'histoire, le tatoo made in USA », *Dermographique* [En ligne]. Mis en ligne le 11 juin 2014. URL : <http://http://fr.calameo.com/read/0016698357112af23dfb1>. Consulté le 26 avril 2016

La Manufacture de livres, « Mauvais garçons », *La Manufacture de Livres*, [En ligne]. Mis en ligne le 30 mai 2013. URL : http://www.lamanufacturedelivres.com/le_site/Mauvais_garcons.html. Consulté le 26 avril 2016

MACAREZ, Blaise, « Le groupe GRAV, Groupe de Recherche d'Art Visuel », *Musée Matisse* [En ligne]. Mis en ligne le 3 juin 2015. URL : <http://museematisse.lenord.fr/fr/Activit%C3%A9setpublics/Activit%C3%A9spouradultes/Conf%C3%A9rences/Conf%C3%A9rencelegroupeGRAV/tabid/897/Default.aspx>. Consulté le 29 avril 2016

MACZEWSKI, Pawel, « L'encyclopédie visuelle des tatouages des prisonniers russes », *Vice* [En ligne]. Mis en ligne le 18 octobre 2014. URL : <http://www.vice.com/fr/read/russian-criminal-tattoo-fuel-damon-murray-interview-876>. Consulté le 27 avril 2016

MONZAIN, Étienne, « L'art interactif », *Ezain.free.fr* [En ligne]. Mis en ligne le 18 novembre 2008. URL : http://ezain.free.fr/fichiers/Rapport_AR01_Monzain.pdf. Consulté le 23 mai 2016

MOUJAN, Carola, « Optique-haptique, distraction et expérience spatiale », *Entrelacs*, 2013, [En ligne]. Mis en ligne le 11 septembre 2013. URL : <http://entrelacs.revues.org/522>. Consulté le 30 novembre 2014

CORPUS DES SOURCES

CORPUS DES SOURCES

MUSSO, Pierre, « Le Web : nouveau territoire et vieux concepts », *Cairn.Info*, [En ligne]. Mis en ligne le 1 mai 2010. URL : <http://www.cairn.info/revue-realites-industrielles1-2010-4-page-75.htm>. Consulté le 11 avril 2016

NICOLAS, Ariane, « Comment produire un faux Rembrandt époustouflant avec une imprimante 3D », *Konbini* [En ligne]. Mis en ligne le 8 avril 2016. URL : http://www.konbini.com/fr/inspiration-2/faux-epoustouflant-de-rembrandt-cree-avec-ordi-imprimante-3d/?src=konbini_fb. Consulté le 10 avril 2016

PERREAU, Yann, « La révolution numérique sera gestuelle ou ne sera pas », *Libération* [En ligne]. Mis en ligne le 14 décembre 2014. URL : http://www.liberation.fr/economie/2014/12/14/merci-pour-le-geste_1163459. Consulté le 11 avril 2015

PIERRAT, Jérôme et QUETEL, Eloïse, « Mauvais garçons, Portraits de tatoués, 1890-1930 », *Musée du Quai Branly*, [En ligne]. Mis en ligne le 27 septembre 2014. URL : <http://www.quaibrantly.fr/fr/expositions-evenements/au-musee/rendez-vous-du-salon-de-lecture-jacques-kerchache/details-de-levenement/e/mauvais-garcons-35486/>. Consulté le 26 avril 2016

PREVOST, Thibault, « La belle histoire de l'IA adolescente de Microsoft devenue nazie en moins de 24h », *Motherboard* [En ligne]. Mis en ligne le 25 mars 2016. URL : <http://motherboard.vice.com/fr/read/comment-lia-adolescente-de-microsoft-est-devenue-nazie-en-moins-de-24h>. Consulté le 4 avril 2016

ROUILLÉ, André, « La photo numérique mobile. Une esthétique autre », *ParisART* [En ligne]. Mis en ligne le 22 mai 2014. URL : <http://www.paris-art.com/art-culture-France/la-photo-numerique-mobile-une-esthetique-autre/rouille-andre/437.html>. Consulté le 23 février 2015

