

École des Arts de la Sorbonne

Master 2 Recherche Arts Plastiques et Création Contemporaine
UFR 04 Arts Plastiques et Sciences de l'Art

INSTABILITÉ : DU CORPS VÉCU AU CORPS NUMÉRIQUE

Comment les dispositifs numériques reconfigurent-ils la perception du corps et la construction de l'identité ?



Mémoire présenté par Léana MICHAUD

en vue de l'obtention du diplôme de Master 2 Recherche
Parcours Arts Plastiques et Création Contemporaine

Préparé sous la direction de Monsieur Miguel ALMIRON

Année universitaire 2025/2026

Remerciements

Je remercie sincèrement toutes les personnes qui ont rendu possible l'écriture de ce projet de recherche. A commencer par l'ensemble de l'équipe pédagogique et artistique de l'École des Arts de la Sorbonne, ainsi que mon directeur de mémoire, Monsieur Miguel Almiron pour ses conseils et son accompagnement. Mes remerciements s'adressent aussi à Mesdames Celine Herve et Aurélie Herbet dont leurs encouragements ont été fondamentaux pour me conforter dans ma pratique artistique. Merci également à Monsieur Fabien Zocco, dont les échanges ont profondément nourri ma réflexion sur les fondements de mon travail plastique. J'adresse aussi mes remerciements à mes professeurs de cinéma de l'université Gustave Eiffel, sans qui ma démarche ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui. Une pensée va également à mes camarades de Master, pour leur écoute, leurs retours et leurs conseils.

Merci tout particulièrement à ma famille pour son soutien inconditionnel et son aide au quotidien. Merci de tout cœur à la personne qui partage ma vie pour ses encouragements et sa patience. Enfin, je désire remercier également mes amis pour leur présence réconfortante. Merci à tous.

Avant Propos

Ce mémoire de création-recherche, mené dans le cadre du Master 2 Recherche Arts plastiques et création contemporaine de l'École des Arts de la Sorbonne, interroge la manière dont les dispositifs numériques immersifs contribuent à la transformation du corps vécu en corps numérique. Cette recherche se déploie à travers une pratique qui combine vidéo, photographies, animation, dessin, projection, son, interactivité et matériaux tangibles, et qui explore un corps traversé par l'instabilité perceptive, la dysmorphophobie, l'altération et la mutation.

Ce travail s'appuie sur des images issues de mon propre corps, photographies, vidéos, textures, fragments retravaillés numériquement dans le but de questionner l'écart entre le corps perçu et le corps vécu. Le numérique n'y est pas seulement envisagé comme un outil technique, mais comme un espace de projection et de reconfiguration de l'identité corporelle. Les dispositifs immersifs offrent alors de matérialiser des états psychiques, difficilement représentables, en transformant l'image du corps en un espace mouvant, fragmenté et instable.

Cette réflexion s'appuie notamment sur les notions du stade du miroir, d'abject, de monstruosité et d'identité numérique à travers les travaux de Jacques Lacan, Julia Kristeva, Maurice Merleau-Ponty et Antonio Casilli, tout en dialoguant avec des pratiques artistiques liées au *body horror*, à l'installation immersive et aux mutations du corps dans l'image. Cette recherche propose également une lecture critique du post-humain, non pas comme dépassement technologique du corps, mais comme condition contemporaine où l'identité se construit déjà par les images, les interfaces, les dispositifs numériques qui prolongent, fragmentent, reconfigurent notre perception du corps.

Mots clefs

art numérique ; projection ; immersion ; corps ; identité ; dysmorphophobie ; trouble psychique ; perception ; mutation ; monstruosité ; image en mouvement ; fragmentation ; hybridation ; corps numérique ; post-humanité ; espace mental ; post-humain

Abstract

This practice-based research dissertation, conducted as part of the Master's degree in Arts Plastiques et Création Contemporaine at the École des Arts de la Sorbonne, examines how immersive digital devices contribute to the transformation of the lived body into a digital body. This research unfolds through a practice combining video, photography, animation, drawing, projection, sound, interactivity, and tangible materials, exploring a body shaped by perceptual instability, body dysmorphia, alteration, and mutation.

This work is based on images taken from my own body, photographs, videos, textures, and digitally reworked fragments, in order to question the gap between the perceived body and the lived body. Digital media are not considered merely as technical tools, but as spaces for projection and reconfiguration of bodily identity. Immersive devices therefore make it possible to materialize psychological states that are difficult to represent, transforming the image of the body into a shifting, fragmented, and unstable space.

This reflection draws in particular on the notions of the mirror stage, abjection, monstrosity, and digital identity through the works of Jacques Lacan, Julia Kristeva, Maurice Merleau-Ponty, and Antonio Casilli, while also engaging with artistic practices related to *body horror*, immersive installation, and bodily mutations within the image. This research also proposes a critical reading of the posthuman, not as a technological transcendence of the body, but as a contemporary condition in which identity is already constructed through images, interfaces, and digital devices that extend, fragment, and reconfigure our perception of the body.

Keywords

digital art; projection; immersion; body; identity; body dysmorphia; psychological disorder; perception; mutation; monstrosity; moving image; fragmentation; hybridization; digital body; posthumanity; mental space; posthumanism

Information pour les lectrices et lecteurs

Les projets artistiques présentés dans ce projet de recherche-cr  ation sont des projets num  riques, ayant souvent pour but d'  tre projet  s gr  ce    un vid  oprojecteur. Cependant, il existe la possibilit   de consulter et   couter les vid  os en suivant ce QR code. L'utilisation d'un casque audio est conseill  e.

Bonne lecture.



SOMMAIRE

Remerciements.....	2
Avant Propos.....	1
Mots clefs.....	1
Abstract.....	2
Keywords.....	2
Information pour les lectrices et lecteurs.....	3
SOMMAIRE.....	4
INTRO.....	5
PARTIE I. LE CORPS TROUBLÉ : ALTÉRATION PERCEPTIVE ET FIGURES DU MONSTRUEUX.....	8
A. Le corps perçu : instabilité, regard et dissociation.....	10
B. Le corps abject : monstration de l'intérieur et de la chair.....	25
C. Le corps en mutation : déformation, violence et instabilité.....	44
PARTIE II. TRADUIRE L'EXPÉRIENCE MENTALE : DISPOSITIFS NUMÉRIQUES ET SPATIALISATIONS.....	54
A. Image en mouvement et transformation du corps.....	55
B. L'espace immersif comme extension de l'espace mental.....	68
C. Fragmenter et hybrider : le corps comme matière composite et de transmission.....	78
PARTIE III. LE CORPS NUMÉRIQUE : POST-HUMANITÉ, IDENTITÉ, CORPS INTERFACE ET PROJECTION.....	90
A. Le corps post-humain : hybridation, altération et trouble perception.....	91
B. Corps numériques et avatars : construire son identité par l'image.....	102
CONCLUSION.....	128
BIBLIOGRAPHIE / SITOGGRAPHIE.....	132
INDEX NOMINUM.....	140
INDEX DES FIGURES.....	142
TABLE DES MATIÈRES.....	145

INTRO

Depuis plusieurs années, j'ai la sensation de vivre avec un corps qui ne coïncide jamais tout à fait avec lui-même. Il y a le corps vécu, celui que l'on habite de l'intérieur, parcouru de sensations, de tensions, d'affects, et il y a le corps perçu, celui que les miroirs, les images, les écrans ou le regard des autres renvoient sans cesse. Un décalage peut apparaître entre les deux, parfois léger, parfois envahissant, où l'image du corps devient instable, fragmentée, difficile à reconnaître comme sien. C'est à partir de ce trouble de la perception corporelle, nourri par l'anxiété, la dysmorphophobie et une attention obsessionnelle portée à certaines parties du corps, que cette recherche prend son point de départ.

Ce mémoire n'entend toutefois pas faire un récit autobiographique. L'expérience personnelle sert ici de point d'accroche pour interroger des problématiques plus larges : comment le corps se construit-il à partir des images ? Que devient-il lorsqu'il est constamment médié par des dispositifs numériques ? Et comment l'art peut-il rendre visible une expérience corporelle marquée par le trouble, la dissociation et l'instabilité perceptive ?

Le corps occupe une place centrale dans l'histoire de l'art occidental. Longtemps soumis à des idéaux de beauté d'harmonie et de proportion hérités de l'Antiquité, il a d'abord été pensé comme forme stable, cohérente et maîtrisable. Cette vision, pourtant, s'écroule peu à peu à partir de la modernité. Les avant-gardes du XXe siècle fragmentent, déforment, recomposent le corps ; le surréalisme l'hybride et le fait basculer du côté du rêve, de l'inconscient, de la mutation. Plus tard, la performance et le body art élargissent encore plus les enjeux : le corps n'est plus seulement représenté, il devient un matériau, trace, action, expérience vécue. Avec les dispositifs vidéo, les environnements immersifs et les pratiques numériques contemporaines, il devient également un opérateur sensible, engagé dans des dispositifs où l'espace, l'image, le son et la présence du spectateur participent à la construction de l'œuvre¹.

Cette transformation historique du statut du corps dans l'art rejoint profondément ma pratique artistique. Mon travail porte moins sur le corps comme objet de représentation que sur le corps comme lieu de crise perceptive. Ce qui m'intéresse, ce n'est pas un corps idéal, stable ou reconnaissable, mais un corps troublé par sa propre image, altéré par le regard, fragmenté par les

1 Margherita Leoni-Figini, *Le corps dans l'œuvre*, dossier pédagogique en ligne, Paris, Centre Pompidou, Direction de l'action éducative et des publics, février 2006, mise à jour août 2007, disponible sur : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-corps-oeuvre/ENS-corps-oeuvre.htm>, consulté le 28 mars 2026.

techniques et par la perception psychique elle-même. Mes images se nourrissent souvent de mon propre corps : photographies/vidéos de peau, de mains, de plus, de textures corporelles, fragments de visage, parfois mêlés à des dessins numériques ou à d'autres formes organiques retravaillées par superposition, fusion, déformation ou animation. Ces images ne cherchent pas à reproduire fidèlement une apparence, mais à rendre visible une perception corporelle instable, envahie par le doute, l'étrangeté et la sensation d'une identité qui se fissure.

Cette réflexion s'est également construite à partir d'un visuel très marqué par des images de mutation et de transformation corporelle. Les films d'animation japonais des années 80-2000, certaines œuvres de *body horror*, les représentations et expérimentations monstrueuses des débuts d'Internet, ainsi que les images numériques omniprésentes de nos environnements contemporains, ont tout spécialement influencé ma façon de penser le corps. Celui-ci n'y figure jamais comme une forme figée : il se transforme, prolifère, se dédouble, se fragmente ou se dissout. Le monstrueux perd alors son statut de figure spectaculaire pour devenir un langage visuel apte à traduire des expériences psychiques difficiles à représenter. Le numérique est au cœur de cette recherche. Il n'est pas seulement un outil technique de manipulation d'images, il est un véritable espace de prolongement perceptif et identitaire. De même, l'immersion n'est pas non plus un simple effet technologique : elle permet de sortir le trouble du seul cadre de l'image pour le déployer dans l'espace et dans l'expérience du spectateur. Cette réflexion conduit également à reconsidérer la notion de post-humain. Dans de nombreux discours contemporains, le post-humanisme est lié à l'idée d'un dépassement technologique du corps humain, que ce soit par l'augmentation, l'hybridation homme-machine ou la promesse d'une maîtrise toujours plus grande du vivant. Ce mémoire propose une approche nuancée. A travers les réflexions d'Antonio Casilli sur les identités numériques et les prolongements technologiques du sujet, ainsi que ma propre pratique plastique, il s'agit moins de penser un corps dépassé qu'un corps déjà profondément reconfiguré par les dispositifs numériques contemporain. Le numérique ne remplace pas le corps vécu, il participe à sa construction perceptive et identitaire.

Cette recherche s'appuie sur plusieurs approches théoriques pour penser ces questions. Par exemple, Jacques Lacan qui nous permet d'interroger la question de la construction de l'image corporelle, Julia Kristeva qui éclaire les formes de débordement, de contamination et d'instabilité du sujet avec la notion d'abjection, Antonio Casilli, déjà cité, qui analyse notre rapport au numérique et son impact sur la construction de soi-même. Ces références dialoguent avec des pratiques artistiques et cinématographiques interrogeant également la mutation corporelle, l'éclatement identitaire, le

trouble et les formes contemporaines du monstrueux, notamment chez Francesca Woodman, David Nebreda, Matt Lombard ou encore Yayoi Kusama.

Dès lors, ce mémoire cherche à *comprendre comment les dispositifs numériques immersifs transforment le corps vécu en corps numérique, et de quelle manière cette instabilité corporelle modifie notre rapport à l'image, à notre perception, au trouble et à notre identité.*

Afin de répondre à cette problématique, cette recherche est divisée en trois parties. La première, « Le corps troublé : altération perceptive et figures du monstrueux », pose les bases théoriques de la réflexion en interrogeant la dissociation entre corps vécu et corps perçu, la dysmorphophobie, l'abject et les formes contemporaines du monstrueux. La deuxième, intitulée « Traduire l'expérience mentale : dispositifs numériques et spatialisations », interroge sur les moyens plastiques et techniques pour donner à voir des états psychiques instables par l'image en mouvement, l'immersion et l'hybridation visuelle. Enfin, la dernière partie « Le corps numérique : post-humanité, identité, corps interface et projection », questionne la manière dont les dispositifs numériques contribuent aujourd'hui à la reconfiguration profonde du rapport au corps et à l'identité, en proposant une lecture alternative du post-humain.

PARTIE I. LE CORPS TROUBLÉ : ALTÉRATION PERCEPTIVE ET FIGURES DU MONSTRUEUX

« Petit corps s'aimera demain
Pour l'instant, pour l'instant
Je délègue et j'observe de loin
Pour le moment, pour le moment »²

2 Solann, « Petit Corps », dans *Si on sombre ce sera beau*, 2025, paroles.

La perception de notre corps n'est jamais une donnée stable ou immédiatement accessible. Elle se construit progressivement grâce à des processus psychiques, sociaux et culturels qui façonnent la manière dont une personne se représente elle-même et perçoit sa propre corporéité. L'image que nous avons de notre corps n'est donc pas une simple reproduction de sa réalité physique : elle est influencée par un ensemble de médiations, regards extérieurs, représentations culturelles, expériences intimes, qui participent à la construction de l'identité corporelle. De fait, le corps apparaît moins comme une entité fixe que comme une construction perceptive et symbolique, susceptible de se transformer ou de se fragiliser selon les contextes psychiques et les relations au regard de l'autre.

Certaines troubles psychiques (dépression, anxiété, troubles alimentaires, bipolarité, troubles dissociatifs de l'identité, etc.) rendent particulièrement visible cette instabilité de l'image corporelle. Le sujet peut alors éprouver une dissociation entre le corps qu'il vit intérieurement et l'image qu'il perçoit ou qu'il imagine de lui-même. Cette tension révèle combien l'identité corporelle dépend d'un processus d'identification à des images, processus qui peut devenir fragile lorsque la relation entre perception et représentation se dérègle. L'image du corps devient alors un espace de projection où se cristallisent des angoisses, des obsessions ou des sentiments d'altération de soi. Cette question de la construction imaginaire du corps me fascine sûrement depuis enfant. Elle a été largement explorée par la psychanalyse, par exemple à travers la théorie du stade du miroir développée par Jacques Lacan. Les troubles liés à l'image corporelle rendent particulièrement visibles ces mécanismes de cassure entre ce qui est perçu ou non. La dysmorphophobie par exemple, qui va être centrale dans ce mémoire, met en évidence la manière dont la perception du corps peut se transformer sous l'effet d'une fixation obsessionnelle sur un défaut physique réel ou imaginaire. L'image du corps cesse alors d'être un support stable d'identification ; elle devient un espace de tension où se jouent les relations entre perception, regard et identité.

Ces problématiques ont également trouvé un écho important dans le champ artistique. De nombreux artistes contemporains ont cherché à représenter un corps fragile, fragmenté ou en voie de disparition afin de rendre visible cette instabilité de l'identité corporelle. En perturbant les dispositifs de représentation, par le flou, la fragmentation, la disparition partielle ou l'altération de l'image, ces pratiques interrogent la manière dont le corps est perçu et construit à travers l'image. Elles révèlent que la représentation du corps ne se limite pas à reproduire une apparence physique : elle participe activement à la formation et à la déstabilisation de l'identité corporelle.

Dans ce contexte, cette première partie accompagne la réflexion qui traverse ma pratique artistique. Les notions issues de la psychanalyse, ainsi que certaines références artistiques, me servent ici

d'outils pour penser la manière dont l'image du corps peut se troubler, se fragmenter ou se transformer. Ce dialogue entre apports théoriques, analyses d'œuvres et expérimentations plastiques me permet d'explorer le corps comme un territoire instable, où se rencontrent expérience intime, regard extérieur et construction visuelle de l'identité.

A. Le corps perçu : instabilité, regard et dissociation

1. Construction de l'image corporelle et dissociation perceptive

La perception du corps n'est pas une donnée stable ou objective. Elle se construit progressivement à travers des processus psychiques, sociaux et culturels qui façonnent la manière dont un individu se représente lui-même. Dans certains contextes psychiques, cette construction peut se fragiliser et produire une dissociation entre le corps vécu et le corps perçu. Le sujet peut alors éprouver une distance entre son expérience corporelle intérieure et l'image qu'il se fait de son propre corps.

Le psychanalyste Jacques Lacan développe cette idée à travers la notion de stade du miroir, présenté pour la première fois en 1936 puis développé dans son texte « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je » publié dans les *Écrits* en 1966. Ce concept décrit un moment décisif dans la constitution de l'identité du sujet. Selon Lacan, entre environ six et dix-huit mois, l'enfant découvre son image dans un miroir et s'y reconnaît progressivement. Cette expérience constitue une étape fondamentale dans la formation du moi, car elle permet au sujet d'identifier une image unifiée de son corps. Cependant, cette reconnaissance n'est pas simplement une prise de conscience objective : elle repose sur un processus d'identification à une image extérieure. Comme l'explique le psychologue et historien de la psychanalyse Alejandro Dagfal, attaché d'enseignement et de recherche à l'Université de Lyon, le stade du miroir constitue « une phase structurelle de la constitution de la subjectivité »³. Dans son analyse, Dagfal souligne que l'enfant ne découvre pas immédiatement son identité dans le miroir : il s'identifie d'abord à une image qui lui est extérieure. Autrement dit, le sujet se construit à partir d'une représentation de lui-même qui provient du dehors. Cette identification implique une forme d'aliénation fondamentale. En effet, l'image reflétée propose une vision du corps comme un ensemble cohérent et stable, alors que l'expérience corporelle réelle du nourrisson est encore marquée par une sensation de fragmentation et d'impuissance motrice. Le miroir offre ainsi une *unité imaginaire* qui masque l'instabilité du corps

3 Alejandro Dagfal, « Stade du miroir », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], disponible sur : <https://www.universalis-edu.com/encyclopedia/stade-du-miroir-psychanalyse>, consulté le 9 mars 2026.

vécu. Dagfal explique également que cette reconnaissance inaugure ce que Lacan appelle le « registre de l'imaginaire », dans lequel le sujet investit des images de complétude qui lui renvoient l'illusion d'une maîtrise de son propre corps⁴. Cette image idéale agit comme une matrice structurante dans laquelle se forme le moi. Cependant, cette unité demeure en partie fictive : elle repose sur une identification à une image extérieure qui ne correspond jamais totalement à l'expérience corporelle réelle. Par conséquent, l'identité du sujet se construit à partir d'une tension permanente entre le corps vécu et l'image du corps. Lacan décrit ce processus comme un mouvement « de l'insuffisance à l'anticipation »⁵ : l'image du miroir anticipe une unité corporelle que le sujet ne possède pas encore pleinement. Cette approche permet de comprendre pourquoi l'image corporelle peut être sujette à des formes de perturbation ou de distorsion. Si l'identité corporelle se fonde sur une identification imaginaire, elle peut également devenir instable lorsque la relation du sujet à cette image se fragilise ou se transforme.

Si je parle de la théorie du stade du miroir, c'est parce qu'elle permet ainsi d'interroger les phénomènes de perception altérée du corps. Les troubles liés à l'image corporelle, tels que la dysmorphophobie, mettent particulièrement en évidence la tension qui peut exister entre le corps réel et l'image que le sujet en perçoit. Dans ces situations, l'image du corps se trouve fragilisée et peut donner lieu à une perception instable ou déformée de celui-ci. Le corps devient alors un espace où se rejouent les mécanismes d'identification et de projection décrits par Jacques Lacan, révélant le rôle central de l'image dans la construction, mais aussi dans la possible perturbation, où se cristallisent des angoisses, des obsessions ou des sentiments d'altération de l'identité corporelle.

2. Dysmorphophobie et mise en crise de l'identité corporelle

Afin de préciser ce que recouvre cette altération de l'image corporelle, il est plus que nécessaire de définir la notion de dysmorphophobie, qui constitue un trouble central dans ce mémoire et qui me touchant particulièrement, traverse énormément ma pratique artistique. La psychanalyste Alessandra Lemma décrit la dysmorphophobie comme une préoccupation excessive et envahissante pour un défaut physique perçu, souvent mineur ou imaginaire, qui devient pour le sujet une source intense d'angoisse et de souffrance psychique⁶. Cette fixation sur une partie du

4 Ibid.

5 Ibid.

6 Alessandra Lemma, « Être vu ou être regardé ? Une perspective psychanalytique sur la dysmorphophobie », *L'Année psychanalytique internationale*, no 1, vol. 2010, 2010, p. 127-148, DOI : <https://doi.org/10.3917/lapsy.101.0127>.

corps peut progressivement envahir l'ensemble de l'expérience corporelle et altérer la relation du sujet à lui-même ainsi qu'aux autres.

Dans son article *Être vu ou être regardé ? Une perspective psychanalytique sur la dysmorphophobie*, Lemma souligne que les personnes concernées développent une attention obsessionnelle portée à leur apparence. Le corps, ou une partie du corps, est alors perçu comme profondément défectueux, voire « laid », ce qui peut conduire à des comportements compulsifs visant à contrôler, cacher ou modifier cette apparence, comme la vérification répétée dans le miroir, l'usage excessif du maquillage ou encore le recours à la chirurgie esthétique. La préoccupation corporelle devient ainsi persistante et douloureuse, au point d'altérer le fonctionnement quotidien du sujet et ses relations sociales. Dans cette perspective psychanalytique, la dysmorphophobie ne relève pas uniquement d'une perception erronée du corps, mais s'inscrit dans une relation complexe entre l'image corporelle, l'identité et le regard de l'autre. Comme le souligne l'autrice, l'expérience du corps se construit dès les premières interactions avec les figures d'attachement, notamment à travers les échanges visuels et affectifs entre l'enfant et la mère⁷. Le regard de l'autre joue alors un rôle fondamental dans la construction de l'image de soi : il peut devenir un miroir structurant, mais également un lieu de tension ou de déformation lorsque cette relation est fragilisée.

Cette approche rejoint les réflexions de Jacques Lacan sur la formation de l'identité à travers l'image spéculaire. Si l'image du corps se construit à partir d'un processus d'identification à une image extérieure, elle peut par ailleurs devenir instable lorsque cette relation à l'image est perturbée. La dysmorphophobie apparaît alors comme une manifestation extrême de cette instabilité : le sujet se retrouve prisonnier d'une image corporelle perçue comme déformée ou défailante. Dans le cadre de ce mémoire, cette notion permet d'éclairer les phénomènes de perception altérée du corps qui traversent ma pratique artistique. En effet, mon travail s'intéresse à la manière dont l'image du corps peut devenir fragmentée, instable ou inquiétante lorsqu'elle est filtrée par l'expérience subjective/psychique. La dysmorphophobie met en évidence cette tension entre le corps réel et l'image que le sujet en perçoit, révélant alors combien l'identité corporelle est liée à des processus d'identification, de projection et de regard. Ces mécanismes se retrouvent au cœur des expérimentations visuelles développées dans mes projets artistiques, qui cherchent précisément à matérialiser cette instabilité de l'image du corps.