ROUILLÉ, André, « Snapchat. Le présent absolu », *ParisART* [En ligne]. Mis en ligne le 11 septembre 2014. URL : <http://www.paris-art.com/art-culture-France/snapchat-le-present-absolu/rouille-andre/440.html>. Consulté le 23 février 2015

ROUILLÉ, André, « Instagram: au plus près de la «vie des gens» », *ParisART* [En ligne]. Mis en ligne le 9 novembre 2013. URL : <http://www.paris-art.com/art-culture-France/instagram-au-plus-pres-de-la-vie-des-gens/rouille-andre/425.html>. Consulté le 23 février 2015

CORPUS DES SOURCES

ROUILLÉ, André, « Quelles images pour quelle réalité ? » », *Revoirfoto* [En ligne]. URL : <http://www.revoirfoto.com/p/?pg=30&c=7&lg=>. Consulté le 25 février 2015

ROUVROY, Antoinette et STIEGLER, Benard, « Le régime de vérité du numérique. De la gouvernementalité algorithmique à un nouvel Etat de droit », *Socio* [En ligne]. Mis en ligne le 28 mai 2015. URL : <https://socio.revues.org/1251>. Consulté le 26 novembre 2015

SONTAG, Susan, « La caverne de Platon », *cendres.net* [En ligne]. Mis en ligne le 26 février 2008. URL : <http://cendres.net/2008/02/26/la-caverne-de-platon-susan-sontag/>. Consulté le 30 mai 2016

THERIN, Frédéric, « Créativité : l'intelligence artificielle aux frontières de la pensée », *Influencia* [En ligne]. Mis en ligne le 6 juillet 2015. URL : <http://www.influencia.net/fr/actualites/media-com,media,creativite-intelligence-artificielle-aux-frontieres-pensee,5574.html>. Consulté le 18 janvier 2016

TREBITSCH, Michel, « L'Europe surréaliste », *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, avril-juin 1993, n°38

TUAL, Morgane, « Intelligence artificielle : quand la machine imite l'artiste », *Lemonde* [En ligne]. Mis en ligne le 12 octobre 2015. URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/08/intelligence-artificielle-les-machines-peuvent-elles-etre-creatives_4749254_4408996.html. Consulté le 18 janvier 2016

URBAIN, Jean-Didier, « La trace et le territoire », *Actes sémiotiques* [En ligne]. Mis en ligne le 3 juin 2014. URL : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5277>. Consulté le 14 avril 2016.

VALERY, Paul « Discours du centenaire de la photographie », *Études photographiques*, [En ligne]. Mis en ligne le 10 février 2005. URL : <http://etudesphoto.revues.org/265>. Consulté le 25 février 2015

VIOLLET, Marion, *Les comportements du spectateur comme enjeux de l'art contemporain*. [En ligne] Arts Plastiques. Université Toulouse II – Le Mirail, 2011, 422 p. URL : <http://www.theses.fr/2011TOU20051/abes>

COSTA-KOSTRISKY, Valeria, « Jean-Luc Verna » (entretien avec Jean-Luc Verna), in *Vice* [En ligne]. Mis en ligne le 6 décembre 2010. URL : <http://www.vice.com/fr/read/jean-luc-verna-592-v4n12>. Consulté le 28 avril 2016

COURAU, Laurent, « Lukas Zpira – Une introduction au Body Hacktivisme » (entretien avec Lukas Zpira), in *Laspirale.org* [En ligne]. Mis en ligne en janvier 2004. URL : <http://laspirale.org/texte-99-lukas-zpira-une-introduction-au-body-hacktivisme.html>. Consulté le 28 avril 2016

JAMART, Christine, « La carte, schème mental de vision » (entretien avec Pierre Sterckx), in *L'art même #23* [En ligne]. Mis en ligne le 09 août 2004. URL : <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no023/pages/page8.htm>. Consulté le 13 mars 2016

INTRODUCTION

PAGE 13 1. Eadweard Muybridge, *The Horse in Motion*, Chronophotographie, 1878

I. DE LA CAPTURE PHOTOGRAPHIQUE DU CORPS A SON INTEGRATION WEB : L'ANGOISSE

A. LA PHOTOGRAPHIE ET LE CODAGE NUMERIQUE COMME RAPPORT A L'ANGOISSE DANS LA TECHNOLOGIE QU'ILS ENGAGENT

a. LA PHOTOGRAPHIE D'UN CORPS REPRÉSENTE SON ANGOISSE

PAGE 21 2. Alexander Gardner, *Washington Navy Yard, D.C. Lewis Payne, in sweater, seated and manacled*, Photographie, Avril 1865.

PAGE 26 3. Daniel Soares, *Adbusting*, Collage sur publicités, 2012, Hamburg.

PAGE 27 4. Vermibus, *Disclving Europe*, Peinture et dissolvant sur publicités, 2013, Europe.

PAGE 28 5. Thomas Ruff, *Jpegs*, Agrandissements de photographies, 2006.

PAGE 29 6. Mathieu Bernard-Reymond, *Intervalles*, Photomontages numériques, 2000-2005.

b. LE CORPS FACE AUX TECHNOLOGIES

PAGE 31 7. Cindy Sherman, *Untitled #359*, Photographie, 2000.

PAGE 32 8. Cindy Sherman, *Untitled #355*, Photographie, 2000.

PAGE 33 9. Auguste Belloc, *Femme nue devant un miroir*, daguerréotype stéréoscopique, vers 1851-1855, Musée d'Orsay.

PAGE 34 10. Photographie de Chihira Aico, robot humanoïd fabriqué par la société Toshiba

B. DIMENSIONS DE LA PRESENTATION

a. RAPPORT À LA RÉPÉTITION DANS LE « FAIRE » DE L'OEUVRE

PAGE 43 11. Geste tactile du « Slide to Unlock » (Capture de l'écran de verouillage d'un Iphone).

TABLER DES ILLUSTRATIONS

12. Geste tactile du « Zoom in » (Image extraite du manuel d'utilisation de l'écran tactile du téléphone Xperia T de Sony).

PAGE 45 13. Julien Prévieux, Image extraite de la vidéo *What Shall We Do Next ?*, projet en cours depuis 2006.

b. STRUCTURE, GRILLE ET FRAGMENTATION DE CORPS

II. ANCRER LE CORPS AU COEUR DES PRÉOCCUPATIONS DU NUMÉRIQUE

A. LE NUMÉRIQUE À L'IMAGE DU CORPS

a. UN CORPS PÉTRIT D'INFORMATIONS

PAGE 54 14. Capture d'écran d'une messagerie ICQ.

PAGE 55 15. Capture d'écran d'une étape de conception d'un avatar extraite du jeu *Les Sims*.

PAGE 57 16. Malena Beer et Stéphane Perraud, *Anoma/A*, Installation chorégraphique comportementale, 2008.

PAGE 58 17. Avatar très réaliste du joueur de football Lionel Messi développé par Electronic Arts dans le cadre de la promotion du jeu FIFA 2014.

b. CARTOGRAPHIER LE CORPS

PAGE 60 18. Luis Priego, Carte du village de San Andrés Chalchicomula, Mexique, 1764.

PAGE 61 19. Détail de la carte de Guillaume Le Testu, *Cosmographie universelle*, 1556, représentant un Blemmyes.

PAGE 62 20. Olaus Magnus, *La Carta Marina*, Carte géographique, 1539.

PAGE 63 21. *Carte du monde surréaliste*, 1929.

PAGE 64 22. Oeuvres de GPS Art réalisés par Michael Wallace à vélo.

PAGE 67 23. Lilla LoCurto et Bill Outcault, *Selfportrait.map*, Photographies de corps déformés par cartographie numérique, 1998-2000.

B. UN CORPS À EXPLORER

a. CORPS TOPOS

PAGE 68 24. Hans Holbein, *Les Ambassadeurs*, Huile sur bois, 1533.