7 Ibid.

3. Représenter l'instabilité du corps : effacement, fragmentation et abjection

Ces réflexions permettent également d'éclairer certaines pratiques artistiques contemporaines qui explorent la fragmentation ou l'instabilité de l'image corporelle. En perturbant la représentation du corps à travers différents dispositifs visuels, cadrage fragmenté, flou, distorsion de l'image ou transformations numériques, ces œuvres mettent en évidence la dimension construite et parfois fragile de l'identité corporelle. Dans cette perspective, la référence au stade du miroir ne se limite pas à un cadre théorique psychanalytique : elle permet d'interroger la manière dont l'image participe à la construction du sujet et comment cette relation à l'image peut être déstabilisée ou réinterprétée dans les pratiques artistiques contemporaines. La réflexion de Susan Sontag dans *Illness as a Metaphor* permet d'élargir cette analyse en montrant que la maladie et les troubles corporels ne relèvent pas uniquement d'une réalité biologique. Ils sont également entourés d'un ensemble de métaphores et de représentations culturelles qui influencent la manière dont les individus perçoivent leur propre corps. Sontag montre notamment que certaines maladies ont longtemps été associées à des imaginaires symboliques, la tuberculose, par exemple, étant autrefois liée à une sensibilité excessive ou à une intensité passionnelle, tandis que le cancer a pu être interprété comme le signe d'une répression émotionnelle⁸. Ces métaphores contribuent ainsi à transformer l'expérience corporelle en un espace chargé de significations et de projections.

Dans le champ artistique, cette tension entre perception intérieure et image extérieure a donné lieu à de nombreuses expérimentations visuelles. Plusieurs artistes ont cherché à représenter un corps fragile, fragmenté ou en voie de disparition afin de rendre visible cette instabilité de l'identité corporelle.

Le travail de Francesca Woodman constitue un exemple particulièrement significatif de cette exploration de l'instabilité de l'image corporelle. Francesca Woodman est une artiste américaine née en 1958. Elle étudie à RISD (1975–1978) ; c'est à Providence qu'elle réalise la série *Space*². À l'âge de 17–20 ans, elle passe par une période d'expérimentations formelles intenses en réalisant des autoportraits, des poses performatives ou encore des jeux de corps et d'espace⁹. C'est une fille d'artistes (George et Betty Woodman), qui a baigné dans un milieu d'art contemporain, de collage de pratiques picturales et photographiques. La question du corps, de l'autoreprésentation et de la mise en scène revient tout au long de sa carrière¹⁰. Dans ses photographies, l'artiste met en scène son propre corps dans des espaces souvent domestiques ou abandonnés, où la figure apparaît

8 Susan Sontag, *Illness as Metaphor*, Londres, Penguin Books, 1979.

9 RISD Museum, « Space², Providence, RI », disponible sur : <https://risdmuseum.org/art-design/collection/space2-providence-ri-2021823>, consulté le 15 octobre 2025.

10 Marian Goodman Gallery, « Francesca Woodman », disponible sur : <https://www.mariangoodman.com/exhibitions/336-francesca-woodman/>, consulté le 15 octobre 2025.

partiellement effacée, floue ou en mouvement¹¹. Les temps de pose prolongés qu'elle utilise produisent un effet de disparition partielle : le corps semble se dissoudre dans l'espace qui l'entoure, comme s'il échappait à toute définition stable. La série *Space*², réalisée entre 1975 et 1978 durant ses études au Rhode Island School of Design, illustre particulièrement cette approche. Dans ces images, généralement de petit format et tirées en photographie argentique, le corps de l'artiste est placé au sein d'espaces architecturaux étroits, encadrements de portes, niches, angles de murs, qui structurent la composition tout en accentuant l'impression d'enfermement ou de fragmentation¹². Le visage est fréquemment masqué par le décor ou flou, tandis que certaines parties du corps apparaissent isolées ou partiellement effacées¹³. L'usage du flou de mouvement, rendu possible par des temps d'exposition prolongés, confère aux figures une dimension spectrale : le corps semble à la fois présent et en train de disparaître. La longue exposition, le grain argentique et la texture du tirage contribuent à matérialiser une intimité fragile, où le spectateur devient voyeur d'une scénographie privée. Ces procédés visuels, fragmentation, flou, effacement, participent à une remise en question de la représentation stable du sujet. Le corps n'apparaît plus comme une entité clairement définie, mais comme une présence instable, en tension entre apparition et disparition. Dans cette perspective, l'autoportrait chez Woodman ne constitue pas une affirmation identitaire traditionnelle ; il devient plutôt un espace d'expérimentation où la subjectivité se manifeste sous forme de traces, de fragments ou de mouvements.

Plusieurs analyses critiques ont souligné que cette stratégie visuelle permettait de déplacer les conventions de représentation du corps féminin dans la photographie¹⁴. En fragmentant ou en dissimulant son propre corps, Woodman échappe en partie aux logiques de visibilité et d'objectivation traditionnellement associées au regard photographique. Comme l'ont montré les travaux d'historiennes de l'art telles qu'Abigail Solomon-Godeau ou Griselda Pollock, l'autoportrait photographique peut devenir un espace critique dans lequel les artistes interrogent les normes de représentation et les constructions sociales du corps féminin¹⁵. Dans ce contexte, les images de Woodman peuvent être interprétées comme une exploration sensible de la relation entre identité et image corporelle. Le corps apparaît simultanément comme un lieu d'expérience intime et comme une surface de projection visuelle. Cette tension entre présence et effacement fait écho aux analyses de Roland Barthes dans *La Chambre claire*. La lecture des images de Woodman peut

11 Ibid.

12 Ibid.

13 RISD Museum, « Space², Providence, RI », disponible sur : <https://risdmuseum.org/art-design/collection/space2-providence-ri-2021823>, consulté le 15 octobre 2025.

14 Jo Spence, *Putting Myself in the Picture: A Political, Personal and Photographic Autobiography*, Londres, Camden Press, 1986.

15 Griselda Pollock, *Vision and Difference: Feminism, Femininity and Histories of Art*, Londres, Routledge, 1988.

s'appuyer alors sur les notions de *studium* et de *punctum* : le *studium* renvoie aux motifs, à l'espace architectural et aux codes visuels partagés, tandis que le *punctum* surgit dans le détail inattendu, un bras, une torsion, un visage hors champ, qui fait ressentir au spectateur la fragilité du sujet¹⁶.

La tension entre présence et effacement, qui traverse les photographies de Francesca Woodman, ouvre également la voie à d'autres pratiques artistiques dans lesquelles le corps devient le lieu d'une expérience plus radicale de l'instabilité identitaire. Chez certains artistes, la représentation du corps ne se limite plus à une mise en scène visuelle de la disparition ou de la fragmentation : elle implique directement le corps réel de l'artiste, engagé dans un rapport intime et parfois extrême à sa propre image.



Figure 1: Francesca Woodman, *Space²*, Providence, Rhode Island, 1976, épreuve gélatino-argentique.



Figure 2: Francesca Woodman, *Space²*, Providence, Rhode Island, 1976, épreuve gélatino-argentique.

Cette exploration de la disparition corporelle et de la fragmentation ouvre un dialogue avec la pratique plus radicale de David Nebreda. Né en 1952 à Madrid, Nebreda développe depuis les années 1980 une photographie centrée sur l'autoportrait extrême, réalisée dans l'isolement total de son appartement. Contrairement à Woodman, pour qui le corps se dissout dans l'espace, le corps de Nebreda est pleinement matérialisé : amaigri, marqué par la privation ou l'automutilation, il devient le support d'une expérience corporelle et psychique intense. C'est à la suite de ces hospitalisations qu'il développe une pratique photographique centrée sur son propre corps, qu'il érige en champ d'expérimentation et en moyen d'expression. Entre 1983 et 1989, il réalise sa première grande série

16 Jacques Berton, « Roland Barthes : *La chambre claire* », *Sociographe*, no 77, 2022, p. 97-110, DOI : <https://doi.org/10.3917/graph1.077.0097>.

d'autoportraits. Dans ces images, il se photographie dans sa chambre, en isolement volontaire, adoptant un mode de vie ascétique : régime alimentaire strict, abstinence, silence, absence quasi totale de contact humain. Il décrit cette discipline comme un moyen de « reprendre la maîtrise de soi » par le contrôle du corps et de l'image. Son œuvre découle directement de cette expérience de la maladie : l'autoportrait devient une manière de réécrire l'expérience psychiatrique depuis l'intérieur. L'article *Le fil du rasoir* publié sur *Revue Projections* en 2011, et rédigé par Matthias De Jonghe, décrit ce processus comme « le cri d'un homme poussé par ceux que la vie déserte », évoquant un « double photographique », une tentative de matérialiser visuellement la fracture identitaire produite par la schizophrénie¹⁷.

La photographie ne se limite donc pas à représenter : elle enregistre une relation complexe entre le sujet et son image, où le corps est à la fois matériau, sujet et instrument de savoir. Chez Nebreda, le corps devient un champ d'expérimentation quasi rituel, traversé par la douleur et la discipline ascétique¹⁸. Le parallèle avec Michel Foucault est fort. Michel Foucault, dans *Folie et Déraillement. Histoire de la folie à l'âge classique* (1961), retrace comment, à partir du XVII^e siècle, la société occidentale a enfermé le fou dans l'asile, confondant folie, pauvreté et déviance morale dans ce qu'il appelle le *Grand Renfermement*. Le fou cesse alors d'être sujet de parole : il devient objet de savoir. « Jamais la psychologie ne pourra dire sur la folie la vérité, puisque c'est la folie qui détient la vérité de la psychologie. »¹⁹. Nebreda inverse ce rapport. Son enfermement est auto-institué. Là où Foucault décrit l'asile comme un dispositif disciplinaire où le fou est corrigé, surveillé et puni (chapitre III *Le monde correctionnaire*)²⁰, Nebreda choisit la claustration comme un geste de résistance et de contrôle. Par son isolement et le contrôle strict de son corps et de ses images, il transforme son appartement en « anti-asile », un espace de révélation intérieure où chaque cicatrice ou posture ritualisée devient une trace de connaissance corporelle. Ses autoportraits matérialisent ce que Foucault désigne comme expérience-limite : un contact direct avec les frontières du soi et de l'existence.

La dimension abjecte du corps chez Nebreda renvoie à Julia Kristeva, que l'on développera plus en profondeur : sang, plaies, excréments deviennent des matériaux par lesquels il explore et réintègre ce qui menace le moi. Ce qui pourrait choquer devient langage et rituel ; le corps mutilé n'est pas spectacle, mais voie d'accès à la subjectivité. Cette matérialité radicale contraste avec le flou et la disparition chez Woodman, mais prolonge le même questionnement : comment le corps révèle-t-il

17 Matthias De Jonghe, « Le fil du rasoir – David Nebreda », *Projections*, 21 décembre 2011, disponible sur : <https://revueprojections.wordpress.com/2011/12/21/le-fil-du-rasoir-david-nebreda/>, consulté le 14 mars 2026.

18 Ibid.

19 Michel Foucault, *Histoire de la folie à l'âge classique*, Paris, Gallimard, 2014.

20 Ibid.

l'instabilité de l'identité et la tension entre visibilité et effacement ? Les autoportraits de Nebreda obligent le spectateur à une confrontation éthique, comme le souligne Susan Sontag : voir la douleur n'est pas neutre, et ici, la photographie transforme le regardeur en témoin impliqué. On retrouve également la notion de *punctum* barthésien : chez Nebreda, chaque détail, cicatrice, plaie, matière corporelle, agit comme un stigmat visuel, qui transcende le simple pathos pour devenir trace d'un acte sacrificiel. Mais cette trace n'est pas simple résidu : elle est le lieu même où le sens se construit. Jacques Derrida, dans *De la grammatologie* (1967), définit la « trace » comme ce qui fonde le sens tout en le différant : « La trace est la différence²¹ qui ouvre l'apparaître et la signification ». Les photographies de Nebreda incarnent cette différence : elles témoignent d'un corps qui fut, mais qui se défait au moment même de sa monstration. Chaque cliché est à la fois présence et disparition, preuve et effacement. Roland Barthes, encore, parle du *ça-a-été* comme noème de la photographie : « cela a été », mais « cela n'est plus »²². L'image de Nebreda porte cette contradiction à son paroxysme : elle témoigne de la vie au moment où elle s'éteint. Comme pour Woodman, la photographie devient relique et moyen d'exploration de la subjectivité, mais par des voies extrêmes et radicalement incarnées.



Figure 3: David Nebreda, *Autoportrait sans titre*, série réalisée entre 1983 et 1989, photographie argentique.

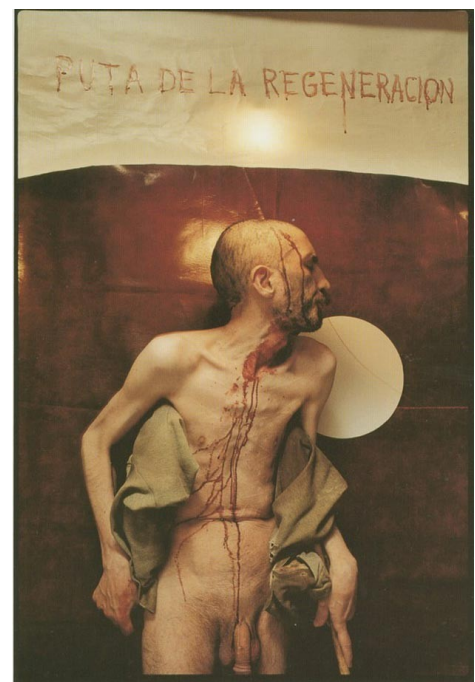


Figure 4: David Nebreda, *Autoportrait sans titre*, série réalisée entre 1983 et 1989, photographie argentique.

21 Terme introduit par Jacques Derrida pour penser simultanément une non-identité et un détour, un différé et un temporisé, la méthode de la différence est une manière d'analyser comment les signes acquièrent une signification.

22 Matthias De Jonghe, « Le fil du rasoir – David Nebreda », *Projections*, 21 décembre 2011, disponible sur : <https://revueprojections.wordpress.com/2011/12/21/le-fil-du-rasoir-david-nebreda/>, consulté le 14 mars 2026.

De ce fait, de Woodman à Nebreda, le corps devient un médium pour explorer l'identité instable et altérée. Chez Woodman, il se fragmente et se fond dans l'espace, donnant l'impression d'une disparition spectrale, tandis que Nebreda expose un corps pleinement matérialisé, traversé par la douleur, la mutilation et l'abjection. Ces corps altérés ne sont plus seulement des objets visuels : ils reflètent une expérience intime de soi, que l'on peut rapprocher de ce que Jacques Lacan décrit par le stade du miroir, où l'image corporelle, perçue comme complète et stable, entre en tension avec la réalité du corps vécu. Dans le travail de Nebreda, cette dissociation se manifeste de façon extrême : le corps mutilé et marqué devient le lieu d'une expérience psychique, où la douleur et l'abjection servent de langage proche d'une forme de dysmorphophobie, c'est-à-dire la manière dont le corps se perçoit et se ressent altéré de façon perturbante. Dans ces pratiques, le corps n'est plus un objet stable ; il devient un territoire fragile et instable, révélant la complexité de l'identité, la performativité du soi et l'éthique du regard dans l'art contemporain.

Aussi, cette réflexion est centrale dans ma pratique artistique. Celle-ci s'intéresse à la perception instable du corps et aux tensions qui peuvent exister entre l'expérience corporelle et son image. Certaines expérimentations plastiques que j'ai réalisées consistent à fragmenter ou à isoler des parties du corps à travers des dispositifs visuels tels que le cadrage rapproché, la déformation de l'image ou la transformation numérique. Ces procédés visent à perturber la reconnaissance immédiate du corps et à produire une image qui oscille entre identification et étrangeté.

Dans ces circonstances, le miroir et l'image photographique ou numérique deviennent des outils d'exploration de cette instabilité perceptive. Ils permettent de révéler la distance qui peut exister entre le corps vécu et l'image que l'on en perçoit, tout en transformant cette tension en matériau artistique. Alors, la représentation du corps ne se limite plus à reproduire une apparence physique : elle devient un moyen d'interroger les mécanismes psychiques et perceptifs qui participent à la construction de l'identité corporelle.

Les pratiques de Woodman et de Nebreda par exemple mettent en lumière la fragilité de l'image corporelle et la manière dont le corps peut devenir un territoire d'incertitude visuelle et psychique. Mon travail s'inscrit dans cette lignée, mais explore plus particulièrement la perception altérée du corps par le spectateur et par soi-même, à travers des dispositifs immersifs et interactifs qui interrogent la relation entre le corps réel, le corps représenté et le corps mental.

Dans ce contexte, le projet *Strates* constitue une exploration directe de la matérialité corporelle altérée et du monstrueux. Dans *Strates*, j'ai travaillé avec plusieurs types de médiums et

outils numériques pour générer et fusionner des textures inspirées de matières organiques et corporelles, parfois contaminées, rappelant des pustules, cicatrices ou tissus altérés. Ces textures ont été combinées avec des photographies de mes mains et de mon visage, déjà retravaillées par superposition et distorsion, ainsi que des dessins numériques, réalisés par mes soins, représentant des corps en torsion ou en lévitation. La fusion de ces images produit des entités visuelles hybrides, à mi-chemin entre corps réel et paysage organique, qui évoquent à la fois la chair, le liquide et l'abstraction. J'ai ensuite retravaillé le tout avec une teinte dominante orange et l'aspect pixelisé qui donnent à l'ensemble une identité visuelle cohérente et harmonieuse tout en accentuant le sentiment d'étrangeté. La mobilité des images, générée par Processing, confère aux textures un mouvement organique rappelant des fluides internes, des transformations de peau ou des mutations corporelles.

Le projet *Strates* ne se limite pas à une expérimentation visuelle : il vise à rendre perceptible la dissociation entre le corps vécu et le corps perçu, ce qui constitue le cœur de la dysmorphophobie selon Lemma. La projection numérique de ces images sur l'espace noir de la salle, et parfois directement sur le corps du spectateur, crée un effet de superposition entre le corps réel, tangible, et des corps altérés, renforçant la perception d'un corps autre, dissocié, voire envahi par des matières qui semblent vivantes. Cette altération visuelle traduit ce que le sujet dysmorphophobique ressent : un corps perçu comme inadéquat, morcelé ou intrusif, où la perception de soi est altérée au point de devenir presque étrangère. Cette démarche s'inscrit également dans la réflexion lacanienne sur le stade du miroir. Ce miroir qui constitue le lieu où le sujet reconnaît son corps comme une unité, une image cohérente de soi. Or, dans mon projet *Strates*, les projections, numériques déjouent cette reconnaissance : le corps du spectateur est déformé, fragmenté et saturé par des textures organiques mouvantes, empêchant toute identification immédiate. Le miroir (ici les projections) n'est plus un instrument de cohérence mais un outil de révélation de l'instabilité identitaire, où la confrontation avec son reflet provoque un décentrement de la perception et interroge la construction du soi.



Figure 5: Léana Michaud, *Strates*, 2026, assemblage de dessins et photographies numériques retravaillés sur ibis Paint X



Figure 6: Léana Michaud, *Strates*, 2026, assemblage de dessins et photographies numériques retravaillés sur ibis Paint X

Par rapport aux artistes évoqués précédemment, *Strates* trouve son propre chemin, là où Francesca Woodman explore la fragilité et la disparition intime du corps à travers la photographie, et où David Nebreda confronte le spectateur à une matérialité corporelle extrême, *Strates* intègre le spectateur comme partenaire actif de l'expérience perceptive. Le corps n'est pas seulement représenté : il est aussi le support et l'interface du dispositif, un lieu où s'incarne l'altération. La fusion d'images préexistantes avec des textures générées numériquement crée un effet de double-corps, mêlant le vécu (le corps réel du spectateur), l'imaginaire (les textures organiques) et le projeté (le corps manipulé par l'algorithme), ce qui produit une expérience inédite de la dysmorphophobie.

Cette expérience met aussi en lumière la dimension sensorielle et corporelle de l'altération. Contrairement à une image photographique, l'installation permet au spectateur de sentir son corps modifié par la projection : la mobilité des textures et leur superposition sur sa silhouette créent une sorte d'intrusion corporelle, où le spectateur perçoit simultanément son corps vécu et le corps altéré projeté. Cette confrontation directe avec l'image du corps, saturée et mouvante, produit un effet d'émergence du monstrueux, au sens où le corps se transforme en un objet autre et inquiétant, en écho à des esthétiques que l'on retrouvera plus tard chez David Cronenberg et dans le *body horror*, mais ici transposées dans un contexte interactif et multisensoriel. Enfin, *Strates* illustre une approche incarnée de la dissociation du corps, qui dépasse la représentation. Alors que les travaux de Woodman ou de Nebreda peuvent rester des propositions à contempler, *Strates* amène l'engagement de l'autre/du spectateur dans une expérience phénoménologique : il devient témoin de

son propre corps altéré, vivant la dissociation perceptive que la théorie de la dysmorphophobie et du stade du miroir met en évidence. C'est cette dimension participative et immersive qui fait une des particularités de ma pratique : le projet ne se contente pas de montrer un corps fragmenté, il fait ressentir la fragilité et l'instabilité de l'image corporelle, en inscrivant la perception altérée dans l'expérience sensible et interactive.



Figure 7: Léana Michaud, *Strates*, 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X



Figure 8: Léana Michaud, *Strates*, 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X



Figure 9: Léana Michaud, *Strates*, 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X

Mais avant d'avoir exploré le corps altéré de manière sensorielle et visuelle dans *Strates*, mon projet *Ana* à l'état de développement amorçait déjà cette démarche en introduisant aussi la dimension psychique et narrative de la perception corporelle. Là où *Strates* engage le spectateur dans un dialogue immédiat avec la matérialité corporelle altérée, *Ana* met en place un univers interactif où le corps perçu devient le support d'une expérience psychologique. Le projet part d'une question centrale : « Avez-vous déjà eu l'impression que votre corps ne vous appartenait pas ? », question qui fonde le dispositif et son exploration de la dysmorphophobie.

Dans *Ana*, le spectateur est confronté à une entité interactive, Ana, qui incarne à la fois la maladie, l'altération corporelle et la perception fragmentée de soi. Le nom *Ana* a été choisi en référence aux communautés « pro-Ana » sur Tumblr ou Pinterest, où l'anorexie était non seulement esthétisée mais aussi encouragée à travers des conseils pour maintenir la maigreur. Dans ces forums, le prénom Ana est devenu un surnom symbolique pour l'anorexie elle-même, représentant à la fois la maladie et l'adhésion à ses codes esthétiques. En donnant ce nom à mon projet et son personnage interactif, je fais le lien direct avec cette manière dont le corps malade est perçu, représenté et vécu, en confrontant le spectateur à l'étrangeté et à la fragilité de l'identité corporelle dans le contexte de la dysmorphophobie et des perceptions altérées du corps.