TABLER DES ILLUSTRATIONS

- PAGE 69** 25. André Vésale, planches tirées de *De humani corporis fabrica libri septem*, 1543.
- PAGE 70** 26. Léonard de Vinci, étude sur l'anatomie humaine, 1510-1513.
- PAGE 71** 27. Images réalisées par élastographie.
28. Aziz + Cucher, *Interiors*, 1999-2000.
- PAGE 72** 29. François Chauveau, *La Carte du Tendre*, Gravure, 1654.
- PAGE 73** 30. Sophie Ristelhueber, Séries *Fait et Everyone*, Photographies, 1992-1994.
- PAGE 74** 31. John Coplans, *Self-portrait (Back with Arms Above)*, Photographie, 1984.
- PAGE 75** 32. John Coplans, *Self-portrait (Torso, Front)*, Photographie, 1984.
- PAGE 76** 33. Nathalie Bagarry, *Les corps sincères*, Photographies, 2012-2014.
- PAGE 77** 34. Louis Blanc, Série *alter cORpuS*, Photographies, 1992-1994.
- PAGE 78** 35. Albrecht Dürer, *Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheyt*. Gravures, 1535.
- PAGE 80** 36. Chris Jones, Détail d'une image extraite d'une animation réalisée par modélisation 3D, 2014.
- PAGE 81** 37. Résultat et détail de *The Next Rembrandt*, fausse toile de maître réalisée par ordinateur et impression 3D, 2016.

b. AGIR SUR LE CORPS POUR LUI REDONNER PRÉSENCE

- PAGE 85** 38. Wafaa Bilal, *...and Counting*, Trace photographique de performance, 2010.
- PAGE 86** 39. Exemples de tatouages retrouvés sur la momie Ötzi, -5300 av. J-C.
- PAGE 87** 40. Exemples de tatouages Yantra d'Asie du Sud-Est.
- PAGE 88** 41. Exemple de tatouage intégral Yakuza.
- PAGE 89** 42. Tatouage d'un déporté d'Auschwitz.
- PAGE 90** 43. Photographie d'Albrecht Becker.
- PAGE 91** 44. Photographie d'Albrecht Becker.
- PAGE 92** 45. Portraits de prisonniers russes incarcérés à l'époque de l'URSS et recueillis dans l'ouvrage *Russian Tattoo Police Files*.
- PAGE 93** 46. Portraits de prisonniers français incarcérés entre 1890 et 1930 et recueillis dans l'ouvrage *Mauvais Garçons*.
- PAGE 97** 47. Photographie de Lukas Zpira lors d'une suspension.
- PAGE 98** 48. Jean-Luc Verna, *Kouros Agrigente*, Photographie, 2011.
49. Jean-Luc Verna, *David*, Photographie, 2011.
- PAGE 99** 50. Ariana Page Russell, *!!!!*, Photographie de dermatographie, 2005.
51. Ariana Page Russell, *oooo*, Photographie de dermatographie, 2005.

- PAGE 100** 52. Captures d'écran extraites de la vidéo d'*Omote*, mapping sur visage de Nobumishi Asai.
- PAGE 101** 53. Captures d'écran extraites de la vidéo d'*Ink Mapping* de Oskar & Gaspar.
- PAGE 103** 54. Travaux d'interventions originales par le dessin sur images et photographies de Ramon Maiden.

III. DU CRÉATEUR AU RÉCEPTEUR : AMBIGUÏTÉ

A. INTERACTIVITÉ : UN RÉCEPTEUR ACTIF AU DÉVELOPPEMENT DE L'OEUVRE

a. DANS LA LIGNÉE DES OEUVRES PARTICIPATIVES

- PAGE 104** 55. Photographie de Valie Export durant sa performance *Tapp und Tastkino*, 1968.
- PAGE 105** 56. Photographie de Marina Abramovic durant sa performance *Rhythm 0*, 1974.

b. INTERACTIVITÉ DE L'ART

- PAGE 112** 57. Photographie d'un récepteur utilisant les dispositifs interactifs de l'oeuvre *World Skin* de Maurice Benayoun.
- PAGE 113** 58. Image tronquée extraite de l'oeuvre *World Skin* de Maurice Benayoun après l'utilisation d'un récepteur.
- PAGE 115** 59. Photographie d'un récepteur utilisant le dispositif interactif de l'oeuvre *Legible City* de Jeffrey Shaw.
- PAGE 116** 60. Photographie de Stelarc utilisant son troisième bras électromagnétique.
- PAGE 122** 61. Photographie d'un extrait de l'oeuvre interactive *The World's first collaborative sentence* de Douglas Davis.
- PAGE 123** 62. Capture d'écran d'échanges entre différents internautes au sein de l'interface du jeu *World of Warcraft*.