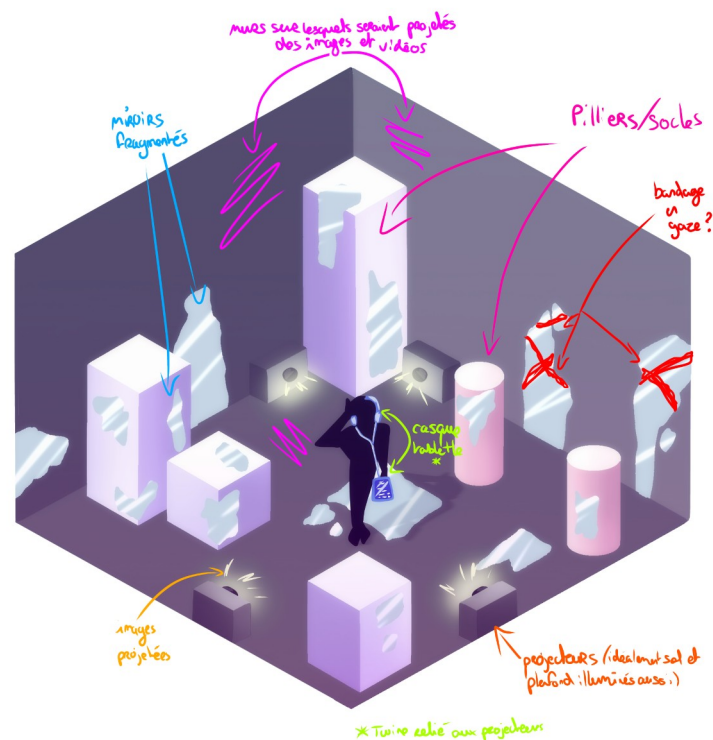


Figure 10: Léana Michaud, *Ana*, 2024, planche préparatoire pour la mise en place du projet, réalisée sur ibis Paint X

La scénographie de ce projet combine miroirs déformants, voilant partiellement le reflet, projections de textures organiques fragmentées et ambiances sonores immersives qui réagissent en temps réel aux choix narratifs effectués sur l'application Twine. Le corps du spectateur, reflété dans ces miroirs saturés par des projections de peaux, visages ou cellules morcelés, devient un support actif de la narration : il est simultanément réel, projeté et transformé, traduisant visuellement la dissociation entre corps vécu et corps perçu. Les scénarios interactifs, mémoire retrouvée, voix dévorantes, maladie incarnée, matérialisent différentes facettes de cette altération corporelle, oscillant entre empathie, malaise et inquiétude. Cette expérience s'inscrit dans une continuité théorique avec *Strates* et les références précédemment évoquées : la dysmorphophobie selon Lemma et le stade du miroir de Lacan. Comme dans *Strates*, le miroir devient un outil de révélation de l'instabilité identitaire, mais Ana ajoute une dimension narrative et psychique : la perception altérée du corps est articulée avec la psyché et la mémoire, transformant le spectateur en acteur de son propre décentrement identitaire. La dissociation perceptive n'est plus seulement visuelle ou sensorielle, elle devient impliquée et interactive, et le spectateur expérimente le corps comme un lieu malléable, vulnérable et parfois menaçant.

Ana dialogue également avec les références artistiques et vidéoludiques : l'immersion charnelle et saturée comme le film *The Substance* de Caroline Faergeat sorti en 2024 qui se retrouve dans les projections organiques et le traitement de l'altération corporelle ; la dimension interactive et psychique de *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) inspire la manière dont le spectateur dialogue avec Ana et influence le récit et l'espace ; enfin, l'utilisation des projections et de l'espace fragmenté évoque les installations vidéo de Tony Oursler, où la fusion entre numérique et matériaux tangibles crée une présence perturbante. Ces références nourrissent une réflexion sur la performativité du corps, l'altérité et l'éthique du regard, mais Ana se distingue par l'intégration de la narration interactive et la transformation de chaque spectateur en partenaire actif de l'expérience corporelle altérée.

Chaque scénario met en avant un aspect différent : la mémoire d'Ana et la reconstruction partielle du corps illustrent la fragilité de l'image corporelle ; les voix dévorantes des sons incarnent les forces internes qui altèrent le soi ; Ana en tant que maladie elle-même questionne le rapport au corps et à la responsabilité du spectateur face à l'altération. Ces choix narratifs déclenchent des modifications instantanées dans les projections et le son, produisant une immersion où le corps projeté devient miroir de l'altérité et de la fragilité identitaire.

De cette façon, *Strates* et *Ana* se répondent : si *Strates* explore l'altération corporelle de manière sensorielle et visuelle, *Ana* développe la dimension psychique et narrative de cette

altération. Dans les deux cas, le corps devient instable, fragmenté et mouvant, brouillant la distinction entre réel et projection, entre soi et autre, entre vivant et monstrueux. Ensemble, ces projets proposent une expérience phénoménologique, où le spectateur ne se limite plus à contempler le corps altéré, mais en fait l'expérience de toutes les dimensions : perceptive, sensorielle et psychique. Enfin, *Ana* prolonge les réflexions sur la vulnérabilité du corps et de l'identité dans l'art contemporain, en transposant les expérimentations de Woodman et Nebreda dans un cadre interactif et numérique. Le spectateur n'est plus seulement témoin : il devient acteur et partenaire, confronté à son corps comme un lieu instable, malléable et parfois hostile, préparant ainsi la discussion ultérieure sur la spécificité des médiums et dispositifs dans la représentation contemporaine du corps et de la dysmorphophobie.

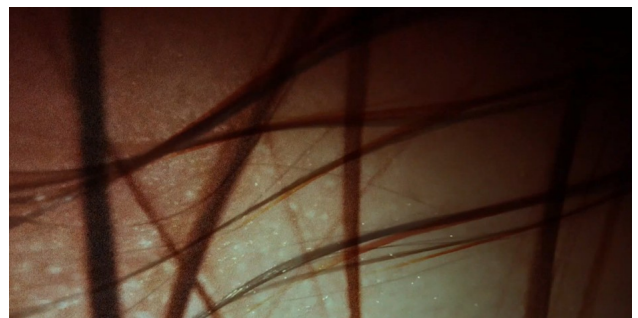
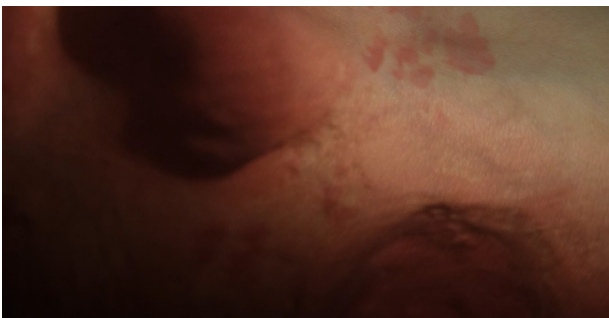


Figure 11: Léana Michaud, *Ana*, 2024, expérimentation de projection, textures numériques projetées sur surfaces miroirs.

B. Le corps abject : monstration de l'intérieur et de la chair

Dans l'histoire de l'art occidental, le corps a longtemps été représenté comme une forme harmonieuse, stable et unifiée, héritée de l'idéal de beauté de l'Antiquité classique et reprise par la tradition académique²³. Dans cette conception, l'apparence extérieure du corps est censée exprimer l'identité et l'unité du sujet, ce qui correspond à une vision du corps comme forme cohérente et maîtrisée²⁴. À partir du XX^e siècle, de nombreux artistes contemporains s'éloignent de cet idéal pour explorer la fragilité, la matérialité organique et les dimensions invisibles du corps, notamment à travers la performance ou le body art²⁵. Dans ce contexte, la figure du monstrueux et de l'abject devient un outil particulièrement fort pour interroger les limites du corps. Lorsque l'intérieur du corps, la chair, les fluides, les organes ou les processus biologiques, se rend visible, le corps cesse d'être un simple support d'identité. Il devient un espace instable, traversé par des flux, des mutations et des transformations qui mettent en crise la distinction entre intérieur et extérieur, entre sujet et environnement.

La philosophe et psychanalyste Julia Kristeva analyse précisément ce phénomène dans son ouvrage majeur *Pouvoirs de l'horreur: essai sur l'abjection*, où elle développe la notion d'abjection. Selon elle, l'abject désigne ce qui perturbe les frontières fondamentales qui structurent l'identité du sujet. Il ne s'agit pas simplement de ce qui est sale ou repoussant, mais de ce qui trouble la distinction entre soi et l'autre, entre le dedans et le dehors, entre la vie et la mort²⁶. Dans cette perspective, l'intérieur du corps constitue l'un des lieux privilégiés de l'abjection. Les fluides corporels, les organes, les blessures ou les processus de décomposition rappellent au sujet sa propre matérialité et la fragilité des limites qui définissent son identité. Leur apparition dans la représentation artistique produit alors une expérience ambivalente, faite à la fois de fascination et de répulsion. L'abject ouvre alors la voie à une représentation du corps comme espace de transformation et de mutation.

Dans certains cas, cette révélation de l'intérieur du corps prend la forme du monstrueux, lorsque le corps dépasse ses limites naturelles et se transforme en une entité hybride, altérée ou envahie. Cette dynamique est particulièrement visible dans le cinéma de David Cronenberg, cinéma qui m'a beaucoup marqué, dont les films explorent la mutation corporelle et la contamination du corps par des forces organiques ou technologiques. Toutefois, le monstrueux ne se limite pas à une

23 Johann Joachim Winckelmann, *Histoire de l'art dans l'Antiquité* [1764], Paris, Allia, 2005.

24 Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* [1945], Paris, Gallimard, 1976.

25 Amelia Jones, *Body Art/Performing the Subject*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1998.

26 Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 1980.

transformation spectaculaire du corps. Dans l'art contemporain, il peut également devenir un langage permettant de rendre visibles des expériences intérieures, qu'il s'agisse de maladies, de traumatismes ou de troubles psychiques. Les œuvres d'artistes comme Paloma Tendero ou Benoît Piéron montrent par exemple comment la représentation du corps altéré peut donner forme à des expériences corporelles et émotionnelles habituellement invisibles, une problématique qui traverse par ailleurs ma propre pratique artistique. C'est à partir de cette articulation entre abjection, mutation corporelle et monstrueux que se construit la réflexion qui suit.

1. L'abject : rendre visible l'intérieur du corps

La notion d'abjection développée par Julia Kristeva constitue une référence essentielle pour comprendre la manière dont l'art contemporain représente l'intérieur du corps. Dans *Pouvoirs de l'horreur: essai sur l'abjection*, Kristeva définit l'abject comme ce qui met en crise les frontières qui structurent l'identité du sujet et l'ordre symbolique. L'abject n'est ni un objet clairement identifiable ni une simple réalité matérielle : il correspond à une expérience limite, dans laquelle le sujet est confronté à ce qui menace son intégrité et son identité. Kristeva écrit à propos de l'abjection, qu'il apparaît lorsqu'un élément « perturbe une identité, un système, un ordre »²⁷. Ce trouble ne provient pas simplement d'un objet extérieur, mais d'une proximité inquiétante avec ce qui appartient déjà au sujet. L'abject se situe précisément dans cet espace ambigu entre le dedans et le dehors, là où les frontières qui séparent le corps du monde deviennent incertaines.

Dans ce cadre, le corps humain constitue l'un des lieux privilégiés de l'expérience de l'abjection. Les fluides corporels, les blessures ou les organes exposés rappellent au sujet que son identité repose sur une séparation fragile entre l'intérieur du corps et l'extérieur du monde. Lorsque cette frontière se rompt ou devient visible, l'individu est confronté à une dimension de lui-même qu'il cherche habituellement à maintenir à distance. Kristeva évoque notamment l'exemple du cadavre, qu'elle considère comme l'une des figures les plus puissantes de l'abjection. Le cadavre représente la présence de la mort au sein même de la vie, révélant brutalement la matérialité du corps humain. Face à lui, le sujet éprouve un mélange de fascination et de répulsion, car il se retrouve confronté à ce qu'il cherche constamment à exclure pour préserver son identité²⁸. « Le cadavre (cadere, tomber), ce qui a irrémédiablement chuté, cloaque et mort, bouleverse plus violemment encore l'identité de celui qui s'y confronte comme un hasard fragile et fallacieux. Une plaie de sang et de pus, ou l'odeur douceuse et âcre d'une sueur, d'une putréfaction, ne signifient pas la mort. [...] Non, tel un théâtre

²⁷ Ibid, p. 12.

²⁸ Ibid.

vrai, sans fard et sans masque, le déchet comme le cadavre m'indiquent ce que j'écarte en permanence pour vivre. [...] J'y suis aux limites de ma condition de vivant. De ces limites se dégage mon corps comme vivant. »²⁹. Cette expérience ne se limite en outre pas à la confrontation avec la mort. Les fluides corporels, tels que le sang, les sécrétions ou les matières organiques, produisent également une réaction d'abjection. Ces éléments rappellent que le corps humain n'est pas une surface stable et fermée, mais un organisme traversé par des processus biologiques continus. Leur apparition dans la représentation artistique fait ainsi émerger une dimension habituellement invisible du corps.

L'abjection révèle donc la matérialité du corps et l'instabilité des frontières qui définissent l'identité. Elle met en évidence le fait que le sujet n'est jamais totalement séparé de ce qu'il rejette. Comme l'explique Kristeva, l'abject « sollicite et pulvérise tout à la fois le sujet »³⁰, car il renvoie à une dimension de lui-même qu'il ne peut ni intégrer pleinement ni exclure totalement. Cette ambivalence explique pourquoi l'abject produit simultanément fascination et répulsion. L'expérience de l'abjection attire le regard autant qu'elle provoque le rejet, car elle révèle une dimension cachée du corps et de l'identité. Dans le domaine artistique, cette tension constitue une ressource esthétique puissante : en montrant ce qui est habituellement dissimulé, l'artiste peut mettre en crise les normes de représentation du corps. L'abject devient alors un moyen de rendre visible l'intérieur du corps et les forces invisibles qui le traversent. En exposant la chair, les fluides ou les processus biologiques, certaines œuvres révèlent la fragilité des frontières qui séparent l'organisme de son environnement. Le corps apparaît alors comme un espace ouvert, vulnérable, soumis à des transformations permanentes.

Cette dimension corporelle et organique de l'abjection entre selon moi en résonance avec la pensée d'Antonin Artaud, dont la réflexion sur le théâtre met en avant la puissance expressive du corps. Dans *Le Théâtre et son double*, Artaud critique le théâtre fondé uniquement sur le langage et défend une forme de représentation capable de toucher directement les sens et les affects.

Pour Artaud, le corps est traversé par des forces violentes et contradictoires qui ne peuvent être exprimées purement par la parole³¹. Le théâtre doit alors révéler ces forces à travers des images physiques intenses, capables de provoquer une réaction sensorielle et émotionnelle chez le spectateur. Cette conception rejoint la logique de l'abjection : la représentation artistique ne se contente plus de montrer le corps, elle expose les tensions et les conflits qui l'habitent. Dans cette

29 Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 1980, p.11.

30 Ibid, p.12.

31 Guy Dureau, « Antonin Artaud : une esthétique de la cruauté », *Figures de l'Art. Revue d'études esthétiques*, no 3, 1998, p. 333-340.

perspective, la représentation de l'intérieur du corps peut devenir une expérience esthétique radicale. Lorsque la chair, les organes ou les processus biologiques apparaissent dans l'image, le spectateur est confronté à une dimension du corps qui échappe aux conventions de la représentation classique. Le corps cesse d'être un simple objet de contemplation pour devenir un lieu de transformation et de crise.

Cette dynamique ouvre la voie à une forme de représentation plus extrême, dans laquelle le corps dépasse ses limites naturelles et se transforme en une entité hybride ou altérée. C'est précisément ce que l'on observe dans certaines formes de cinéma et d'art contemporain, où la révélation de l'intérieur du corps conduit à des images de mutation, de contamination ou de métamorphose. C'est dans ce contexte que se développe le *body horror*, un genre cinématographique qui met en scène la transformation du corps et la perte de contrôle de l'organisme. En révélant l'intérieur du corps comme un espace instable et menaçant, ces œuvres prolongent la logique de l'abjection décrite par Kristeva et transforment la chair en un territoire de mutation et de monstration.

2. Le *body horror* : le corps en mutation

Si l'abjection révèle la fragilité des frontières du corps, certaines formes artistiques vont plus loin en représentant directement la transformation de l'organisme. Le *body horror* constitue un sous-genre du cinéma d'horreur centré sur la représentation graphique et souvent perturbante de la transformation, de la dégradation ou de la violation du corps humain. Le *body horror* constitue ainsi l'une des expressions les plus radicales de cette dynamique. Apparue principalement dans les années 1970 et 1980, cette forme d'horreur se caractérise par la représentation de corps soumis à des mutations, des infections ou des transformations incontrôlables³². Contrairement aux formes classiques du cinéma d'horreur, qui reposent généralement sur la présence d'un monstre extérieur menaçant les personnages, le *body horror* fait du corps lui-même le lieu du danger et de la menace. Comme le souligne Ronald Allan Lopez Cruz, enseignant-chercheur en biologie, dans son article "*Mutations and Metamorphoses: body horror is Biological Horror*" publié dans le *Journal of Popular Film & Television* (2012), ce type d'horreur repose précisément sur la manipulation et la distorsion de l'état normal du corps et de ses fonctions biologiques. L'auteur propose d'ailleurs de comprendre ce phénomène comme une forme de « biological horror », dans la mesure où l'angoisse produite provient du bouleversement des normes biologiques qui régissent les espèces vivantes. Selon lui, le *body horror* tire sa force de la mise en scène de processus tels que les mutations, les

32 Ronald Allan Lopez Cruz, « Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror », *Journal of Popular Film & Television*, vol. 40, no 4, 2012, p. 162.

métamorphoses, les hybridations entre espèces ou encore la zombification, qui remettent en cause l'intégrité et la stabilité du corps humain. En perturbant les catégories biologiques et anatomiques considérées comme naturelles, ces représentations confrontent le spectateur à la fragilité de son propre corps et à la possibilité de sa transformation ou de sa destruction. L'analyse de Cruz apparaît particulièrement pertinente pour l'étude du genre, car elle propose une perspective biologique originale, rarement mobilisée dans les études sur le cinéma d'horreur, généralement dominées par des approches psychanalytiques, féministes ou socioculturelles.

Le cinéma de David Cronenberg constitue l'une des références majeures de ce courant. Dans ses films, le corps humain apparaît comme un organisme instable, vulnérable aux transformations biologiques, technologiques ou psychiques. L'intérieur du corps ne se contente plus d'être révélé : il devient un espace actif de mutation, capable de transformer l'identité du sujet. Dans le film *The Fly* (1986)³³, cette transformation est au cœur du récit. Le personnage principal, Seth Brundle, est un scientifique qui invente une machine capable de téléporter la matière. Lors d'une expérience, son corps fusionne accidentellement avec celui d'une mouche, déclenchant une métamorphose progressive et irréversible. Ce processus transforme progressivement le corps humain en organisme hybride, où les frontières entre espèces deviennent indistinctes. La transformation du personnage ne se limite pas à une altération physique spectaculaire. Elle constitue également une mise en crise de l'identité humaine³⁴. À mesure que la mutation progresse, le protagoniste perd non seulement son apparence humaine, mais aussi son contrôle sur son propre corps. Les organes se modifient, la peau se dégrade, et le corps devient le lieu d'une prolifération incontrôlable. Cette métamorphose progressive matérialise très bien ce que Kristeva décrit comme une expérience d'abjection : le corps cesse d'être un espace stable et maîtrisé pour devenir un territoire envahi par des forces qui échappent au sujet.

Le *body horror* met en scène la transformation de l'intérieur du corps en menace. Les organes, les fluides et les tissus deviennent visibles, révélant la matérialité organique que la culture tend habituellement à dissimuler. En exposant ces éléments, le cinéma de Cronenberg confronte le spectateur à une dimension du corps qui oscille entre fascination et répulsion. Cette logique est également particulièrement visible dans *Videodrome* (1983)³⁵, où Cronenberg explore la relation entre le corps et les technologies médiatiques. Dans ce film, le protagoniste développe une cavité organique dans son abdomen, qui lui permet d'insérer des cassettes vidéo directement dans son

33 David Cronenberg (réal.), *The Fly*, Royaume-Uni/États-Unis/Canada, Brooksfilm, SLM Production Group, 1986.

34 Pascale Macary-Garipuy, « Dingeries de la jouissance : l'œuvre de David Cronenberg », *Psychanalyse YETU*, vol. 44, no 2, 2019, p. 5-15, DOI : <https://doi.org/10.3917/psy.044.0005>.

35 David Cronenberg (réal.), *Videodrome*, Canada, Canadian Film Development Corporation, Filmplan International, Guardian Trust Company, Famous Players Limited, 1983.

corps. La technologie ne se contente plus d'être un outil extérieur : elle devient une extension organique du corps humain.

Cette image radicale matérialise ce que certains théoriciens, comme Pascale Macary-Garipuy³⁶, notamment dans la psychanalyse lacanienne, ont décrit comme une forme d'extimité : ce qui semble extérieur au sujet se révèle finalement logé au cœur même du corps. Le corps devient alors un espace poreux, ouvert aux influences du monde extérieur. Dans les films de Cronenberg, la mutation corporelle ne relève donc pas seulement du spectacle horrifique. Elle constitue un moyen d'explorer les transformations profondes de la relation entre le corps, la technologie et l'identité. Le corps apparaît comme un organisme en constante évolution, traversé par des forces biologiques, psychiques ou technologiques qui remettent en question sa stabilité³⁷.



Figure 12: David Cronenberg, *The Fly*, 1986, transformation progressive de Seth Brundle.



Figure 13: David Cronenberg, *Videodrome*, 1983, le ventre-archive de Max Renn.

36 Pascale Macary-Garipuy, « Dingeries de la jouissance : l'œuvre de David Cronenberg », *Psychanalyse YETU*, vol. 44, no 2, 2019, p. 5-15, DOI : <https://doi.org/10.3917/psy.044.0005>.

37 Ibid.

Cette vision du corps comme organisme instable trouve également un écho dans certaines pratiques artistiques contemporaines. Plusieurs artistes explorent en effet la manière dont les processus biologiques, croissance, prolifération, mutation, peuvent devenir des formes plastiques. Le corps n'est alors plus représenté comme une structure fixe, mais comme un ensemble de processus organiques en transformation. Cette approche est très importante dans ma pratique artistique, où le corps apparaît comme un espace traversé par des formes organiques en croissance. Dans un de mes premiers vrais projets nommé *Webbbirth*, cette transformation du corps est abordée à travers une représentation inquiétante de la grossesse. Contrairement aux représentations traditionnelles de la maternité, souvent associées à l'idée de naissance et de vie, cette œuvre explore la dimension ambivalente et parfois angoissante de ce processus biologique. Il s'agissait de mettre en avant une sorte de tocophobie, peur panique de la grossesse.

Ce projet vidéo, en animation 2D, montre un corps féminin mutilé de l'intérieur par une présence. Le corps apparaît comme envahi par une force qui se développe à l'intérieur de lui, transformant l'espace organique en un lieu de perte de contrôle. Cette représentation détourne l'image idéalisée de la grossesse pour en révéler la dimension corporelle et organique, fréquemment dissimulée dans les représentations culturelles. La présence d'une toile qui se déploie progressivement depuis le corps de la figure renforce cette impression d'invasion. À mesure que la toile s'étend, elle recouvre petit à petit la silhouette et finit par envahir l'ensemble de l'image. Le corps disparaît alors derrière cette structure organique, comme s'il était absorbé par un processus qui le dépasse. Cette transformation du corps en espace envahi évoque bien des dynamiques du *body horror*. Comme dans les films de Cronenberg, le corps n'est plus un organisme stable, mais un milieu où se développent des forces autonomes. La grossesse apparaît alors comme un processus biologique ambigu, oscillant entre création de vie et perte de contrôle du corps.

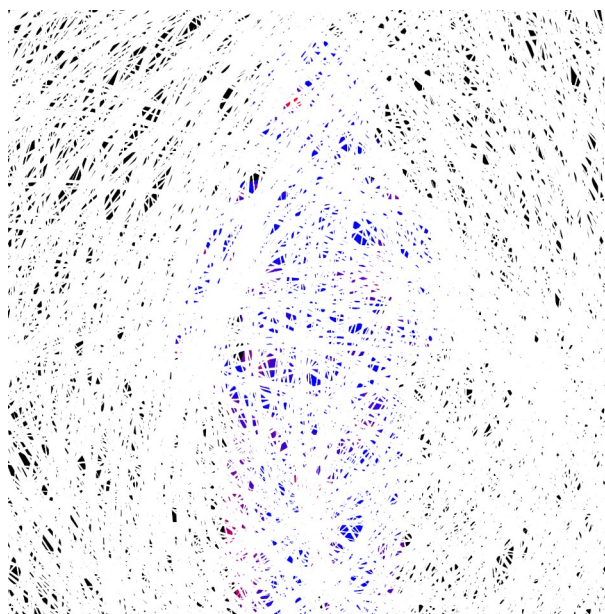
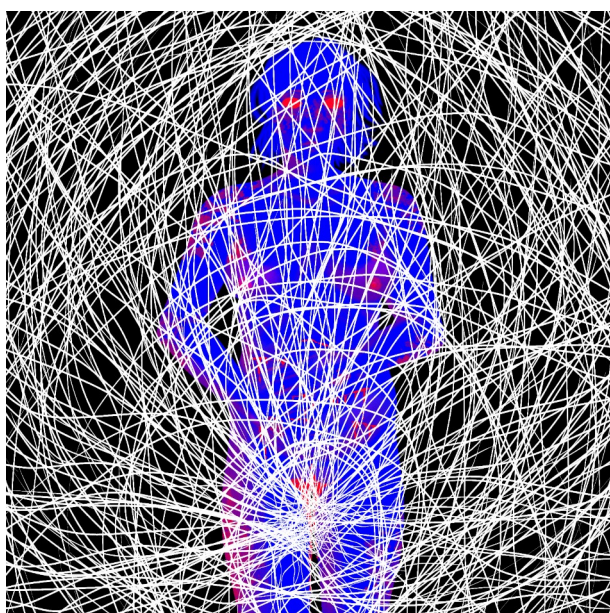
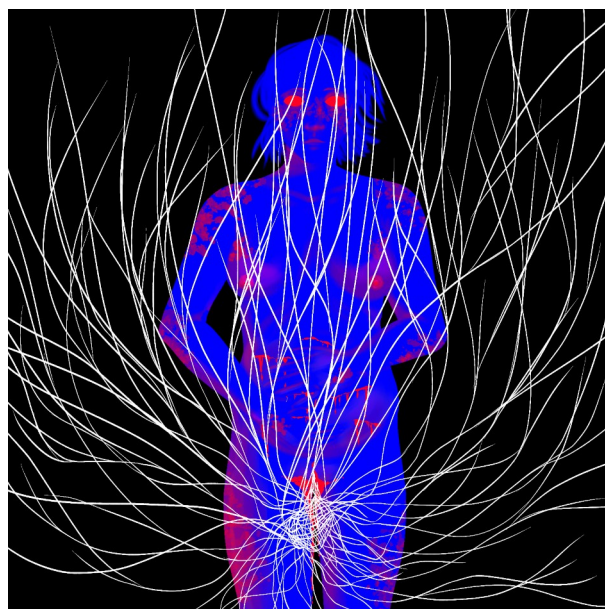
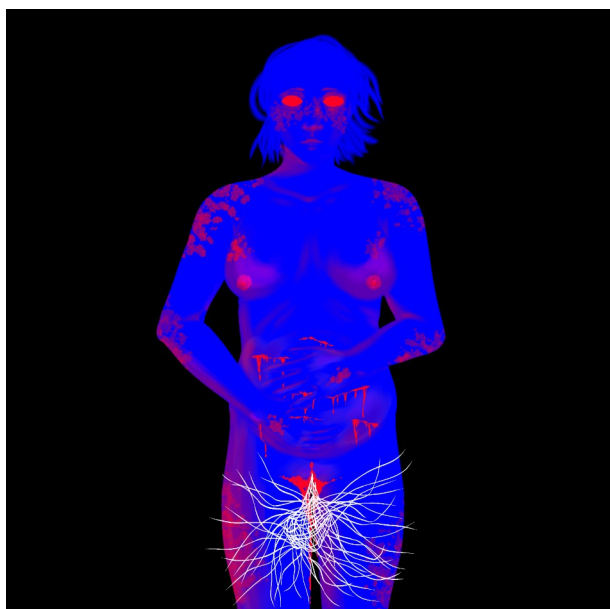
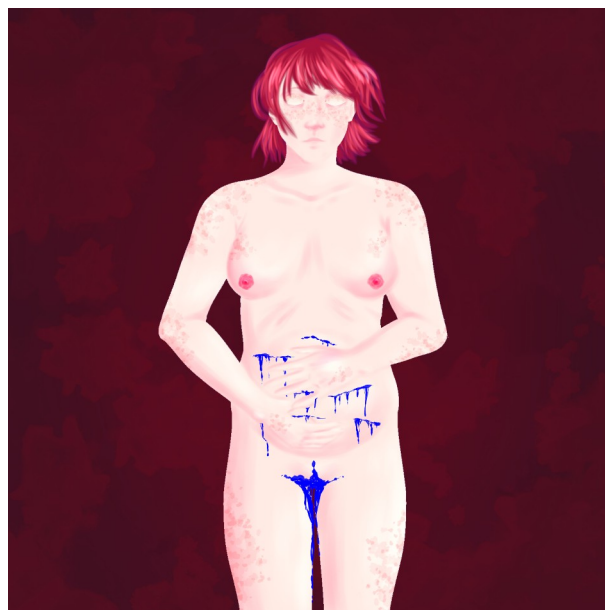
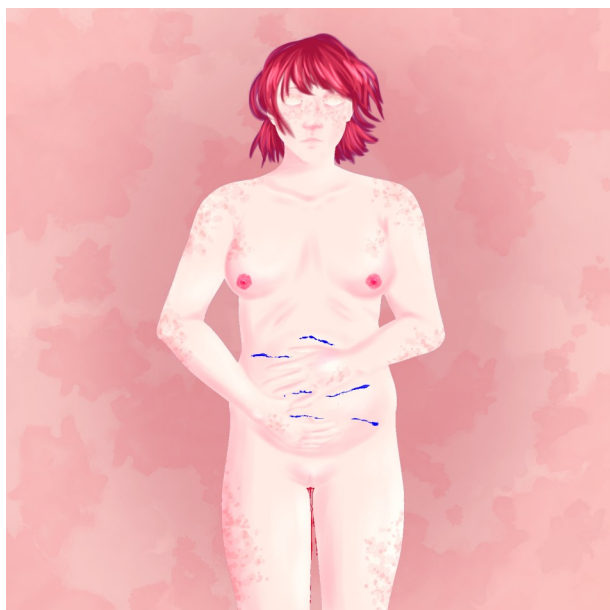


Figure 14: Léana Michaud, *Webbirth*, 2023, sélection de six images issues de l'animation 2D, réalisées sur ibis Paint X.

Le projet qui a suivi celui-ci, *Arborescence cellulaire*, prolonge cette exploration du corps comme espace organique en mutation. Dans cette installation, une vidéo, toujours en animation 2D, projetée sur le mur représente des formes cellulaires en mouvement, dont les pulsations peuvent évoquer à la fois la respiration, les battements du cœur (induit par le son) ou la croissance d'organismes vivants. Les formes se développent et se ramifient dans l'espace, créant une image hybride qui oscille entre structures végétales, réseaux cellulaires et paysages sous-marins. Cette prolifération organique transforme l'espace de projection en un environnement vivant. On se retrouve alors face à une image qui semble respirer et se transformer, comme si le mur lui-même devenait une surface organique. La projection de ces formes sur la surface du mur et sur la sculpture d'un corps (de bébé) fragmenté accentue cette impression de contamination visuelle : les structures cellulaires paraissent envahir l'espace et se superposer au corps représenté.

Le contraste entre la vidéo en mouvement et la présence figée de la sculpture crée une tension entre le vivant et l'inanimé. La figure du bébé en argile, dépourvue d'yeux et de visage identifiable, apparaît comme une entité ambiguë, située entre la vie et la mort. Cette figure hybride rappelle les poupées dérangeantes de l'artiste Hans Bellmer, dont les sculptures fragmentées interrogeaient déjà la relation entre le corps humain et l'objet. En projetant ces structures cellulaires sur la surface du corps sculpté, l'idée est de suggérer que le corps humain est lui-même traversé par des processus biologiques invisibles. Les cellules, les organes et les tissus deviennent de fait les véritables protagonistes de l'image. Le corps n'apparaît plus comme une forme stable, mais comme un ensemble de processus organiques en constante transformation. À travers ces projets, la mutation du corps n'est donc pas seulement représentée comme un phénomène biologique. Elle devient une métaphore des transformations psychiques et perceptives qui traversent le sujet. Le corps apparaît comme un espace ouvert, où les frontières entre l'intérieur et l'extérieur se brouillent progressivement.

Cette transformation du corps ouvre alors la voie à une autre forme de monstration : le monstrueux ne réside plus uniquement dans la mutation visible du corps, mais dans la matérialisation d'expériences psychiques invisibles. Dans certaines pratiques artistiques contemporaines, le monstre devient alors une figure permettant de donner forme à des angoisses intérieures, des maladies ou des troubles perceptifs. C'est précisément cette dimension que l'on retrouve dans les œuvres d'artistes contemporains comme Paloma Tendero ou Benoît Piéron, qui utilisent la transformation du corps pour rendre visible des expériences intimes liées à la maladie ou à la vulnérabilité corporelle.



Figure 16: Léana Michaud, *Sans titre*, 2021–2022, aquarelle et peinture sur feuilles cartonnées, premières expérimentations plastiques à l'origine du projet.



Figure 15: Léana Michaud, *Arborescence Cellulaire/Organique*, 2023, installation vidéo et sonore intégrant des formes en argile.

3. Le monstrueux comme langage de l'invisible psychique

Si l'abjection révèle la matérialité du corps et si le *body horror* met en scène sa mutation, le monstrueux peut également être compris comme un langage permettant de rendre visibles des expériences intérieures invisibles. Dans l'art contemporain, le corps monstrueux ne se limite plus à une altération spectaculaire de la chair. Il devient un outil permettant de matérialiser des réalités psychiques, biologiques ou sociales qui échappent à la représentation directe. Le monstre n'est donc pas seulement une figure de l'horreur ou de la déformation. Il constitue un dispositif visuel permettant de traduire l'expérience de la vulnérabilité corporelle, de la maladie ou du trouble identitaire. En ce sens, le monstrueux agit comme un révélateur : il rend visible ce qui demeure habituellement dissimulé dans l'expérience intime du corps.

Cette fonction apparaît clairement dans le travail de l'artiste Paloma Tendero. Paloma est une artiste née en 1988 en Espagne, et vit et travaille à Londres. Elle obtient un BA (Hons)³⁸ aux Beaux-Arts à l'université Complutense de Madrid puis un MA³⁹ en Photographie à la London College of Communication⁴⁰. Paloma Tendero rencontre Emily Damyan, une autre artiste, britanno-turque originaire de Nottingham, qui travaille la photographie, la sculpture et l'installation dans le but d'explorer la mémoire et l'expérience vécue particulièrement dans le monde de la prise en charge médicale. A travers cet échange elle définit sa pratique ; « Ma recherche artistique explore des thèmes liés à l'héritage génétique, à la maladie et à leur impact sur l'identité ainsi que sur les temporalités de la vie. Je puise mon inspiration dans mon expérience personnelle de la maladie génétique... »⁴¹. Elle travaille de ce fait la relation au corps, à la maladie (héréditaire), et l'expérience du temps. Elle indique aussi que sa mère et elle partagent une maladie rénale chronique (Polycystic Kidney Disease, PKD)⁴² une maladie importante dans sa vie et particulièrement marquante et qui la pousse alors dans cette direction artistique en interrogeant son corps, son héritage biologique et culturel⁴³.

Dans plusieurs de ses séries photographiques, Tendero met en scène son propre corps comme un espace de transformation et d'altération, où les processus biologiques deviennent des formes

38 Bachelor of Arts with Honours (Baccalauréat ès arts avec mention), un diplôme de premier cycle généralement décerné aux étudiants ayant achevé un programme d'études en arts ou en lettres.

39 Master of Arts

40 Sarabande Foundation, « Paloma Tendero » [collection en ligne], disponible sur : <https://sarabandefoundation.org/collections/paloma-tendero>, consulté le 5 novembre 2025.

41 Aline Smithson, « Photographers on Photographers: Emily Damyan in Conversation with Paloma Tendero », *Lenscratch*, 5 août 2025, disponible sur : <https://lenscratch.com/2025/08/photographers-on-photographers-emily-damyan-in-conversation-with-paloma-tendero/>, consulté le 14 mars 2026.

42 Polykystose rénale, la plus fréquente des maladies génétiques ou héréditaires du rein, caractérisée par l'apparition et le développement de nombreux kystes dans les reins.

43 Ibid.

visibles. Dans la série *Inside Out* (2014), le corps de l'artiste apparaît fragmenté et contorsionné sur un fond neutre. Pour ce projet elle explique que selon elle le corps est « un contenant » qui abrite notre anatomie, nos mémoires, et que l'héritage génétique, les maladies héréditaires sont des déterminismes que le corps porte⁴⁴. Des éléments textiles viennent se greffer sur la peau et dessinent des formes évoquant des organes internes, des réseaux cellulaires ou des excroissances organiques. Ces dispositifs brouillent la distinction entre l'intérieur et l'extérieur du corps : ce qui est habituellement invisible devient une surface visible et tactile. Le corps apparaît ainsi comme un contenant fragile, traversé par des forces biologiques qui échappent au contrôle du sujet. Cette représentation rejoint la réflexion de Susan Sontag dans *Illness as Metaphor*, où elle analyse la manière dont les sociétés projettent des significations symboliques sur la maladie. Sontag critique ces métaphores lorsqu'elles servent à culpabiliser les individus malades, mais les pratiques artistiques contemporaines montrent que la métaphore peut également devenir un outil de réappropriation de l'expérience corporelle.



Figure 17: Paloma Tendero, *Inside Out*, 2014

Chez Tendero, la maladie n'est pas seulement un état biologique. Elle devient une forme visuelle qui permet de réfléchir à la relation entre identité, héritage et corps. Dans la série *Flawed Beauty* (2016), l'artiste indique qu'elle veut redéfinir la beauté en plaçant son propre corps comme

44 Paloma Tendero, site officiel, disponible sur : <https://palomatendero.com>, consulté le 5 novembre 2025.

sculpture mythifiée, entourée de « kystes imaginaires », en référence aux sculptures classiques certes abîmées mais vénérées⁴⁵. Elle met en scène son propre corps comme une sculpture vivante, envahie par des excroissances charnelles qui évoquent des kystes ou des tumeurs. Ces formes altèrent la surface du corps tout en conservant une dimension esthétique et presque sculpturale. La référence implicite à la statuaire classique est ici détournée : là où la tradition artistique cherchait à représenter un corps idéal et harmonieux, Tendero introduit la mutation et la vulnérabilité au cœur de la représentation. Le corps devient une surface hybride, où la beauté et l'altération coexistent. Dans la série *PKD Studies*, cette exploration atteint une dimension encore plus intime « Je suis née avec la polykystose rénale (PKD), une maladie génétique transmise de génération en génération. ... À travers la photographie et la broderie, j'explore la beauté des cellules atteintes de PKD. »⁴⁶. L'artiste projette sur son propre corps des images de cellules issues de ses analyses médicales, révélant la présence de la maladie génétique qui traverse son histoire familiale. Les motifs cellulaires se superposent à la peau et transforment le corps en une sorte de paysage biologique.



Figure 18: Paloma Tendero, *Flawed Beauty*, 2016

Le corps apparaît alors comme une archive vivante, où se mêlent mémoire génétique, expérience personnelle et matérialité organique. Cette démarche rejoint les réflexions de l'artiste et

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Ibid.

théoricienne Suzanne Anker, artiste visuelle et théoricienne qui explore l'art au croisement des sciences biologiques, qui souligne l'intérêt croissant des artistes contemporains pour la génétique et les sciences du vivant. Son article dans *Perspective* avec Dorothy Nelkin *The influence of genetics on contemporary art* est très pertinent pour éclairer un peu la démarche de Paloma Tendero. Anker explique : « Les artistes dont le travail est exposé dans de tels lieux utilisent des images visuelles pour représenter le langage de la génomique, les valeurs influencées par la compréhension génétique du corps et les implications du bioengineering. Les artistes ont depuis longtemps été attirés par la science, la médecine et la technologie, et aujourd'hui, beaucoup semblent particulièrement intéressés par les enjeux et les associations issus des récentes découvertes en génétique. Pourquoi cette gravitation vers la génétique, une science complexe et hautement abstraite, une science de l'invisible, qui présente peu d'attrait visuel évident ? Les artistes contemporains perpétuent une tradition esthétique établie en s'engageant avec les découvertes, principes et idées scientifiques, et en réinterprétant les implications de leur application. [...] Avec le développement du microscope et, plus tard, des instruments visuels basés sur les rayons X, la quête d'une réalité invisible est devenue un idiome dans l'œuvre d'artistes comme Redon, Klee et Duchamp. Aujourd'hui, les artistes contemporains répondent au flot de découvertes en génétique en intégrant l'iconographie évoquée par cette science dans leurs styles de figuration. [...] Dans une vision moléculaire, le corps est défini comme un texte, un « script codé » d'informations. »⁴⁷.

Cette citation met en lumière trois éléments essentiels : d'abord le fait que les artistes « utilisent des images visuelles pour représenter le langage de la génomique », on retrouve cela dans le travail de Tendero : elle transforme le code génétique invisible en formes sensibles et visuelles, motifs brodés, projections de cellules, photographies, donnant à voir ce qui normalement reste abstrait et scientifique. Ensuite à propos des « valeurs influencées par la compréhension génétique du corps et les implications du bioengineering », Tendero interroge ce que signifie vivre avec une maladie héréditaire et comment cet héritage façonne l'identité corporelle. Son travail fait dialoguer le biologique et le vécu personnel. Et enfin, « intégrant l'iconographie évoquée par cette science dans leurs styles de figuration », dans ces projets Tendero utilise non seulement la forme des cellules (kystes, structures microscopiques) mais aussi des matériaux tangibles (fils, laine, projection d'images médicales), inscrivant la science dans une esthétique sensible. De cette manière, la démarche de Tendero illustre concrètement ce dont parle Anker : le corps, celui de Tendero, celui qu'on regarde, devient une archive vivante, à la fois biologique et médicale, où la génétique, les souvenirs et l'expérience vécue se matérialisent visuellement. En d'autres mots, elle prend le

47 Dorothy Nelkin et Suzanne Anker, « The Influence of Genetics on Contemporary Art », *Nature Reviews Genetics*, vol. 3, décembre 2002, p. 967-971.

« langage de la génomique » et le rend visible, elle le fait apparaître sur un corps et transforme une science qui est abstraite (la génétique) en forme concrète et sensible.

Paloma Tendero dit lors de son interview avec Sofija Kozlova : « Pour moi, réaliser *Inside Out* a été une manière de me connecter à mes ancêtres. Je vois mon corps davantage comme une matière, un contenant qui renferme mes organes, mon expérience vécue, mes souvenirs et mes informations génétiques. C'est de là que naît ce conflit entre déterminisme biologique et liberté. Je ne veux pas renier ma lignée familiale... Mais on ne choisit pas quels gènes vont se transmettre. Avoir une mutation génétique, d'une certaine manière, vous fait prendre conscience que vous n'avez pas le contrôle total sur votre propre corps. »⁴⁸ Ici, Tendero explicite que son corps est en effet matériel et contenant de l'information génétique, des souvenirs et de l'expérience vécue. Et avec l'accessibilité à cette science il n'est plus seulement question de représenter, Paloma Tendero vise à vivre et exposer cette génétique.



Figure 19: Paloma Tendero, *PDK Studies*, 2017

Le travail de Tendero montre ainsi comment le monstrueux peut devenir une forme d'expression sensible de la vulnérabilité corporelle. Les excroissances, les mutations et les structures cellulaires ne sont pas présentées comme des anomalies spectaculaires, mais comme des manifestations visibles de forces biologiques qui traversent le corps.

48 Sofija Kozlova, « I Think Art Is a Healer », *Arterterritory.com* [en ligne], disponible sur : https://arterterritory.com/en/visual_arts/interviews/25504-i_think_art_is_a_healer/, consulté le 4 novembre 2025.

Une approche différente mais complémentaire apparaît dans le travail de Benoît Piéron. Benoît Piéron, né en 1983, est un artiste français pour qui la maladie occupe une place centrale. Contrairement à Tendero, qui explore la mutation organique du corps, Piéron s'intéresse davantage à l'expérience sociale et affective de la maladie. Son travail s'inspire directement de son propre vécu hospitalier et explore les espaces de soin, les temporalités de l'attente et les relations entre les patients et les institutions médicales. En effet, il a passé une grande partie de son enfance à l'hôpital et, dès sa naissance, il contracte ce qu'il décrit comme l'une de ses « maladies de compagnie », la méningite, un terme emprunté à la philosophe Claire Marin, elle-même atteinte d'une maladie auto-immune, qui emploie cette expression pour évoquer les douleurs qui l'accompagnent « fidèlement »⁴⁹. Benoît est soigné de sa méningite mais devient hémiplegique, c'est-à-dire partiellement paralysé pendant quelques mois. Il est hospitalisé de nouveau pour une leucémie à 3 ans et se retrouve dans le service d'hématologie de l'hôpital de Bicêtre, dans le Val-de-Marne. Cependant, il est hospitalisé en plein pendant la crise sanitaire du sang contaminé par le VIH. Durant cette crise, entre 1984 et 1985, en France, certains produits sanguins destinés aux hémophiles et à d'autres patients n'ont pas été correctement traités pour éliminer le virus VIH, ou n'ont pas fait l'objet de tests systématiques⁵⁰.

Au cœur de son œuvre artistique se trouve la figure de *Monique*, une peluche réalisée à partir de draps d'hôpital recyclés. Cette créature hybride, à mi-chemin entre la chauve-souris et le doudou, apparaît dans plusieurs installations de l'artiste. À première vue, Monique semble appartenir à un univers enfantin et rassurant. Pourtant, son origine matérielle, les draps hospitaliers, rappelle constamment la présence de la maladie et de la vulnérabilité corporelle. Cette ambivalence transforme Monique en une figure monstrueuse au sens symbolique. Elle n'est pas effrayante au sens traditionnel du terme, mais elle incarne une altérité douce, un compagnon imaginaire qui accompagne l'expérience de la maladie. Piéron transforme alors les objets associés à l'hôpital en figures affectives et poétiques. Plus encore, Benoît Piéron revendique pour certains de ses objets une fonction explicite de psychopompe, c'est-à-dire d'accompagnateur des passages, d'un guide symbolique entre la vie et la mort. Il qualifie certains de ses objets (balles de jonglage, peluches) de « guides existentiels » qui aident à traverser le Styx. Cette dimension de guide rituel transforme l'objet en un médiateur émotif : il ne prend pas la place du corps malade mais lui fournit une présence accompagnante, un point d'appui pour traverser les frontières de la vie. Pour vraiment

49 Sophie Benard, « Benoît Piéron, du sang frais dans l'art contemporain », *Slate.fr*, 30 juillet 2023, disponible sur : <https://www.slate.fr/story/250798/benoit-pieron-portrait-art-contemporain-maladie-hopital-mort-plant-peluches-douceur>, consulté le 14 mars 2026.

50 INA, « 1991-2003 : l'affaire du sang contaminé », dans *Sang contaminé : il y a 20 ans, trois ministres à la barre*, 7 février 2009, disponible sur : <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/1991-2003-l-affaire-du-sang-contamine>, consulté le 14 mars 2026.

saisir ce rôle, on peut mobiliser la définition classique du psychopompe : dans les traditions mythiques et en psychologie analytique, il s'agit d'un être (ou d'un signe) qui accompagne les âmes lors de la transition vers l'au-delà, seulement en guidant, sans jugement. Dans la culture visuelle contemporaine, la figure du psychopompe se réactualise comme fonction symbolique : offrir une médiation qui rende le passage moins abstrait, plus incarné et partageable⁵¹. Appliquée à *Monique*, cette fonction explique pourquoi cette créature est à la fois enfantine et inquiétante : elle rassure en accompagnant le spectateur vers l'idée d'une potentielle perte plutôt que d'enfermer celle-ci dans l'isolement.