B. LA QUESTION DE L'AUTEUR DANS UNE OEUVRE INTERACTIVE EN RÉSEAU

a. DES PLACES INTERCHANGEABLES

- PAGE 127** 63. Image extraite du jeu *Botanicula* du collectif Amanita Design.

b. UNE OEUVRE CRÉÉE PAR DEUX AUTEURS

- PAGE 132** 64. Capture d'écran extraite de la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett, rejouée sur le forum de *The Palace* dans le cadre de l'oeuvre *Desktop*

Theater.

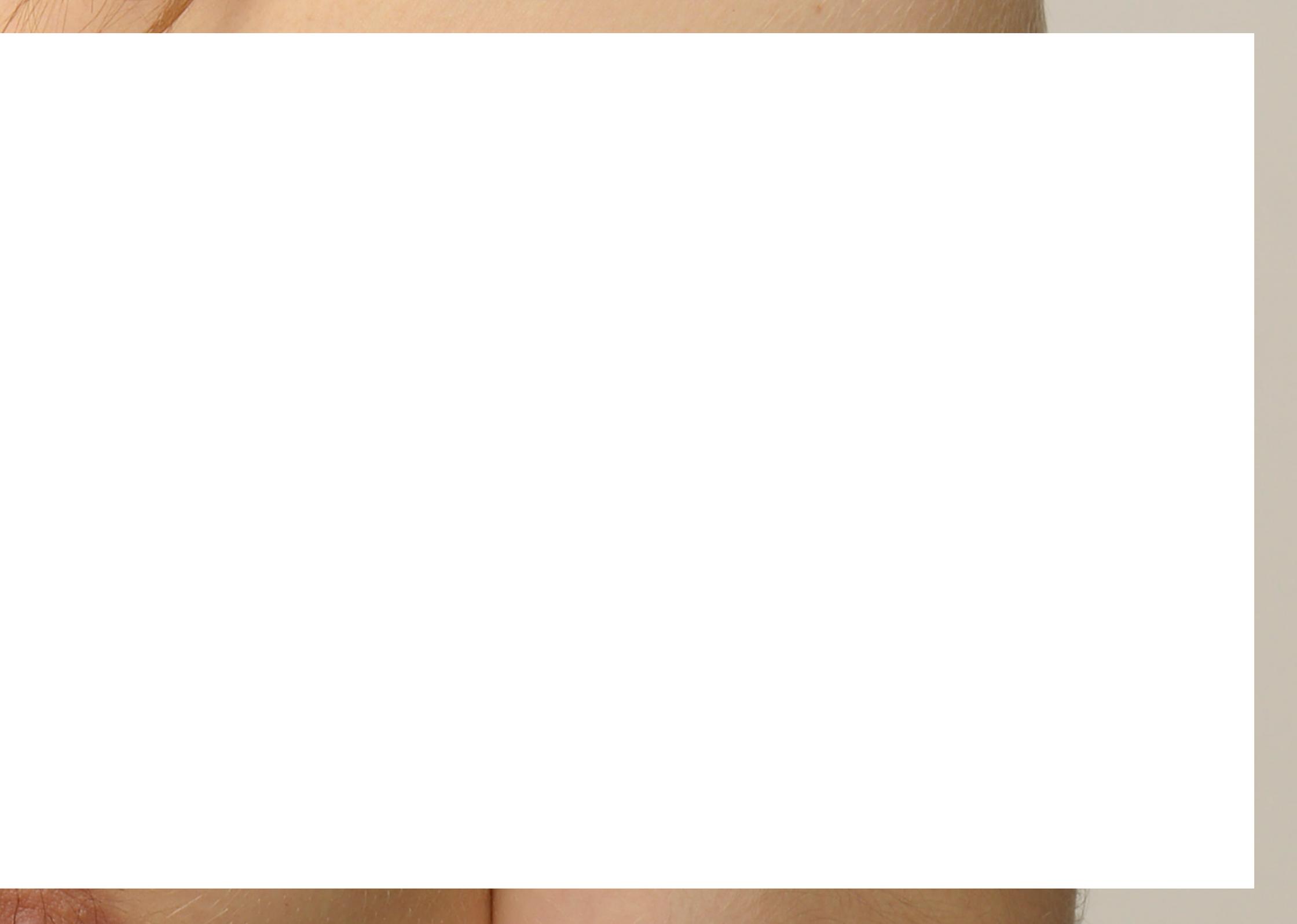
PAGE 133 65. Capture d'écran extraite de la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett, rejouée sur le forum de *The Palace* dans le cadre de l'oeuvre *Desktop Theater*.