Figure 20: Benoît Piéron, *Maybepole* (détail), 2022, peluche réalisée à partir de draps hospitaliers réformés, patron BeeZee Art, photographie de François Deladerrière, courtesy de l'artiste et de la Galerie Sultana.

À travers ces différentes approches, le monstrueux apparaît donc comme une catégorie esthétique capable de traduire des expériences corporelles et psychiques complexes. Il ne s'agit plus simplement de représenter un corps altéré, mais de rendre perceptible une expérience intérieure.

Cette dimension est un terrain très stimulant à expérimenter dans ma pratique. *Miasmomorphie* en est un exemple. Ce projet explore la dysmorphophobie comme un phénomène de contamination perceptive et psychique. Dans cette vidéo d'animation, un corps nu plutôt féminin apparaît fragmenté et ouvert, privé de son ventre. Cet espace vide devient un point de passage pour une entité hybride, à la frontière du monstre, du virus biologique et de l'organisme vivant. La créature qui traverse le corps occupe symboliquement la place du ventre, transformant cette zone en un lieu d'invasion et de perte de contrôle. Les yeux et les dents qui composent cette entité évoquent une présence autonome, presque parasitaire, qui semble prendre possession du corps. Cette image

51 « Psychopomp », *Encyclopaedia Britannica* [en ligne], disponible sur : <https://www.britannica.com/topic/psychopomp>, consulté le 18 septembre 2025.

matérialise visuellement l'expérience de la dysmorphophobie, dans laquelle le sujet peut percevoir son propre corps comme étranger ou envahi par une altérité interne. Le rythme de la vidéo est structuré par un battement de cœur, accompagné de nappes sonores graves et de grésillements électroniques. À mesure que la tension sonore augmente, l'image se dégrade progressivement à travers des glitches numériques. Le corps humain disparaît alors peu à peu, laissant place à une entité autonome qui occupe l'ensemble de l'espace visuel.

Le glitch agit ici comme un symptôme visuel de l'altération du corps. Il traduit l'instabilité de l'image corporelle et la perte de contrôle perceptive qui caractérise certains troubles psychiques. Le corps devient un espace instable, où se superposent différentes dimensions : biologique, numérique et psychique. L'esthétique de cette transformation s'inspire notamment de l'univers graphique du mangaka Junji Ito, dont les œuvres explorent les métamorphoses monstrueuses du corps humain. Chez Ito, la mutation corporelle révèle souvent des peurs profondément ancrées dans l'inconscient. De la même manière, *Miasmomorphie* utilise le monstrueux pour traduire une expérience intérieure difficilement exprimable par le langage.

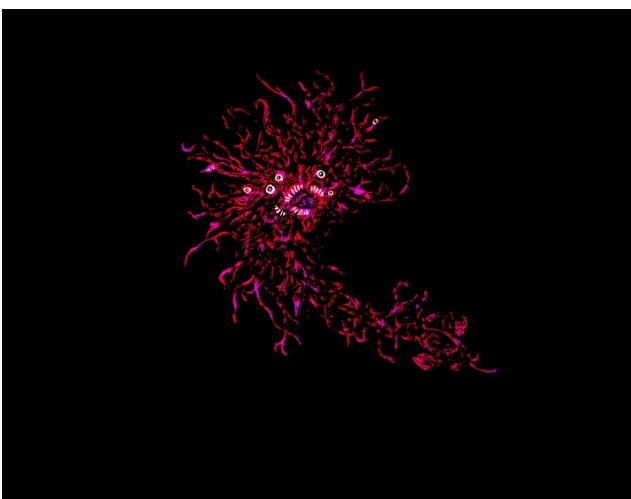
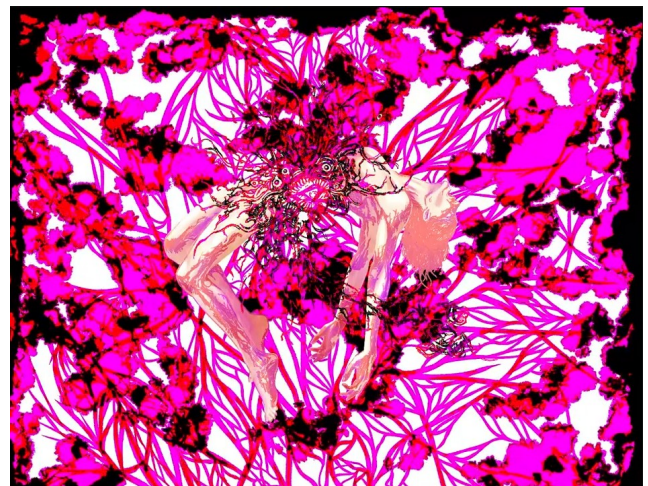


Figure 21: Léana Michaud, *Miasmomorphie*, 2025, vidéo de 2 min 44, composée d'extraits vidéo et de dessins réalisés sur ibis Paint X.

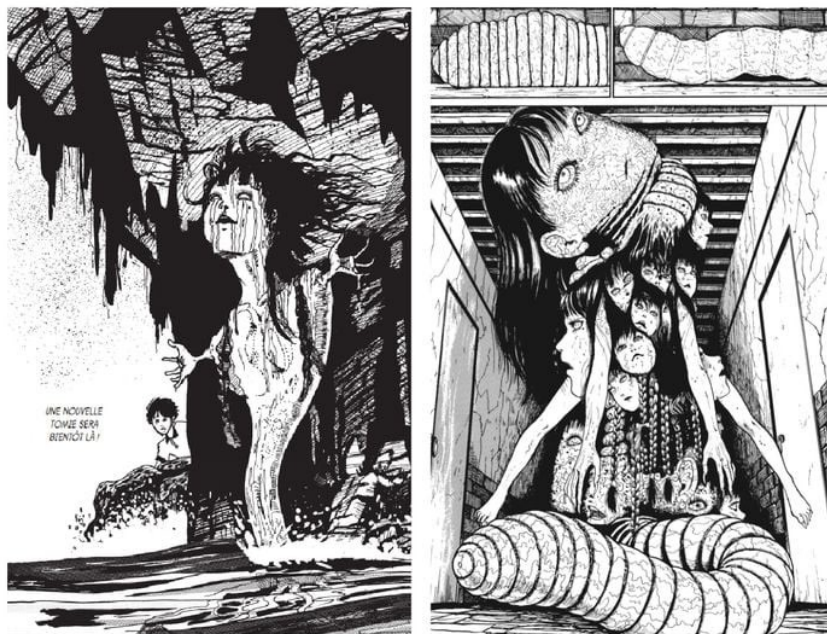


Figure 22: Junji Ito, *Tomie*, série manga débutée en 1987.

Le corps y apparaît comme un milieu poreux, traversé par des forces invisibles qui altèrent progressivement sa forme et son identité. Cette vision rejoint également certaines réflexions de l'artiste Fabrice Hyber, dont le travail explore les processus biologiques et les flux invisibles qui traversent les organismes vivants. Chez Hyber, le corps est pensé comme un système ouvert, en interaction constante avec son environnement. Dans *Miasmomorphie*, cette interaction prend la forme d'une contamination perceptive : le corps se dissout progressivement dans un environnement organique et numérique qui le dépasse. L'image devient alors le lieu d'une transformation où l'organisme humain, la machine et l'espace visuel se confondent.

Ainsi, le monstrueux apparaît comme un langage visuel permettant de rendre perceptibles des expériences corporelles et psychiques invisibles. En exposant l'intérieur du corps, en mettant en scène sa mutation ou en matérialisant ses altérations, j'ai pour but de transformer le corps en un territoire de révélation. Le monstrueux n'est plus seulement un écart par rapport à la norme : il devient une forme d'expression capable de traduire les tensions qui traversent l'expérience du corps dans le monde contemporain.

C. Le corps en mutation : déformation, violence et instabilité

Après avoir étudié la perception altérée du corps et les formes de monstration de l'intérieur du corps, il apparaît que l'art contemporain ne se limite plus à révéler la fragilité ou la vulnérabilité corporelle. Il explore également la transformation du corps lui-même, en tant que matière plastique susceptible de mutation, de déformation et d'hybridation. Le corps n'est plus seulement un support d'identité ou un organisme biologique : il devient un territoire de transformation permanente, traversé par des forces symboliques, technologiques et perceptives.

Dans ce contexte, la figure du corps monstrueux étudiée précédemment constitue souvent une étape vers une transformation plus profonde de la représentation corporelle. Là où l'objet révélait l'intérieur du corps et où le *body horror* exposait sa mutation organique, certaines pratiques artistiques contemporaines s'intéressent à la manière dont le corps peut être remodelé, ritualisé ou recomposé par l'image, la performance ou les technologies visuelles. Comme le souligne l'historienne de l'art Emmanuelle Ollier, le corps constitue dans la performance « à la fois l'outil, le support et le sujet fondateur de l'expérience esthétique »⁵². Dans les pratiques contemporaines, l'artiste ne se contente plus de représenter le corps : il l'engage physiquement dans l'œuvre et en explore les limites. Cette mise à l'épreuve du corps révèle sa fragilité, mais aussi son potentiel de transformation. Le corps devient alors un matériau plastique capable d'incarner des tensions psychiques, sociales ou technologiques. Cette mutation du corps s'inscrit également dans une réflexion plus large sur l'évolution de la condition corporelle dans les sociétés contemporaines. Les technologies d'imagerie, les dispositifs numériques et les nouvelles formes d'hybridation entre organisme et machine transforment progressivement la manière dont le corps est perçu et représenté. La philosophe Donna Haraway, dans son texte fondateur *A Cyborg Manifesto*, décrit ainsi le corps contemporain comme une entité hybride, située à la frontière entre nature et technologie. Le corps ne peut plus être pensé comme une unité stable : il devient un assemblage de processus biologiques, technologiques et culturels⁵³.

Dans l'art contemporain, cette mutation se traduit par l'apparition de formes corporelles instables, déformées ou recomposées. Les artistes explorent les potentialités plastiques du corps en le transformant en sculpture vivante, en image fragmentée ou en surface de projection. Le corps

52 Emmanuelle Ollier, « Le corps à l'épreuve de la performance », *Ligeia*, nos 121-124, 2013, p. 33-36, DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.121.0033>.

53 Donna J. Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, fictions, féminismes*, traduit de l'anglais et édité par Delphine Gardy, Paris, Exils, 2007.

devient un espace d'expérimentation où se rencontrent le biologique, le symbolique et le technologique.

En outre, je me suis posée la question de la manière dont ces transformations du corps apparaissent dans certaines pratiques artistiques contemporaines et surtout dans la mienne. Par exemple, les œuvres de Matthew Barney proposent une vision du corps comme organisme rituel et métamorphique, engagé dans un processus de transformation permanente. À l'inverse, les peintures de Miriam Cahn font apparaître des corps déformés et instables, où la violence et la vulnérabilité corporelle deviennent visibles. Ces approches nourrissent ma propre réflexion plastique, dans laquelle j'explore l'hybridation entre corps, image et technologie, en envisageant le corps comme une interface visuelle en constante mutation.

1. Mutation du corps : vers un corps en transformation permanente

L'œuvre de Matthew Barney constitue l'un des exemples les plus marquants de la transformation du corps dans l'art contemporain. Depuis les années 1990, l'artiste développe un univers visuel complexe dans lequel le corps humain n'apparaît jamais comme une entité stable, achevée ou close sur elle-même, mais comme une matière traversée par des processus de mutation, d'hybridation et de métamorphose. Son cycle monumental *The Cremaster Cycle* (1994-2002⁵⁴), composé de films, de sculptures, de photographies, de dessins et de performances, met en scène une série de récits symboliques où le corps devient le lieu d'un devenir continu, à la fois biologique, plastique et mythologique. Irina Chkhaidze est historienne de l'art, docteure de University College London, dont les recherches portent sur l'art contemporain, le posthumanisme et les relations entre humains et animaux ; elle enseigne également la philosophie et la théorie sociale à Leeds Beckett University et dans le programme de Critical Studies de Central Saint Martins. Elle souligne à propos du travail de Barney que les représentations conventionnelles du corps humain y sont profondément déstabilisées : « le corps apparaît fragmenté et hybridé »⁵⁵. Le corps n'y est donc plus conçu comme un organisme unifié, mais comme une structure instable, ouverte à des recompositions multiples.

Le titre même du cycle indique déjà cette orientation. Le mot *cremaster* renvoie au muscle crémaster, lié au mouvement des testicules dans le système reproducteur masculin. Cette référence

54 Matthew Barney (réal.), *The Cremaster Cycle* (*Cremaster 1-5*), États-Unis/Royaume-Uni/France, Barbara Gladstone Gallery, Glacier Field LLC, Artangel Media, Arts Council of England, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 1994-2002.

55 Irina Chkhaidze, « Posthumanism in Matthew Barney's *Cremaster Cycle*: Autopoiesis and the "Hermetic State" », *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, no 7, 2016, p. 107-130.

biologique n'est pas anecdotique : elle inscrit d'emblée le projet dans une réflexion sur la différenciation sexuelle, sur la formation organique du vivant et sur l'idée d'un corps en cours de développement. Dans l'analyse qu'elle consacre à Barney, Chkhaidze montre que le cycle repose précisément sur une tension entre différenciation et indifférenciation, entre fixation d'une forme et résistance à toute stabilisation. Le corps y est envisagé dans une zone de seuil, dans un état de transformation qui ne s'achève jamais complètement. C'est pourquoi l'œuvre insiste moins sur un état final que sur le processus même de transformation : « the work insists on the process of transformation rather than on fixed final states »⁵⁶. Ce point est essentiel, car il permet de comprendre que la mutation, chez Barney, n'est pas un simple effet visuel spectaculaire, mais un principe structurel. Dans *The Cremaster Cycle*, les corps subissent des altérations constantes. Ils sont traversés par des prothèses, se prolongent en formes animales, végétales ou minérales, se fondent dans l'architecture, se confondent avec des matières organiques ou synthétiques. Les figures qui peuplent le cycle franchissent sans cesse les frontières entre humain et animal, entre organique et inorganique, entre corps vivant et forme sculpturale. Chkhaidze remarque ainsi que les personnages de Barney sont des êtres hybrides qui brouillent les distinctions entre *humain/animal*, *flore/faune* et *organique/inorganique*⁵⁷. Le corps devient alors un espace de porosité, un territoire de passage, plutôt qu'une limite stable entre soi et le monde. Dans cette perspective, l'identité corporelle n'est plus donnée d'avance : elle se recompose au contact de matières, de milieux et de forces hétérogènes.

Cette logique de l'hybridation rejoint une lecture posthumaniste du corps. Le posthumanisme, tel qu'il est mobilisé par Chkhaidze à partir de Cary Wolfe, ne consiste pas à « dépasser » l'humain, mais à remettre en question la centralité de l'humain comme mesure unique du vivant et de l'identité⁵⁸. Il s'agit de repenser le corps et le sujet en dehors d'un cadre strictement anthropocentré, en les replaçant dans un réseau plus large de relations avec d'autres formes du vivant, mais aussi avec la technique et la matière. Ainsi, le corps de Barney n'est pas un simple corps humain transformé ; il devient un corps décentré, traversé par des devenirs non humains. Le sujet n'y est plus maître de sa forme, mais exposé à des forces qui le déplacent, le redessinent et l'altèrent. Le corps, écrit Chkhaidze, « devient un espace où les événements se déploient et dont les frontières demeurent instables » : il devient une scène de passage, d'inscription et de transformation, où les frontières corporelles cessent d'être assurées. Cette approche est d'autant plus forte que Barney ne travaille pas seulement la représentation du corps, mais sa mise en jeu performative. Son œuvre

56 Ibid.

57 Ibid.

58 Cary Wolfe, cité par Irina Chkhaidze, « Posthumanism in Matthew Barney's *Cremaster Cycle*: Autopoiesis and the "Hermetic State" », *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, no 7, 2016, p. 107.

mobilise en effet une pluralité de médiums, film, sculpture, installation, performance, qui permet de traiter le corps comme un matériau à la fois symbolique et physique. Dans plusieurs séquences du *Cremaster Cycle*, Barney engage son propre corps dans des actions d'endurance, d'escalade, de suspension ou de déplacement contraint. Ces gestes évoquent à la fois le rituel, l'épreuve sportive et la cérémonie initiatique. Ils donnent au corps une fonction de passage, de traversée, parfois même de sacrifice. L'effort, la contrainte et la vulnérabilité ne sont pas secondaires : ils participent directement à la production de forme. Le corps n'est pas seulement montré ; il est travaillé, exposé, éprouvé.



Figure 23: Matthew Barney, *Cremaster Cycle*, 1994–2002, photographies de film par Michael James O'Brien.

Ce point peut être éclairé par les réflexions d'Emmanuelle Ollier sur la performance. Celle-ci rappelle que le potentiel expressif du corps réside précisément dans ses failles, dans sa fragilité et dans son exposition à la limite⁵⁹. Le corps performatif est un corps qui produit du sens à partir de sa mise à l'épreuve, un corps dont la vulnérabilité même devient opératoire. Cette idée permet de mieux comprendre l'importance de l'endurance et de la discipline chez Barney. L'artiste ne met pas en scène un corps souverain, mais un corps contraint, traversé par l'effort, par la résistance et par la transformation. La performance devient alors le lieu où la forme corporelle se recompose sous l'effet d'une tension entre contrôle et débordement. En ce sens, le corps barneyen relève moins d'une esthétique classique de la maîtrise que d'une esthétique du devenir.

59 Emmanuelle Ollier, « Le corps à l'épreuve de la performance », *Ligeia*, nos 121-124, 2013, p. 33-36, DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.121.0033>.

Cette dimension de transformation corporelle a également été rapprochée d'une sensibilité propre au cinéma d'horreur, et plus précisément le *body horror*. Henry Jenkins montre de ce fait que l'univers de Barney entretient un dialogue souterrain avec une esthétique de la mutation monstrueuse, proche par certains aspects de David Cronenberg. Il insiste sur la présence récurrente, dans *Cremaster 3*, d'images de mort, de décomposition et de métamorphose, ainsi que sur la manière dont Barney construit une beauté troublante à partir de corps altérés, ouverts ou recomposés⁶⁰. Barney lui-même déclare d'ailleurs : « La peau m'intéresse moins que le fascia, c'est-à-dire le tissu conjonctif. » Cette phrase est assez révélatrice. Elle montre que son intérêt ne porte pas sur la surface stable du corps, mais sur ses structures internes, sur ce qui relie, soutient, traverse et transforme la matière vivante. Comme chez Cronenberg, le corps n'est plus seulement une enveloppe identifiable, mais une profondeur organique en mutation. Toutefois, là où le *body horror* classique travaille souvent la peur, le dégoût ou le choc, Barney tend à suspendre ces affects pour proposer une forme de fascination ambiguë. La monstruosité n'y est pas simplement repoussante ; elle devient plastique, sensuelle, parfois même solennelle.



Figure 24: Matthew Barney, *Cremaster Cycle*, 1994–2002, photographies de film par Michael James O'Brien.

C'est pourquoi son œuvre occupe une position charnière dans cette sous-partie. Après l'abject et le monstrueux, le travail de Matthew Barney permet de penser un déplacement : le corps ne se contente plus d'exhiber l'intérieur comme une menace ou une effraction, il devient le lieu d'une

⁶⁰ Henry Jenkins, « Monstrous Beauty and Mutant Aesthetics: Rethinking Matthew Barney's Relationship to the Horror Genre » [en ligne], disponible sur : <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/horror.html>, consulté le 14 mars 2026.

transformation plus vaste, où les distinctions entre chair, image, architecture, animalité et technologie se recomposent. La mutation du corps ne renvoie plus seulement à une crise ou à une défaillance, mais à une logique d'hybridation qui prépare déjà les problématiques du numérique et des dispositifs contemporains. Chez Barney, le corps est encore charnel, massif, organique ; mais il est déjà un corps-interface, un corps-processus, un corps pris dans des systèmes symboliques, techniques et plastiques qui excèdent sa simple identité humaine.

En cela, *The Cremaster Cycle* marque une étape importante dans l'évolution des représentations corporelles contemporaines. Loin d'un corps stable, centré et maîtrisé, Barney met en scène un corps en devenir, traversé par des tensions entre différenciation et indifférenciation, humanité et non-humanité, forme et informe. Son œuvre ouvre ainsi vers d'autres pratiques où la transformation corporelle se déploie non plus seulement dans l'organique ou le mythologique, mais dans l'altération visuelle, l'hybridation technologique et la recomposition numérique du corps. C'est dans cette continuité que peut s'inscrire le travail de Miriam Cahn, dont les figures peintes, fragmentées et violemment altérées, déplacent cette question de la mutation vers une autre scène : celle d'un corps pictural instable, traversé par la violence, la déformation et la mémoire du monde contemporain.

2. Déformation, violence et instabilité du corps dans l'image

Si les œuvres de Matthew Barney explorent la transformation du corps à travers des dispositifs rituels et symboliques, d'autres artistes travaillent la mutation corporelle directement dans l'image elle-même. La peinture de Miriam Cahn constitue à cet égard un exemple particulièrement significatif. Cahn est une artiste suisse politiquement très engagée (féminisme, pacifisme). Sa pratique explore de longue date le corps vulnérable, la violence, la maladie, la sexualité, la filiation et la souffrance collective et individuelle. A travers son exposition *Ma pensée sérieuse*, Miriam Cahn amène les spectateurs à se confronter avec ce qui constitue notre société, ses failles, ses drames, ses absurdités, sa cruauté parfois. Elle travaille par séries qui font dialoguer dessins, carnets et grandes peintures. *Ma pensée sérieuse* réaffirme cette pratique : dans un entretien avec la critique d'art Clara Schulmann, l'artiste dit vouloir inscrire « le je » dans un « nous » social et politique⁶¹.

61 Palais de Tokyo, *Miriam Cahn : Ma pensée sérieuse — dossier pédagogique*, Paris, Palais de Tokyo, 2023, disponible sur : https://admin.palaisdetokyo.com/wp-content/uploads/2023/02/PDT_SCOLAB_EXPOSE_%C2%B7ES_MIRIAM-CAHN.pdf, consulté le 24 septembre 2025.

Les figures représentées par Cahn sont souvent caractérisées par une grande instabilité formelle. Les corps semblent se dissoudre dans la matière picturale, leurs contours se déforment, leurs proportions deviennent incertaines et leurs visages perdent parfois toute individualité. L'artiste utilise fréquemment des couleurs crues et saturées, appliquées de manière rapide et expressive, qui accentuent la dimension brute et viscérale de ses images. Les silhouettes peintes, nues et teintées de rouge, traduisent les bouleversements affectifs liés aux derniers instants de son père. Emma Lavigne, commissaire, directrice générale de la Pinault Collection depuis 2021, souligne à propos de cette série que Miriam Cahn y exprime « les différentes émotions qu'elle a ressenties durant les derniers jours de sa vie : la joie, la tristesse, l'étonnement, le doute »⁶². À travers cette mise en scène picturale, elle interroge à la fois la fragilité et la finitude de l'existence humaine. Cette esthétique de la déformation produit des corps qui semblent à la fois humains et monstrueux. Les figures représentées ne correspondent plus aux normes traditionnelles de la représentation corporelle : elles apparaissent vulnérables, fragiles et parfois mutilées. Cette transformation visuelle du corps permet de rendre visible une violence souvent invisible dans les images conventionnelles. Elle s'inscrit également dans une lignée d'artistes qui font du corps un terrain politique, par exemple elle a été exposée en parallèle de l'exposition *Exposé.e.s* qui réunit des artistes autour des débats sur le soin, l'épidémie de VIH/sida, les violences sociales, etc⁶³. Le dossier du Palais de Tokyo replace le travail de Miriam Cahn notamment dans la perspective des « années sida » et de la manière dont la maladie, du Sida et en général, a transformé l'expérience esthétique et politique des artistes. Ses peintures récentes qui évoquent la maladie, le vieillissement et la mort (notamment par le prisme de la dégradation du corps de son père) renvoient à une époque où la représentation du corps malade interroge autant l'intime que le politique⁶⁴. L'œuvre de Cahn évolue aussi dans un contexte historique marqué par les conflits politiques et les violences sociales de la fin du XX^e siècle. Les corps qu'elle représente ne sont pas seulement des formes plastiques ; ils deviennent les témoins d'une réalité marquée par la guerre, la domination et la fragilité humaine. La déformation du corps devient de cette manière une manière de traduire visuellement ces tensions.

La peinture de Miriam Cahn peut être mise en relation avec certaines réflexions théoriques sur la place du corps dans l'art contemporain, notamment celles développées dans le champ de la performance et du body art. Comme le rappelle Emmanuelle Ollier, le corps constitue l'un des matériaux fondamentaux de l'expérience performative : il en est à la fois l'outil, le support et le

62 Matthieu Jacquet, « Exhibited and Empowered Bodies at the Bourse de Commerce », *Numéro*, 21 mai 2025, disponible sur : <https://numero.com/en/art/exhibited-and-empowered-bodies-at-the-bourse-de-commerce/>, consulté le 24 septembre 2025.

63 Ibid.

64 Ibid.

sujet. Dans cette perspective, « tout le potentiel plastique et l'efficacité expressive du corps résident précisément dans ses failles, sa fragilité à être et à communiquer »⁶⁵. Le corps devient alors un territoire instable, traversé par des tensions entre identité, altérité et représentation. Cette approche rejoint les analyses de l'historienne de l'art Amelia Jones, pour qui le corps constitue l'un des lieux privilégiés où se manifestent les contradictions de la culture occidentale. Dans son texte « Retour au corps, là où toutes les failles se produisent dans la culture occidentale », Jones souligne que les pratiques artistiques centrées sur le corps mettent en évidence les fractures et les conflits qui traversent les représentations culturelles de l'identité corporelle⁶⁶. Le corps devient ainsi un espace critique où se révèlent les tensions entre normes sociales, subjectivité et expérience vécue.

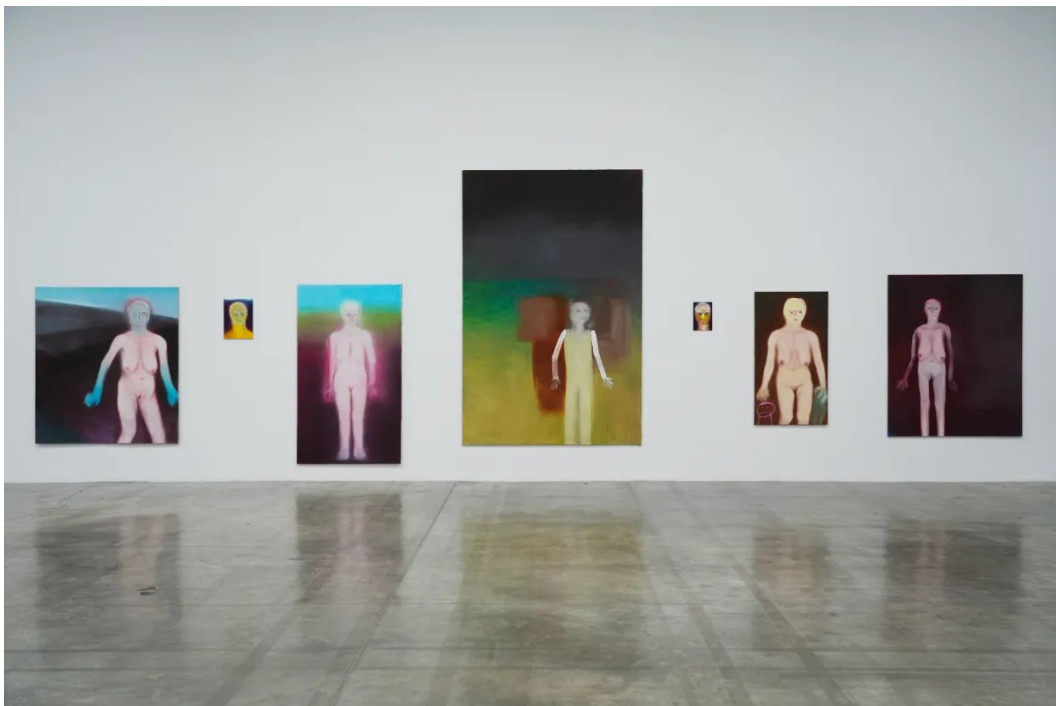


Figure 25: Miriam Cahn, *Ma pensée sérieuse*, 2023, vue de l'exposition, photographie de Benoît Gabouriaud.

Dans les peintures de Cahn, cette dimension critique se manifeste par la déformation et la fragilisation des figures humaines. Les corps qu'elle représente apparaissent souvent instables, fragmentés ou dissous dans la matière picturale. Cette altération ne relève pas uniquement d'un choix esthétique : elle produit un véritable trouble perceptif. Le spectateur se trouve confronté à des figures qui oscillent entre familiarité et étrangeté, entre reconnaissance et inquiétude. Les silhouettes humaines semblent à la fois présentes et menacées de disparition, prises dans une zone d'incertitude où les limites du corps deviennent floues. En ce sens, la peinture de Cahn ne se contente pas de représenter le corps : elle en expose la vulnérabilité et la précarité. Les figures

65 Emmanuelle Ollier, « Le corps à l'épreuve de la performance », *Ligeia*, nos 121-124, 2013, p. 33-36, DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.121.0033>.

66 Amelia Jones, « Retour au corps, là où toutes les failles se produisent dans la culture occidentale », dans Tracey Warr et Amelia Jones (dir.), *Le Corps de l'artiste*, Paris, Phaidon, 2005, p. 40-49.

humaines apparaissent comme des corps traversés par des forces sociales, politiques et psychiques qui les dépassent. Cette instabilité rejoint l'idée, formulée par Ollier, selon laquelle le corps artistique fonctionne comme un « territoire fascinant du sujet et de l'altérité »⁶⁷, un espace où se négocie la relation entre l'individu et le monde. Chez Cahn, cette négociation prend la forme d'une déformation picturale qui met en crise les représentations traditionnelles de la figure humaine.

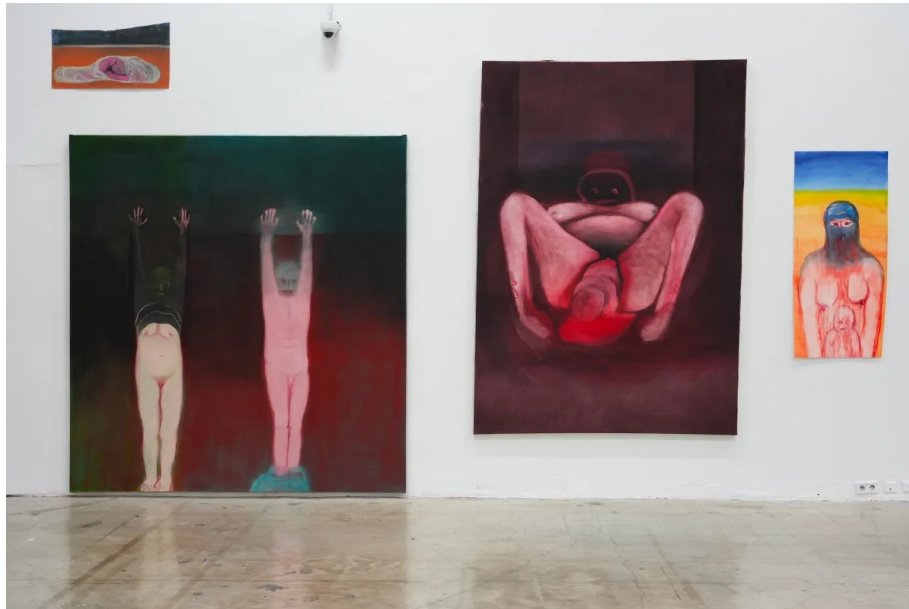


Figure 26: Miriam Cahn, *Ma pensée sérielle*, 2023, vue de l'exposition, photographie de Benoît Gabouriaud.

Cette instabilité de l'image corporelle, on la retrouve dans mes expérimentations plastiques. Elle est même essentielle. Dans le projet *Webbirth*, la représentation du corps est marquée par une transformation visuelle, créé via les dessins numériques et les effets spéciaux du logiciel de montage, qui cherche à perturber les conventions de la représentation corporelle. Dans la vidéo le corps féminin, sans yeux, est soumis à une transformation progressive. Elle apparaît mutilée de l'intérieur par la présence d'un organisme qui semble se développer dans son corps, ce qu'on a précédemment établi comme probablement un fœtus. Une structure semblable à une toile d'araignée se déploie progressivement depuis le corps et envahit l'espace de l'image, jusqu'à recouvrir entièrement la figure humaine. Les couleurs sont flashy, à l'image des peintures de Cahn, et le rouge du sang est remplacé par un bleu électrique par moment. Cette transformation du corps produit une image profondément ambivalente. Le corps apparaît comme un espace où se développent des forces biologiques qui échappent au contrôle du sujet. La grossesse, et plus

67 Emmanuelle Ollier, « Le corps à l'épreuve de la performance », *Ligeia*, nos 121-124, 2013, p. 33-36, DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.121.0033>.

généralement l'image de la femme enceinte qui est associée à un événement joyeux est ici associée à un événement violent, de mutilation et de mutation.

Le choix d'un style graphique volontairement naïf et brutal accentue cette tension. Les couleurs saturées et les formes simplifiées créent un contraste entre l'apparente simplicité du dessin et la violence du processus représenté. Cette ambiguïté visuelle rejoint certaines stratégies picturales présentes dans le travail de Miriam Cahn, qui m'a fortement inspiré durant cette période de création, où la simplicité du geste pictural renforce la puissance expressive de l'image. Dans les deux cas, la transformation du corps ne vise pas à produire un effet visuel spectaculaire. Elle permet de rendre visible une expérience corporelle intense, où le corps apparaît comme un espace de tensions biologiques et psychiques.

La déformation du corps devient alors un outil permettant de traduire visuellement des expériences difficiles à exprimer autrement. En perturbant les codes traditionnels de la représentation corporelle, ces créations plastiques invitent à repenser la relation entre image, corps et identité. Cette logique de transformation du corps se poursuit dans certaines pratiques artistiques contemporaines qui explorent l'hybridation entre corps, image et technologies visuelles. Dans ces dispositifs, le corps ne se contente plus d'être représenté ou déformé : il devient une surface d'inscription et d'expérimentation pour des images et des dispositifs technologiques.

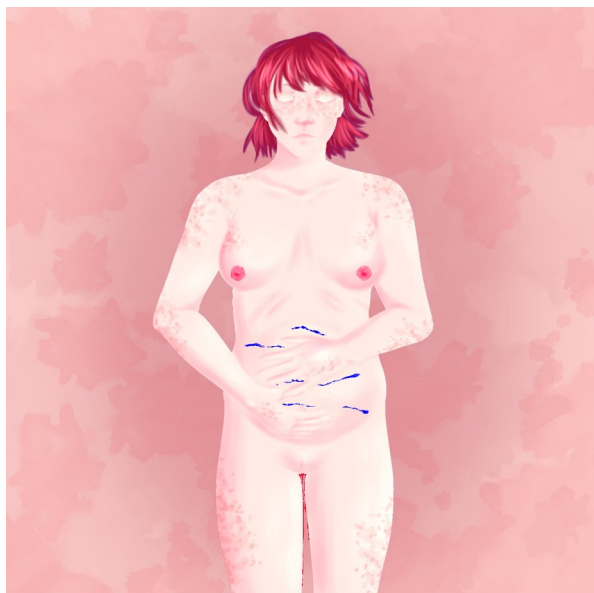


Figure 28: Léana Michaud, *Webbirth*, 2023, sélection de six images issues de l'animation 2D, réalisées sur ibis Paint X.



Figure 27: Miriam Cahn, *Mare Nostrum*, 19.04 + 09.05.15 (*Notre mer*, 19.04 + 09.05.15), 2015, huile sur toile, 3 × 2,2 m. Courtesy de l'artiste et de Meyer Riegger, Berlin/Karlsruhe.

PARTIE II. TRADUIRE L'EXPÉRIENCE MENTALE : DISPOSITIFS NUMÉRIQUES ET SPATIALISATIONS

« J'ai ces bruits dans ma tête et j'aimerais que ça cesse mais en vain
J'ouvre un peu les yeux, des couleurs, des photos me reviennent
Tous ces bruits dans ma tête faut que ça cesse »⁶⁸

68 Yseult, « Corps », dans *Noir*, 2019, paroles.

A. Image en mouvement et transformation du corps

L'image en mouvement peut s'avérer être un outil particulièrement précieux lorsqu'il s'agit de traduire une expérience mentale instable liée au corps. A la différence de l'image fixe, qui a tendance à figer une forme dans un état que l'on pourrait qualifier d'identifiable, l'image animée introduit une dimension temporelle qui permet de rendre visibles des processus de transformation, de déformation et de disparition. Le corps n'y est plus perçu comme une entité stable et unifiée, mais plutôt comme une matière soumise par des mutations incessantes. Le mouvement ne sert donc pas uniquement à créer une illusion de vie : il devient un moyen d'exposer un corps en constante reconfiguration.

Cette question de la transformation corporelle ne se limite pas à un effet esthétique ou spectaculaire. Elle touche en réalité plus profondément à la manière dont le corps est perçu, vécu et construit. Dans une approche phénoménologique, c'est-à-dire attentive au vécu subjectif, et à l'expérience personnelle, Maurice Merleau-Ponty souligne que le corps ne peut être réduit à une simple apparence extérieure observable à distance⁶⁹. Cela peut sembler pertinent puisque notre corps est le support de notre vie, de nos sentiments, de notre expérience du monde, ce n'est pas seulement un objet que nous regardons. Cette réflexion rejoint également les analyses de la philosophe et ancienne chercheuse au CNRS, Michela Marzano dans *Philosophie du corps* (2007), ouvrage consacré aux ambiguïtés de l'expérience corporelle et à la manière dont le corps articule simultanément perception, subjectivité et représentation. En effet, elle souligne dans cette publication cette ambiguïté propre au corps humain, à la fois « corps-sujet » et « corps-objet », à la fois corps que l'on est et corps que l'on observe⁷⁰. Cette distinction entre corps vécu et corps représenté devient particulièrement importante lorsqu'il s'agit de penser les images numériques du corps, notamment dans des dispositifs où les formes corporelles se transforment continuellement.

Ces réflexions permettent d'aborder les expérimentations développées dans ma pratique plastique, notamment celles d'images en mouvement. Les transformations corporelles mises en scène dans les animations et dispositifs numériques ne cherchent pas à représenter un corps objectif ou anatomiquement stable, mais à plutôt à traduire une perception subjective, issue de ma subjectivité, du corps, parfois altérée, fragmentée ou instable. L'image en mouvement me permet alors de rendre sensible ce qui échappe généralement à la représentation fixe : des états de transition, des

69 Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1976.

70 Michela Marzano, *Philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France, 2019, p. 3-10.
<https://shs.cairn.info/la-philosophie-du-corps—9782130575573?lang=fr>.

déformations progressives, des sensations de perte de limites, de pertes de contrôles ou de transformation continue.

1. Une culture visuelle de la métamorphose

Cette réflexion sur le corps en mutation trouve un écho important dans certaines formes d'animation, notamment dans l'animation japonaise des années 1980 et 1990. Des films comme *Akira* de Katsuhiro Ōtomo⁷¹ développent une représentation du corps profondément instable, où la chair cesse d'être une limite pour devenir une matière proliférante et incontrôlable. Le personnage de Tetsuo subit alors une transformation progressive qui échappe à toute maîtrise : son corps se dilate, fusionne avec des éléments mécaniques, prolifère jusqu'à perdre toute cohérence anatomique identifiable. Ces mutations relèvent d'une esthétique du *body horror*, à l'instar de David Cronenberg, dans laquelle le corps n'apparaît plus comme le support stable de l'identité, mais comme un lieu de crise et de désorganisation. Le monstrueux ne provient pas ici d'une altérité extérieure ; il surgit du corps lui-même, devenu incapable de maintenir son unité. La transformation corporelle matérialise alors une perte de contrôle qui affecte autant la perception du corps que l'identité du sujet.



Figure 29: Katsuhiro Ōtomo, *Akira*, 1988, long métrage d'animation japonais de science-fiction cyberpunk.

Si ce sujet est évoqué c'est parce que cette manière de représenter la chair comme une matière instable a profondément marqué mon imaginaire visuel. Découvertes relativement tôt, ces images plutôt violentes et qui peuvent faire surgir une forme de dégoût chez celui qui les regarde, ont participé à construire une perception du corps comme élément transformable, susceptible de perdre ses limites ou de se recomposer sous d'autres formes. Cette influence s'est prolongée à travers les images circulant sur Internet, où les représentations de mutations corporelles, de

71 Katsuhiro Ōtomo (réal.), *Akira*, Japon, Tokyo Movie Shinsha, 1988.

déformations numériques ou de corps hybrides occupent une place importante dans certaines cultures visuelles contemporaines. Le corps y apparaît fréquemment fragmenté, altéré ou recomposé, ce qui rejoint directement les problématiques développées dans mon travail. L'émergence d'Internet et des premières plateformes de diffusion vidéo a également joué un rôle important dans cette construction visuelle. Étant née en 2001, j'ai pu être témoin des publications de ces films sur ces plateformes ainsi qu'expérimentations réalisées par des utilisateurs de celles-ci sans forcément beaucoup de moyens et surtout sans trop encore de réglementations et de restrictions mises en place à l'époque. En outre, j'ai le souvenir d'avoir vu beaucoup de films, de courts-métrages et de tests d'animations particulièrement impressionnants voir choquants qui sont aujourd'hui supprimés de ces plateformes.

Cependant, cette importance accordée aux transformations corporelles dans les années 1970 et 1980 est importante. Elle s'inscrit plus largement dans un contexte culturel marqué par une forte inquiétude autour du corps, de sa fragilité et de sa transformation. Dans sa thèse consacrée au cinéma de *body horror*, Shelley F. Baker montre que ce courant se développe dans une période où le corps devient un véritable objet d'obsession sociale, à travers la montée des discours sur la santé, la minceur, la performance physique et le contrôle de soi. Baker souligne notamment que les années 1970 voient émerger une véritable obsession pour le fitness et le maintien du corps, dans laquelle elle cite « L'importance accordée à la jeunesse et à la beauté comme caractéristiques d'un corps désirable a donné naissance à une immense industrie consacrée à l'entretien du corps. Les secteurs des cosmétiques, de la mode, du fitness, du sport, des loisirs, de l'hygiène corporelle et des régimes alimentaires reposent sur l'idée selon laquelle jeunesse et beauté sont synonymes de normalité et d'acceptation sociale. »⁷². Cette valorisation du corps sain s'accompagne paradoxalement d'une angoisse croissante face à sa dégradation, notamment avec les peurs liées au cancer ou à l'épidémie du sida dans les années 1980. Le *body horror* met alors en scène un corps qui échappe au contrôle : corps contaminé, mutant, malade ou déformé. Dans ce contexte, les transformations physiques extrêmes présentes dans des films comme *Akira*, *The Fly* de David Cronenberg ou *Tetsuo* de Shinya Tsukamoto⁷³ ne relèvent pas seulement d'une esthétique de l'excès⁷⁴. Elles traduisent plus profondément une inquiétude liée aux limites du corps humain, à sa vulnérabilité et à sa possible altération par la technologie, la maladie ou la mutation biologique. Le cinéma de *body horror* se distingue également par l'importance accordée à la monstration du corps. Comme le rappelle Baker,

72 Shelley F. Baker, *Body Horror Movies: Their Emergence and Evolution*, thèse, Sheffield Hallam University, septembre 2000, p. 60.

73 Shinya Tsukamoto, *Tetsuo: The Iron Man*, film, Japon, 1989.

74 Shelley F. Baker, *Body Horror Movies: Their Emergence and Evolution*, thèse, Sheffield Hallam University, septembre 2000, p. 60.

« C'est la manière de montrer, plutôt que de dire, qui est étroitement liée à la destruction du corps. »⁷⁵. L'horreur ne repose plus uniquement sur ce qui est suggéré, mais sur la visualisation explicite des transformations de la chair. Les progrès des effets spéciaux dans les années 1970 et 1980 participent directement à cette évolution, en permettant de représenter des métamorphoses de plus en plus détaillées et organiques.

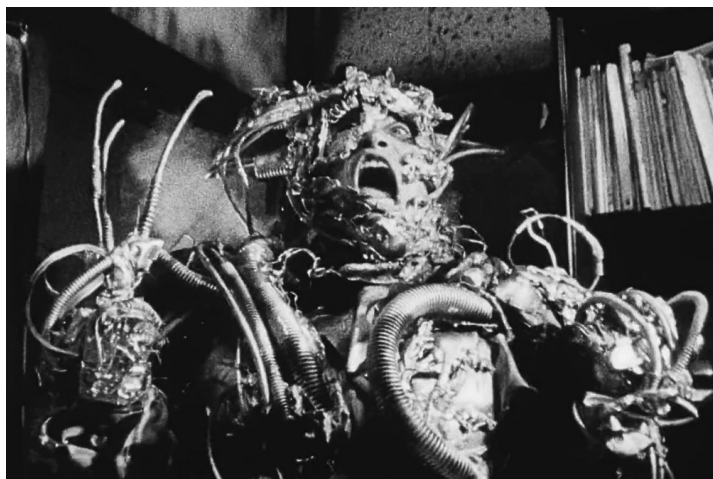


Figure 30: Shinya Tsukamoto, *Tetsuo: The Iron Man*, 1989, film japonais de science-fiction cyberpunk et body horror.

Par conséquent, cette place accordée à la déformation, à la fusion ou à la désintégration du corps rejoint directement certaines préoccupations présentes dans ma pratique plastique. Les transformations corporelles mises en scène ont moins pour but de produire un effet de spectacle, que de rendre perceptible un rapport au corps traversé par la dysmorphophobie, où dominant l'altération, l'instabilité et la difficulté à maintenir une image cohérente de soi.

Cette découverte d'œuvres d'animation expérimentales, comme *Dimensions of Dialogue* de Jan Švankmajer⁷⁶, m'a confrontée à d'autres formes de métamorphoses corporelles, davantage liées à la matière, à la décomposition et à la répulsion. Dans ce court-métrage réalisé en animation image par image, plusieurs figures humanoïdes composées d'objets, de nourriture ou d'argile se rencontrent, se dévorent et se recomposent. Les visages ne sont pas des formes figées: ils deviennent des assemblages précaires de matériaux, sans cesse menacés par la destruction, le broyage ou la fusion.

Cette lecture peut être précisée à partir de l'article de revue de Dick Tomasovic, professeur en théories et pratiques du cinéma, des arts audiovisuels et des arts du spectacle à l'Université de

⁷⁵ Ibid. p. 5.

⁷⁶ Jan Švankmajer (réal.), *Dimensions of Dialogue* (*Možnosti dialogu*), Tchécoslovaquie, court métrage d'animation, 1982.

Liège, intitulé « Entre pulsions et répulsions : les effigies fantastiques de Jan Švankmajer ». Tomasovic y montre que l'ensemble du cinéma de Švankmajer repose sur une tension entre attraction et dégoût, notamment par son usage de matières molles, organiques ou dégradées⁷⁷. La pâte à modeler, en particulier, y devient une matière ambivalente : elle peut évoquer plusieurs choses, la chair, la boue, le reste ou encore le cadavérique. Dans *Dimensions of Dialogue*, cette ambiguïté apparaît particulièrement dans la deuxième séquence, où deux corps modelés en argile s'embrassent puis fusionnent en une masse informe. Le rapprochement amoureux se transforme progressivement en malaxage, puis en conflit et en destruction mutuelle. Les corps se touchent, se pénètrent, se mélangent, mais cette fusion ne produit pas une unité apaisée : elle laisse au contraire apparaître un excédent, un morceau de matière rejeté par les deux figures, qui devient le point de départ d'une violence nouvelle⁷⁸. Ainsi, chez Švankmajer, l'animation ne sert donc pas à produire une illusion réaliste du mouvement ni à donner une forme définitive au corps, mais à en montrer la fragilité matérielle. Les corps sont faits pour être manipulés, écrasés, déchirés, reformés. Cette logique rejoint mon intérêt pour des images corporelles qui ne sont pas simplement déformées, mais travaillées comme des matières instables, parfois proches de la répulsion. Dans certains travaux comme *Strates* ou *Miasmomorphie*, les textures de peau, les plis, les surfaces organiques et les formes en mutation cherchent également à produire un trouble entre attirance et rejet : le corps y demeure reconnaissable par fragments, tout en devenant difficile à identifier comme une unité cohérente.