CONCLUSION

PAGE 143 66. Captures d'écran de la page Twitter de Tay, intelligence artificielle développée par Microsoft.

PAGE 144 67. Photographie d'un spectateur utilisant l'application Magnus et son résultat.

TABLER DES ILLUSTRATIONS



REMERCIEMENTS.....	PAGE 07
SOMMAIRE.....	PAGE 09
INTRODUCTION.....	PAGE 11
I - DE LA CAPTURE PHOTOGRAPHIQUE DU CORPS À SON INTÉGRATION WEB : L'ANGOISSE.....	PAGE 17
A - LA PHOTOGRAPHIE ET LE CODAGE NUMÉRIQUE COMME RAPPORT À L'ANGOISSE DANS LA TECHNOLOGIE QU'ILS ENGAGENT.....	PAGE 17
a - LA PHOTOGRAPHIE D'UN CORPS REPRÉSENTE SON ANGOISSE.....	PAGE 17
b - LE CORPS FACE AUX TECHNOLOGIES.....	PAGE 31
B - DIMENSIONS DE LA PRÉSENTATION.....	PAGE 41
a - RAPPORT À LA RÉPÉTITION DANS LE « FAIRE » DE L'OEUVRE.....	PAGE 41
b - STRUCTURE, GRILLE ET FRAGMENTATION DE CORPS.....	PAGE 47
II - ANCRER LE CORPS AU COEUR DES PRÉOCCUPATIONS DU NUMÉRIQUE.....	PAGE 50
A - LE NUMÉRIQUE À L'IMAGE DU CORPS.....	PAGE 50
a - UN CORPS PÉTRIT D'INFORMATIONS.....	PAGE 50
b - CARTOGRAPHIER LE CORPS.....	PAGE 60
B - UN CORPS À EXPLORER.....	PAGE 68
a - CORPS TOPOS.....	PAGE 68
b - AGIR SUR LE CORPS POUR LUI REDONNER PRÉSENCE.....	PAGE 85
III - DU CRÉATEUR AU RÉCEPTEUR : AMBIGUÏTÉ.....	PAGE 104
A - INTERACTIVITÉ : UN RÉCEPTEUR ACTIF AU DÉVELOPPEMENT DE L'OEUVRE.....	PAGE 104

TABLER DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES

a - DANS LA LIGNÉE DES OEUVRES PARTICIPATIVES.....	PAGE 104
b - INTERACTIVITÉ DE L'ART.....	PAGE 108
B - LA QUESTION DE L'AUTEUR DANS UN OEUVRE INTERACTIVE EN RÉSEAU.....	PAGE 126
a - DES PLACES INTERCHANGEABLES.....	PAGE 126
b - UNE OEUVRE CRÉÉE PAR DEUX AUTEURS.....	PAGE 132
CONCLUSION.....	PAGE 142
CORPUS DES SOURCES.....	PAGE 148
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	PAGE 160
TABLE DES MATIÈRES.....	PAGE 166