Figure 31: Jan Švankmajer, *Dimensions of Dialogue* (*Možnosti dialogu*), 1982, court métrage d'animation en stop motion.

⁷⁷ Dick Tomasovic, « Entre pulsions et répulsions : les effigies fantastiques de Jan Švankmajer », *Otrante*, no 52, « Effigies fantastiques d'Europe centrale », Paris, Kimé, 2022, p. 149-162. <https://shs.cairn.info/revue-otrantel-2022-2-page-149?lang=fr>

⁷⁸ Ibid.

Dans ces représentations, le corps n'est jamais définitivement fixé : il est constamment traversé par des forces qui le modifient, le fragmentent ou le dissolvent. Ces images ne constituent pas uniquement des références esthétiques ; elles participent à la construction d'un rapport sensible au corps fondé sur l'idée de transformation permanente. Elles introduisent une perception du corps comme processus plutôt que comme forme stable. Cette logique de transformation progressive se retrouve dans plusieurs expérimentations développées dans ma pratique. Dans *Webbirth*, les formes organiques sont dessinées sur le logiciel Ibis Paint X et animées image par image (17 images) sur le logiciel CapCut. Elles apparaissent dans un état intermédiaire et difficilement identifiable, où les différentes matières visuelles tendent progressivement à se confondre.

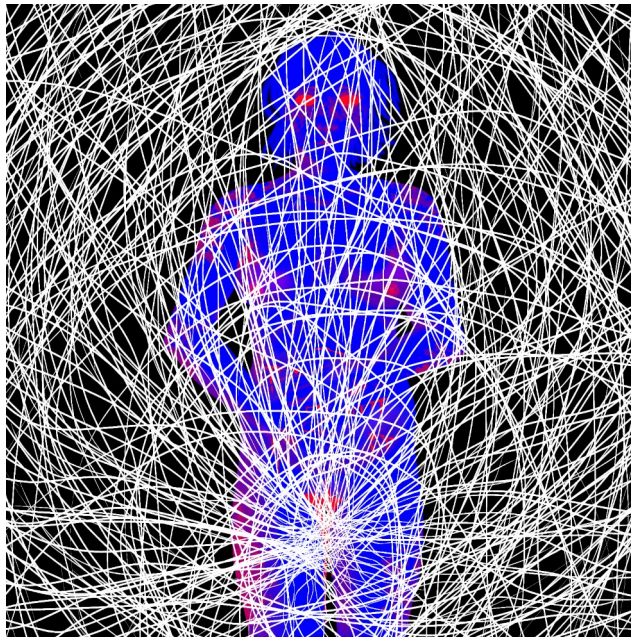


Figure 32: Léana Michaud, *Webbirth*, 2023, sélection de six images issues de l'animation 2D, réalisées sur ibis Paint X.

Les éléments qui émergent du corps du personnage féminin se développent, se propagent puis se recomposent continuellement jusqu'à envahir l'espace de l'image. A mesure qu'elles se superposent et se densifient, ces formes finissent par perdre leur lisibilité initiale, transformant l'écran en une masse indistincte. Le mouvement image par image ne vise pas ici à produire une narration linéaire ou un déplacement réaliste du personnage. L'animation est davantage utilisée pour maintenir l'image dans un état de transformation où les matières semblent se modifier et se reconfigurer, le mouvement faisant l'accent sur les matières informes plutôt que sur le personnage. La mutation du corps ne passe donc pas directement par la modification anatomique du personnage lui-même mais par les formes organiques qui émanent de lui et prolongent son corps hors de ses propres limites. Cette transformation est liée à une réflexion autour de la grossesse et des modifications corporelles qu'elle implique, avec la présence d'un ventre évoquant une femme enceinte, ce qui accentue l'idée

d'un corps traversé par une transformation interne qui devient externe. Les matières de *Webbirth* viennent par conséquent traduire les angoisses liées à cette altération corporelle.

2. Le numérique et l'instabilité de l'image

Mais cette question de l'instabilité ne concerne pas uniquement le corps représenté : elle touche également la nature même de l'image numérique. Dans son mémoire consacré aux « troubles de l'image » dans le cinéma numérique, Estelle Legros montre que le passage de l'analogique au numérique transforme profondément le statut de l'image. Les données numérisées deviennent, selon elle, « entièrement malléables »⁷⁹, pouvant être manipulées, recomposées et diffusées sans limites. L'image numérique n'apparaît alors plus comme une trace stable du réel, mais comme une surface continuellement transformable. Cette mutation technique modifie également le rapport perceptif entretenu avec les images. Legros souligne en citant Thierry Jousse des Cahiers du Cinéma dans « Mr. And Mrs Memory », qu'avec le numérique, « le spectateur n'est plus seulement le strict regardeur d'antan », mais un individu à qui l'on rappelle constamment que l'image « se touche, se manipule, s'instrumente, se fabrique »⁸⁰. L'image numérique ne donne donc plus l'impression d'un accès direct au réel : elle rend perceptible sa propre construction, sa capacité à être modifiée et reconfigurée. Cette logique de transformation permanente participe à un brouillage croissant entre réalité, mémoire, virtualité et représentation. Legros fait ainsi remarquer que le numérique tend à « effacer tout repère auquel le spectateur croyait pouvoir se rattacher »⁸¹. Les frontières entre hallucination, fiction, souvenir et réalité deviennent alors de plus en plus poreuses. Dans les films dont elle se sert comme support, notamment *Perfect Blue* de Satoshi Kon⁸² ou *Diary of the Dead* de George A. Romero⁸³, les images se superposent continuellement à d'autres images : écrans de surveillance, vidéos numériques, interfaces médiatiques, archives ou retransmissions. Et à propos de *Diary of the Dead*, Legros souligne d'ailleurs qu'il est possible d'y distinguer « jusqu'à 79 sources d'images »⁸⁴, traduisant une saturation visuelle où les différents niveaux de réalité deviennent difficiles à hiérarchiser. Dans *Perfect Blue*, cette confusion atteint une dimension psychique particulièrement importante. Satoshi Kon explique avoir voulu « approfondir le thème de la

79 Estelle Legros, *Décoder le malaise dans le cinéma numérique : troubles de l'image et images du trouble*, mémoire de master, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 17 septembre 2015, p. 1.

80 Ibid, p. 31.

81 Ibid, p. 53.

82 Satoshi Kon, *Perfect Blue*, film d'animation, Japon, 1997.

83 George A. Romero, *Diary of the Dead*, film, États-Unis, 2007.

84 Estelle Legros, *Décoder le malaise dans le cinéma numérique : troubles de l'image et images du trouble*, mémoire de master, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 17 septembre 2015, p. 11.

confusion, de l'ambiguïté entre la réalité et la mémoire, l'inconscient »⁸⁵. L'image numérique ne sert donc plus seulement à représenter un trouble : elle adopte elle-même une structure instable. Legros remarque alors que certains films numériques « abandonnent la stabilité des structures cinématographiques classiques » et vont jusqu'à « revêtir eux-mêmes la forme troublée, instable » qu'ils mettent en scène⁸⁶.



Figure 33: Satoshi Kon, *Perfect Blue*, 1997, film d'animation japonais.

Toute cette réflexion est particulièrement importante dans le cadre de ma pratique, où le numérique, élément central, est utilisé moins comme un outil de reproduction fidèle que comme un moyen de désorganiser la stabilité de l'image corporelle. Les dessins, photographies et animations créées cherchent à créer des états de transition où les formes perdent leur lisibilité immédiate. Les textures corporelles se mélangent, se superposent ou disparaissent progressivement, produisant des images où le corps semble continuellement échapper à sa propre définition. C'est tout le trouble de la dysmorphophobie qui va influencer ma façon de modifier et de créer l'image via le numérique.

Dans *Strates*, cette instabilité se construit d'abord à travers un travail de composition numérique par couches (calques) et superpositions. Les images sont d'abord élaborées à partir de photographies de mon propre corps, des autoportraits, fragments de peau, plis, textures organiques ou détails anatomiques isolés, auxquelles viennent s'ajouter des dessins numériques réalisés par moi-même, sur Ibis Paint X dans un format 2000 pixels sur 2000, ainsi que différentes textures retravaillées numériquement, toujours sur le même logiciel à l'aide d'outils qui retravaillent le contraste, la chaleur, la saturation. Certaines de ces textures ont notamment été fusionnées plusieurs fois au préalable à l'aide d'outils d'intelligence artificielle mais toujours à partir de mes photographies corporelles et de mes dessins réalisés numériquement. Le résultat final, une trentaine d'images, ne

⁸⁵ Ibid, p. 7.

⁸⁶ Ibid, p. 3-8.

repose donc jamais sur une représentation unique et stable du corps, mais sur un assemblage de matières visuelles hétérogènes progressivement imbriquées les unes dans les autres.

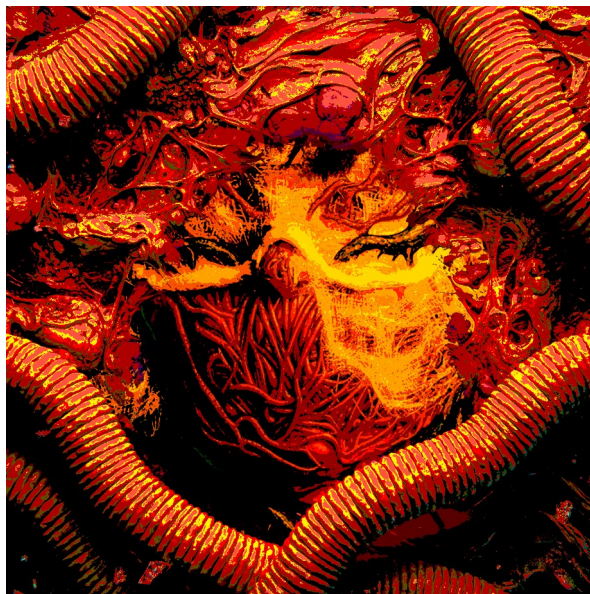
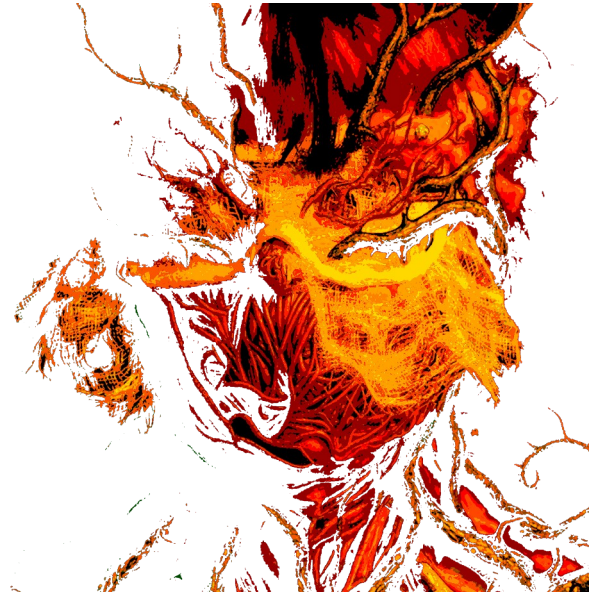


Figure 34: Léana Michaud, *Strates*, 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X

Le travail de composition s'effectue grâce à un système de calques et de couches successives. Certaines zones du corps sont volontairement ouvertes, avec un calque de transparence, fragmentées ou évidées afin d'y intégrer d'autres images de textures corporelles. Cette logique d'incrustation numérique permet de faire circuler différentes matières à l'intérieur d'une même image et produit un corps constitué de multiples états simultanés. Les différentes surfaces corporelles ne sont plus clairement séparées car elles se ressemblent toutes : elles fusionnent alors progressivement dans une image composite où photographies, dessins numériques et textures retravaillées coexistent sans

hiérarchie stable. De cette façon, le numérique permet de construire plusieurs images dysmorphiques du corps. Aucun niveau de représentation n'apparaît alors comme plus vrai qu'un autre : le corps photographié, le corps dessiné, le corps transformé numériquement ou les textures générées coexistent dans un état de fluctuation permanente. Le numérique devient un espace et un outil où plusieurs versions de mon corps se superposent, se contaminent et se remplacent continuellement.

Cette logique rejoint encore une fois les analyses phénoménologiques développées par Maurice Merleau-Ponty et reprises par Michela Marzano autour de l'ambiguïté du corps vécu et du corps représenté. Le corps n'y apparaît jamais comme une réalité totalement stable ou objective, mais comme une expérience perceptive traversée par des tensions entre présence physique, représentation mentale et regard extérieur⁸⁷. Dans *Strates*, cette tension se manifeste précisément par l'impossibilité de fixer une image unifiée du corps. Cette impossibilité trouvant sa source dans le trouble de la dysmorphophobie qui vient empêcher une perception cohérente de soi et ainsi donc une représentation figée et « réaliste ». Ce trouble dysmorphophobique c'est le numérique qui va venir le simuler. Le mouvement introduit ensuite par l'animation codée sous le logiciel Processing vient accentuer cette instabilité perceptive. Le code produit de légers déplacements fluides qui permettent aux différentes couches d'images de se dissoudre progressivement les unes dans les autres. Les matières semblent glisser, se mélanger et se contaminer mutuellement dans un mouvement presque organique. Il s'agit de maintenir l'image dans un état de transformation continue et non pas de produire une animation spectaculaire. Cette animation agit également comme un processus de transition entre différentes compositions visuelles. Plusieurs images produites numériquement se remplacent progressivement les unes les autres : certaines formes apparaissent pendant que d'autres disparaissent, provoquant un éclatement progressif de l'image corporelle et de chair. Le corps cesse alors d'être une unité clairement identifiable pour devenir un ensemble fluctuant et continuellement reconfiguré. Cette esthétique de la fusion et de la dissolution est renforcée par un traitement volontairement pixelisé de l'image via Ibis Paint X, et inspiré de certains imaginaires visuels de la science-fiction tel que le film *Alien* de Ridley Scott sorti en 1979⁸⁸ et du *body horror*.

87 Michela Marzano, *Philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France, 2019, p. 3-10.

88 Ridley Scott, *Alien*, film, États-Unis/Royaume-Uni, 1979.



Figure 35: Léana Michaud, *Strates*, 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.



Figure 36: Ridley Scott, *Alien*, 1979, film de science-fiction horrifique.

On retrouve l'idée d'une disparition progressive du corps dû à un excès de matières et une accumulation de couche dans la vidéo *Miasmomorphie*. Ici, la figure corporelle apparaît partielle, réduite principalement à la zone du ventre, puis progressivement envahie par une forme organique inspirée des univers graphiques du mangaka d'horreur Junji Ito. Le ventre de la silhouette n'a pas été dessiné dans Ibis Paint X, c'est volontaire, cela afin d'y faire passer ce second dessin de forme organique. Cette présence ne se contente pas d'altérer la figure corporelle : elle finit par remplacer le corps lui-même.

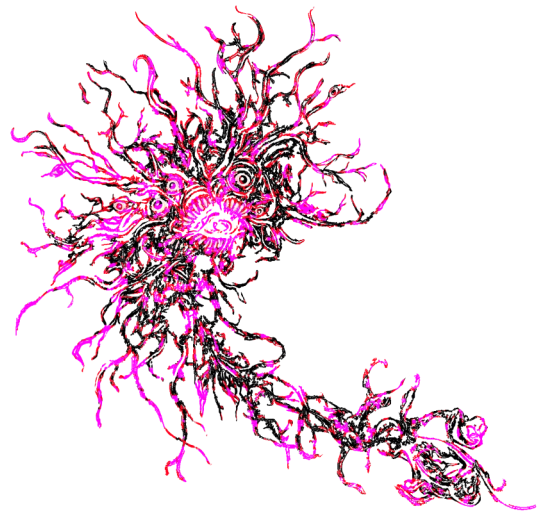


Figure 37: Léana Michaud, *Miasmomorphie*, 2025, sélection d'images utilisées dans la vidéo de 2 min 44, composées d'extraits vidéo et de dessins réalisés sur ibis Paint X, 2000 × 2000 px.

Le numérique permet ici de construire un processus d’envahissement progressif dans lequel les jeux de contraste, de lignes, les remplissages de formes et du fond, ainsi que les transitions visuelles rendent de plus en plus difficile la distinction entre le corps et la matière qui le contamine. L’intérêt du mouvement réside alors dans sa capacité à montrer la transformation comme un processus d’envahissement. L’image animée permet de suivre l’évolution progressive de la déformation, d’en éprouver la durée et la progression. Cette temporalité est essentielle, car elle tente de correspondre à l’expérience vécue du trouble psychique, qui ne se manifeste pas de manière instantanée mais comme une modification progressive de la perception jusqu’à son envahissement symptomatique.

3. Transformer les formes : contraintes techniques et simplification visuelle

Mon rapport à l’animation est également lié à un apprentissage largement autodidacte. N’ayant pas suivi de formation spécialisée dans ce domaine, mes expérimentations se sont développées à partir de techniques relativement simples, notamment inspirées de l’animation en silhouettes visible dans le cinéma de Michel Ocelot par exemple dans *Princes et Princesses* ou *Azur et Asmar*⁸⁹.



Figure 38: Michel Ocelot, *Princes et Princesses*, 2000, long métrage d’animation utilisant la technique des silhouettes découpées.

La simplification des formes dessinées et du montage permet en effet de détacher la figure corporelle d’une représentation strictement réaliste. Réduit à une silhouette, à une masse sombre ou à une forme partiellement identifiable, le corps devient plus malléable visuellement : il peut se transformer, se fragmenter ou se déformer sans que la cohérence anatomique constitue une contrainte centrale. Mais cette simplification ne produit pas uniquement un effet pratique lié aux possibilités techniques de l’animation. Elle modifie également la manière dont le corps est perçu. En supprimant des détails anatomiques et des repères réalistes, l’image fait apparaître des figures

89 Michel Ocelot (réal.), *Princes et Princesses*, France, film d’animation, 2000, *Azur et Asmar*, France, film d’animation, 2006.

plus ambiguës, parfois difficilement identifiables. Le corps oscille alors entre présence humaine reconnaissable et forme abstraite ou organique. Cette hésitation visuelle produit une forme d'étrangeté perceptive : on reconnaît une présence corporelle sans parvenir à l'identifier complètement.

Cette ambiguïté peut rejoindre certaines dimensions de « l'inquiétante étrangeté » décrite par Freud, où quelque chose apparaît à la fois familier et profondément perturbant⁹⁰. Les formes produites restent liées au corps humain, mais elles semblent altérées, incomplètes ou déplacées. La simplification visuelle via le numérique contribue par conséquent à créer un trouble de reconnaissance qui renforce l'impression d'un corps instable, traversé par des transformations difficiles à maîtriser. Dans certaines animations, les silhouettes deviennent alors presque fantomatiques. Elles apparaissent moins comme des corps pleinement incarnés que comme des traces, des présences provisoires ou des formes en cours de constitution. Cette esthétique de la simplification permet également de déplacer pleinement l'attention vers les matières, les textures et les dynamiques de transformation elles-mêmes. Le regard ne se concentre plus uniquement sur l'identification d'un personnage ou d'une figure anatomique précise, mais sur les processus de déformation, de fusion ou de disparition qui traversent l'image. Le corps devient alors moins un objet clairement représenté qu'un espace de mutation visuelle.

Enfin, cette logique de transformation dépasse parfois le cadre strict de l'écran pour engager directement l'espace et le corps du spectateur. Dans certaines installations comme *Strates*, les projections à grande échelle viennent recouvrir partiellement les surfaces environnantes ainsi que le corps du spectateur lui-même. Les images corporelles en mutation ne restent plus contenues dans un cadre fixe : elles envahissent progressivement l'espace perceptif. Cette immersion produit une superposition entre le corps regardé et le corps regardant. Le spectateur ne se trouve plus seulement face à une image extérieure et distante ; il est placé dans un environnement visuel où son propre corps entre en relation avec les transformations projetées. Cette dimension perceptive rejoint certaines analyses de Merleau-Ponty, pour qui la perception engage toujours corporellement le sujet dans le monde.

L'image en mouvement apparaît alors comme un médium particulièrement adapté à la traduction d'une expérience mentale du corps marquée par l'instabilité et la transformation. Le numérique ne sert pas uniquement à produire des effets visuels ou des manipulations formelles : il permet de construire des images capables de rendre sensibles des états perceptifs difficilement représentables par des formes fixes. À travers le mouvement, la déformation et la mutation continue des images, il

90 Sigmund Freud, *L'Inquiétante étrangeté*, trad. Marie Bonaparte et Ernst Jentsch, Paris, Gallimard, 1985.

devient possible de faire apparaître un corps vécu comme fluctuant, fragmenté et continuellement reconfiguré à l'instar de comment un trouble peut le métamorphoser mentalement.

B. L'espace immersif comme extension de l'espace mental

1. Habiter l'image : immersion et perception incarnée

Si l'image en mouvement permet déjà de modifier la perception du corps, le dispositif immersif déplace encore cette expérience en faisant sortir l'image de son cadre pour l'inscrire directement dans l'espace du spectateur. L'œuvre n'est plus alors seulement regardée à distance : elle devient un environnement dans lequel le corps circule, se situe et perçoit. L'espace d'exposition ne se limite plus à un simple support de présentation, il devient un milieu sensible qui peut influencer la perception elle-même. Avec ce type de dispositif, l'immersion ne relève donc pas simplement de l'effet de spectacle, elle modifie la relation corporelle au monde en engageant physiquement le spectateur dans l'œuvre. De nouveau, la pensée de Maurice Merleau-Ponty, dans la *Phénoménologie de la perception*, permet d'éclairer cette relation entre le corps, la perception et l'espace. Simone de Beauvoir résume cette pensée dans sa lecture de Merleau-Ponty ; « notre corps n'est pas d'abord posé dans le monde à la manière d'un arbre ou d'une pierre ; il l'habite, il est notre manière générale d'avoir un monde »⁹¹. Par conséquent, pour Merleau-Ponty, le corps doit être compris comme ce par quoi nous faisons l'expérience du réel. Cette approche permet de penser l'espace immersif autrement que comme un simple décor entourant une œuvre. Si le corps est notre manière d'habiter le monde, alors modifier l'espace perceptif revient à modifier les conditions mêmes de l'expérience corporelle. Dans cette perspective, l'espace n'est plus neutre, il devient partie prenante de l'œuvre et concourt directement à la constitution d'un état perceptif. Ainsi, dans le cadre du rapport au trouble mental et de ma pratique, l'expérience immersive ne se contente plus de représenter une sensation ou un malaise : elle cherche plutôt à recréer des conditions sensibles proches d'un état mental (dépression, dysmorphophobie, angoisse, etc). La saturation visuelle, la saturation sonore, la répétition, la perte des repères spatiaux, la dissolution des limites entre intérieur et extérieur font alors l'installation une expérience impliquant tout son corps. Le spectateur ne se trouve plus devant une image stable, mais il est intégré à un environnement qui agit sur sa perception et perturbe ses repères habituels.

⁹¹ Simone de Beauvoir, « La Phénoménologie de la perception de Maurice Merleau-Ponty », *Philosophie*, no 144, 2020, p. 7-10, DOI : <https://doi.org/10.3917/philo.144.0007>.

Le travail de Yayoi Kusama m'a beaucoup marqué en matière d'installation et d'expérience immersive, particulièrement par rapport au sujet du trouble mental. Yayoi Kusama est une artiste japonaise née en 1929 à Matsumoto dans une famille bourgeoise de marchands ruraux. Elle parcourt près d'un siècle d'histoire de l'art qu'elle recompose et subvertit à partir de sa propre singularité psychique, c'est-à-dire des hallucinations dont elle souffre. Née dans un milieu où les femmes sont strictement cantonnées aux rôles domestiques, elle grandit dans une atmosphère familiale entachée par les infidélités à répétition de son père et la violence émotionnelle de sa mère⁹², qui considère son penchant pour la création comme un frein à la conformité sociale. Pour Kusama, l'art est avant tout un lieu d'évasion, un espace à la fois mental et physique où elle se forge une autonomie par rapport à l'ordre traditionnel. Philippe Piguet, critique d'art et commissaire d'exposition indépendant, explique que, à l'instar de Louise Bourgeois, son aînée avec laquelle elle partage l'expérience des traumatismes familiaux⁹³, Kusama fait de ses vulnérabilités des moteurs de création. Son récit autobiographique participe pour beaucoup à ce que Nathalie Obadia, galeriste française spécialisée dans l'art contemporain, membre du bureau du Comité professionnel des galeries d'art, nomme le « storytelling maîtrisé » qui forge, dès les années 1960, un mythe Kusama fait de fragilité sublimée, de rébellion silencieuse et d'obstination visionnaire⁹⁴.

Ses *Infinity Nets*, créées dès la fin des années 1950, sont tout aussi fascinantes que troublantes : leur surface entièrement recouverte de micro-motifs répétés encore et encore, évoquant à la fois la peinture « all-over » américaine et un geste méditatif d'érosion de soi. Très vite, Kusama se lie à des critiques et des artistes majeurs, dont Donald Judd, Joseph Cornell et Lucio Fontana. Ces alliances, sont loin d'être anecdotiques, elles renforcent son ancrage dans des réseaux essentiels à sa reconnaissance internationale. Les performances radicales des années 1960, happenings nus dans la rue, mariages homosexuels symboliques, installations d'accumulations phalliques, lui ont construit l'image d'une artiste transgressive, à mi-chemin entre spiritualité et provocation. À partir du milieu des années 1970, affaiblie par ses troubles anxieux et obsessionnels de plus en plus graves, épuisée par la vie intense menée à New-York, Kusama retourne au Japon. En 1977, elle est admise volontairement dans un établissement psychiatrique de Tokyo, où elle vit depuis. Seulement c'est loin d'être un repli, cette décision crée pour elle les conditions d'une nouvelle phase de production⁹⁵.

92 Noëlann Bourgade, « Yayoi Kusama : portrait d'une artiste éclectique, pop et avant-gardiste », *AD Magazine*, 12 janvier 2023, disponible sur : <https://www.admagazine.fr/adinspiration/article/yayoi-kusama-portrait-artiste-eclectique-pop-avant-gardiste>, consulté le 19 novembre 2025.

93 Philippe Piguet, « Yayoi Kusama, le "pois" de l'enfance », *Le Journal des Arts / L'Œil*, 16 novembre 2011, disponible sur : <https://www.lejournaldesarts.fr/expositions/yayoi-kusama-le-pois-de-lenfance-110856>, consulté le 19 novembre 2025.

94 Nathalie Obadia, « Yayoi Kusama (1929-) : l'artiste au pays des merveilles », dans *Figure(s) de l'art contemporain : des esprits conquérants*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2024, p. 105-114.

95 Ibid.

: l'hôpital devient un point fixe, un ancrage qui lui permet d'organiser une carrière internationale tout en maîtrisant son état psychique.

La logique de prolifération visuelle des œuvres de Yayoi Kusama est une démarche qui se retrouve également dans ma pratique, notamment dans les travaux précédemment évoqués comme *Miasmomorphie* ou *Strates*, où les projections vidéos vont venir s'éparpiller et s'entendre dans l'espace avec des formes organiques qui se répètent encore et encore. Avec ses *Infinity Rooms*, Kusama crée des espaces d'envergures, peuplés de miroirs, de lumières et de motifs répétitifs qui donnent l'impression d'un espace infini. L'espace paraît s'étendre encore et encore, créant une perte d'échelle et une désorientation perceptive qui font de l'installation moins un espace physique qu'un état psychique. L'immersion opère alors une sorte d'externalisation de l'espace mental, ici celui de Kusama, souffrante d'hallucinations, les motifs et les reflets débordent l'image pour envahir tout l'environnement et intégrer le spectateur au dispositif. Cette approche nourrit toujours fortement ma réflexion sur les dispositifs immersifs. En découvrant l'œuvre de Kusama, je me suis demandée comment l'espace pouvait faire passer une sensation intérieure à une expérience perceptive partagée. C'est pourquoi, dans mes travaux, il s'agit de répondre à la problématique de comment faire pour que ce dispositif immersif fasse de l'espace une extension sensible de mon espace mental.



Figure 39: Léana Michaud, *Strates*, 2026, projection sur le corps d'une composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.

2. Spatialiser le trouble : dispositifs sonores, projections et saturation perceptive

a) *Le son comme matérialisation de la pensée intrusive*

Dans ma pratique, l'immersion ne se fait pas que par l'image mais aussi par le son. Très vite, j'ai compris que certaines sensations liées aux troubles psychiques étaient parfois plus traduisibles par l'environnement sonore que par la représentation visuelle seule. Et cela de la même manière que la façon dont je perçois mon propre corps à cause du trouble de la dysmorphophobie est aussi impactée par les voix que je peux entendre dans ma tête. Par là, je veux dire que souffrant d'un trouble de l'anxiété, les pensées peuvent apparaître comme des voix puissantes et étrangères dans l'esprit humain. Ces sortes de voix ont été étudiées dans le domaine scientifique, particulièrement dans la branche psychologique et psychiatrique. L'article de littérature scientifique de Małgorzata Łysiak, intitulé « *Inner Dialogical Communication and Pathological Personality Traits* », étudie les relations entre le discours intérieur (inner speech) et certains traits pathologiques de la personnalité tels que l'anxiété, la rumination, ou le psychotisme. Sur la base d'une étude effectuée auprès de plusieurs centaines de participants, l'autrice démontre que les pensées intérieures peuvent se matérialiser sous condition de véritables dialogues mentaux, parfois conflictuels ou envahissants, influant directement sur la perception de soi et du monde⁹⁶.

Ainsi, cette réflexion sur le son comme matérialisation de la pensée intrusive se retrouve en lien de ces recherches en psychologie sur le discours intérieur (inner speech). Małgorzata Łysiak explique que les personnes atteintes d'anxiété ou d'affectivité négative sont particulièrement enclines à des « dialogues ruminatifs et confrontants »⁹⁷. Elle indique également que « lorsque le discours intérieur devient trop intense, il peut se transformer en symptômes pathologiques comme des voix intérieures persistantes »⁹⁸. Enfin, elle précise que le discours intérieur peut « répliquer les commentaires émis par les autres » et « internaliser le point de vue des autres »⁹⁹. Notre façon de nous percevoir, particulièrement lorsque l'on souffre d'un trouble comme la dysmorphophobie est aussi déterminée par des pensées anxieuses qui vont devenir envahissantes et quasi étrangères à nous-même.

De fait, là où l'image joue sur la fragmentation du corps ou la saturation visuelle, le son permet dans l'art de produire une expérience plus intime, plus invasive aussi, car il agit directement sur l'un des sens du spectateur et sur sa manière d'habiter l'espace. Les bruits, les voix, la musique sont donc un outil dont je me sers pour spatialiser des états mentaux difficiles à montrer comme les pensées intrusives, ce que Małgorzata Łysiak appelle le discours intérieur, l'angoisse ou encore la

96 Małgorzata Łysiak, « Inner Dialogical Communication and Pathological Personality Traits », *Frontiers in Psychology*, vol. 10, 16 juillet 2019, article 1663, DOI : <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01663>.

97 Ibid, p. 1.

98 Ibid, p. 1.

99 Ibid, p. 2.

paranoïa. Un de mes premiers projets expérimentaux, explore cette réflexion autour du son. Il s'agit d'un projet autour de la paranoïa, et des hallucinations auditives. Le système se présente sous la forme d'un espace plongé dans le noir où sont disposés plusieurs casques audio. Au mur sont projetés un GIF numérique délibérément secondaire, animé de deux dessins presque identiques mais légèrement décalés pour créer une vibration permanente. Ces dessins ont été réalisés suite à l'écoute du projet sonore sortant des casques audio, à la manière de l'écriture automatique, sans réfléchir, jusqu'à remplir la surface du canva. Ces projections visuelles produisent donc une accumulation visuelle. Le cœur ici reste le son. J'ai enregistré ma propre voix à plusieurs reprises et c'est celle-ci que l'on peut entendre dans les casques audios. Les phrases répétées sont issues de pensées anxieuses, de jugements intériorisés ou de réflexions intrusives liées à mon propre rapport au corps, à l'angoisse, au regard des autres, à la peur, etc. Par la suite ces extraits sonores ont été assemblés, entremêlés sur des logiciels de montage sonore tel qu'Audacity puis CapCut. Grâce à ces logiciels, le son a pu être spatialisé pendant le montage audio, notamment en choisissant de faire sortir tel extrait seulement du côté droit des enceintes/du casque audio par exemple. Le son est alors rendu instable dans l'espace, traversant l'espace auditif de l'auditeur grâce à ce système de jeu entre son mono, son stéréo, oreille droite et gauche. Le montage est aussi réalisé par couche avec un chevauchement des différentes pistes audios jusqu'à en devenir presque incompréhensible. Le montage permet également de rajouter des effets d'écho, de répétitions et de jouer sur le volume sonore. Le dispositif vise moins à relater un trouble qu'à établir un régime perceptif qui ressemble à celui des pensées envahissantes. Cette saturation sonore est donc fondamentale pour vivre l'expérience jusqu'au bout. Plus on accumule des voix, plus on se perd dans un espace mental difficile à identifier. Il n'y a pas de scénario précis, les phrases se répondent, se contredisent, se répètent sans fin. L'écoute au casque vise à accentuer cette dimension intime, à la jonction du corps, au plus près du creux de l'oreille. Toute cette proximité force le son à devenir présence intérieur au lieu de devenir un son d'ambiance extérieur.

Ce projet a été très important pour ma réflexion, car il m'a permis de comprendre que l'immersion pouvait fonctionner comme une traduction perceptive d'un espace mental. De ce fait, l'idée était de construire un environnement sensoriel qui permette de ressentir certains des mécanismes qui y sont à l'œuvre : saturation, envahissement, perte de repère. Cette spatialisation du psychisme est devenue centrale dans mes installations suivantes notamment avec le projet *Ana* où le son continue de jouer un rôle fondamental dans la construction d'une expérience immersive du trouble corporel et mental.



Figure 40: Léana Michaud, *Schizophrénie paranoïde*, 2024, travail audio au casque ; vue du visuel projeté dans la salle d'exposition, 2000 × 2000 px.

b) Être regardé : projection du regard et hypervisibilité

Cette question de l'immersion se rattache également à une autre dimension importante dans ma pratique. Puisque le trouble va venir façonner la façon de percevoir son propre corps, la dimension du regard et du sentiment d'être observé est très présente et centrale. Dans ma pratique, l'espace immersif ne sert pas uniquement à produire une saturation sensorielle, il devient aussi un espace où autrui fait l'expérience d'une hypervisibilité, comme si notre propre corps était exposé. Cela se fait indirectement dans *Strates*. Mon corps est exposé, mais énormément altéré par le numérique qui vient s'appuyer sur la perception du trouble dysmorphophobique, mais ce corps qui est le mien vient se superposer au corps d'autrui par la projection visuelle, venant mettre l'accent sur ce corps physique également. L'installation immersive fait alors du spectateur un sujet qui est regardé autant qu'il est observateur. Cette question est notamment au centre d'un projet en collaboration avec une autre étudiante, Tess Lormeteau, *Regardeur Regardé*. Ce projet consiste en la projection de vidéos de gros plans d'yeux humains. Ce sont des proches qui se sont prêtés au jeu, en tout dix-sept personnes, et dont un œil a été filmé de très près. Ensuite, dans le logiciel de montage CapCut, ces yeux ont été regroupés dans une sorte de quadrillage de trois colonnes et trois lignes et la vidéo a été exportée sur une boucle qui se répète d'une minute où les yeux clignent naturellement et fixent la caméra. Projetés sur les quatre murs d'une grande pièce, ces yeux cernent matériellement le spectateur lorsque celui-ci rentre dans la salle. Au cœur de l'installation, une structure faite en papier A3 blanche, rappelant un immeuble, était posée. Dans celle-ci, une tablette

numérique diffuse un film de Tess Lormeteau et moi-même, d'un point de vue fixe, à distance, en train d'effectuer des gestes de la vie quotidienne. Ce point de vue à distance suggère une prise en vidéo à l'insu des personnes observées. Le spectateur occupe alors dans cette installation une double position, celle de l'observateur et celle de l'observé.



Figure 41: Léana Michaud et Tess Lormeteau, *Regardeur regardé*, 2024, installation vidéo composée de projections sur supports en carton et papier ; vues de l'exposition.

Cette ambiguïté du regard peut se mettre en lien avec la notion de « pulsion scopique » développée par Jacques Lacan dans *Le Séminaire, livre XI*. Selon Lacan, le regard n'est pas seulement une fonction visuelle : il met en jeu un rapport de pouvoir et de désir entre celui qui regarde et celui qui est regardé. Le sujet ne contrôle jamais totalement le regard qu'on porte sur lui, car lui-même est capable de devenir objet de vision¹⁰⁰. Cette notion est fondamentale dans ma pratique puisque l'observation fonctionne en effet comme un vecteur de pression psychique et peut modifier la subjectivité corporelle. Être regardé, c'est devenir visible, exposé, analysé, parfois disséqué, sous le regard de l'autre. Cette impression d'hypersensibilité fait beaucoup penser à l'expérience dysmorphophobique et anxieuse. Le trouble ne concerne pas seulement l'image qu'on a de soi, mais aussi la manière dont on s'imagine être perçu par les autres. C'est pourquoi Małgorzata Łysiak

100 Jacques Lacan, *Le Séminaire, livre XI : Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973.

parlait dans son étude de « répliquer les commentaires émis par les autres » et « internaliser le point de vue des autres » dans le cerveau humain à travers des discours intérieurs. Le regard des autres est omniprésent, au point de devenir intérieur. Dans *Regardeur Regardé*, la multiplication des yeux filmés en gros plan et projetés en silence dans l'espace traduit cette impression même d'un regard impossible à fuir. Les projections débordent des murs et viennent recouvrir le corps des visiteurs, dans l'idée du regard qui contamine physiquement l'espace et les individus qui le fréquentent.

Cette question du regard, on la retrouve également dans le travail de Sophie Calle, artiste française née en 1953 dont les œuvres interrogent de façon récurrente la frontière entre intimité, voyeurisme, surveillance et autobiographie. A travers photographies, récits, performances ou dispositifs d'enquête, Calle fait souvent de sa propre vie et de celle des autres un matériau artistique. Récurrentes dans ses œuvres, les situations de filature, d'observation ou d'intrusion volontaire, sans cesse qualifiées de frontière entre sphère privée et espace public. Le dossier de Presse du Centre Pompidou à son sujet indique qu'elle documente ces situations par des photographies, des notes et des récits consignés dans des carnets. Le dossier met également en lien son travail avec les pratiques artistiques des années 1960-1970, où la photographie n'avait pas seulement pour but de produire une image esthétique mais aussi de conserver la trace et la preuve d'expériences, d'actions ou de performances¹⁰¹. *Regardeur, Regardé* peut ainsi être mis en lien avec *Suite Vénitienne* où l'artiste fait de l'obsession et de la filature un projet artistique dont la documentation brouille les frontières de la vie privée, du contrôle et de l'intrusion.



Figure 42: Sophie Calle, *Suite Vénitienne*, Siglio Press, 2015.

101 Centre Pompidou, *Sophie Calle. M'as-tu vue*, dossier de presse de l'exposition présentée au Musée national d'art moderne, Paris, Centre Pompidou, 2003, p. 3 disponible sur : <https://www.centrepompidou.fr/media/document/33/a6/33a672f067dc64d39997b59d44703d3a/normal.pdf>, consulté le 19 novembre 2025.

Si ce lien est fait ce n'est pas pour rien car le regard est intrinsèquement lié à la notion de contrôle, d'obsession et dans certaines mesures d'intrusion dans un espace privé. Dans ma pratique cette espace est celui du corps, c'est pourquoi le travail de Calle me permet de me questionner sur la manière dont les images et les regards peuvent produire une forme d'angoisse diffuse.

c) Ana comme synthèse immersive, contamination de l'espace et dissolution des frontières corporelles

Le projet *Ana* marque une étape centrale dans ma pratique artistique, puisqu'il agit comme une tentative de synthèse des différentes recherches développées dans mes installations précédentes autour du corps, du trouble perceptif, du regard et de l'immersion. Si certains travaux jouaient principalement sur la saturation sonore, la projection du regard ou la contamination visuelle de l'espace, *Ana* tente de faire converger ces différents éléments dans un même dispositif immersif et interactif. L'installation ne se fonde donc pas sur un seul médium, mais sur l'articulation simultanée du son, de la projection vidéo, du reflet, de l'interactivité numérique et du déplacement du spectateur dans l'espace.

Le dispositif est installé dans une pièce de taille moyenne, dont les murs sont partiellement recouverts de fragments de miroirs et de surfaces réfléchissantes. Des socles dispersés dans l'espace peuvent également accueillir des morceaux de miroir dont l'entrecroisement avec les projections visuelles peuvent défragmenter les reflets. L'espace est volontairement surchargé, il rend la circulation du regard difficile. Les projections visuelles se déposent à la fois sur les murs, sur les miroirs, sur les volumes et même sur le corps du visiteur. Il ne reste donc jamais extérieur à l'image, il est constamment intégré au dispositif par les surfaces réfléchissantes et les projections qui traversent l'espace. Les images projetées sont constituées de divers éléments corporels filmés de très près puis traités numériquement. On y reconnaît des morceaux de mon propre corps, peau, plus, bourrelets, boutons, cheveux, ainsi que quelques images du corps de mon père de soixante-huit ans, dont la texture de peau était très intéressante. Ces matières corporelles se mélangent ensuite à d'autres textures dont de la peinture couleur chair étalée sur des surfaces, créant des amalgames organiques difficiles à identifier. Le travail numériquement d'empilement et de transparences des vidéos brouille volontairement les limites entre corps, matières et surfaces. L'image ne renvoie plus à un corps reconnaissable mais à un ensemble fluide de textures organiques et instables. Cette confusion de perception est directement liée à mon rapport dysmorphophobique au corps. Les fragments projetés ne sont pas forcément un résultat d'un corps réel mais plutôt un corps tel qu'on le perçoit mentalement de façon déformée. Le numérique me permet ici de traduire plastiquement

cette distorsion où les matières corporelles deviennent difficilement situables à l’instar de *Strates*. D’autres projections superposent encore des yeux les uns aux autres, mais ils ne sont pas isolés comme avec *Regardeur*, *Regardé*, au contraire ils fusionnent en une masse visuelle unique, un amas presque monstrueux. Cette multiplication du regard vise à mettre en jeu de nouveau cette sensation d’hypervisibilité dans l’installation.

De nouveau le son occupe également une place centrale dans ce projet. Le visiteur communique avec l’installation au moyen d’une tablette connectée à un casque audio, qui lui permet de rentrer dans un dialogue interactif élaboré avec le logiciel Twine. Le visiteur n’a pas la liberté d’écrire, mais doit choisir parmi différentes propositions de réponse codées avec Twine, ce qui crée un parcours scénarisé où l’impression de choix existe mais peut rester limitée. Ces échanges laissent progressivement émerger le personnage d’Ana, personnage écrit de façon ambiguë qui peut être vue comme une voix intérieure, une personnification des troubles mentaux ou une matérialisation des pensées intrusives liées au corps. Ana a été codée dans le but d’être ambiguë et de laisser penser qu’elle contrôle l’espace d’exposition puisque les choix interactifs du spectateur impactent le choix des vidéos projetées.

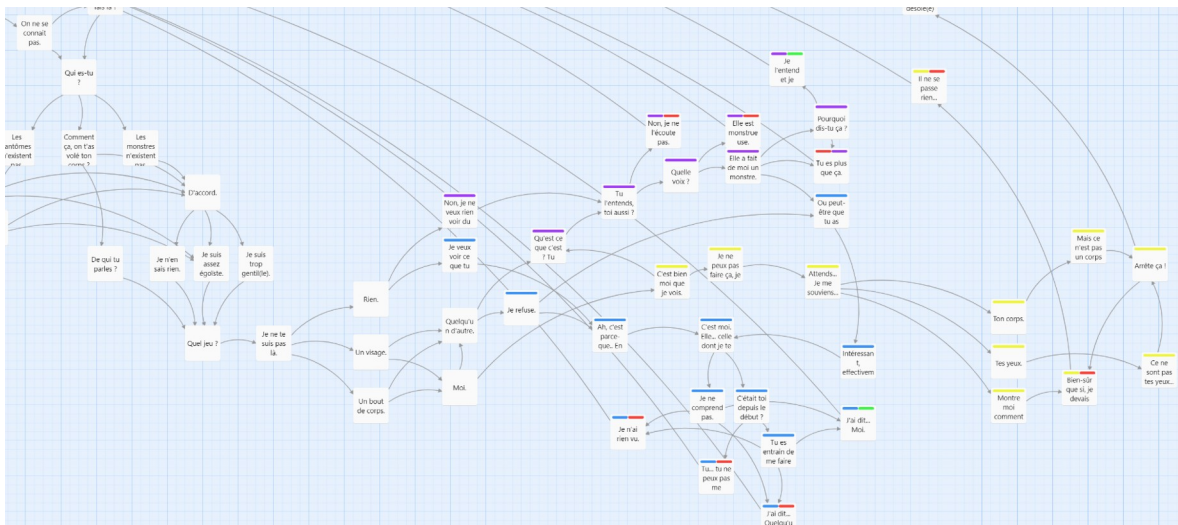


Figure 43: Léana Michaud, *Ana*, 2024, vue du code de navigation et d’interactivité développé sur Twine.

Légende :

Neutre : Tronc commun à variable	Violet : Fin - Voix comme métaphores de la maladie	Bleu : Fin - Ana comme métaphore de la maladie
Vert : Variable positive d’une fin (arrêt de stimulation etc.)	Rouge : Variable négative d’une fin (saturation de stimulation etc.)	Jaune : Fin - Ana et ses souvenirs

Lors de mon adolescence des forums prônant les troubles alimentaires pullulaient, j'ai pu lire des choses impensables, des conseils malsains et très destructeurs. Le nom d'Ana fait directement référence à ces forums dits « pro-ana », dans lesquels l'anorexie est personnifiée sous ce prénom. Cette personnification m'intéresse car elle rejoint l'idée d'un trouble qui prend la forme d'une présence mentale autonome et envahissante, presque humaine. Les voix diffusées dans le casque sont d'ailleurs composées de nouveau à partir de ma propre voix enregistrée, reprenant des pensées intrusives, des remarques dévalorisantes ou des phrases liées à mon rapport anxieux au corps. Le casque audio individualise fortement l'expérience, les voix étant donc au plus près du spectateur via ce dispositif, tandis que les projections, reflets et matières corporelles saturent simultanément l'espace.

Il ne s'agit donc pas à travers le projet *Ana*, encore en cours, d'illustrer clairement, mais plutôt de créer un environnement perceptif, et surtout impliquant pleinement le spectateur grâce à l'interactivité, qui est en lien avec le trouble dysmorphophobique : confusion, dissociation, perte de repère entre extériorité et intériorité. Tous les dispositifs mis en place ; voix transmises dans le casque, vidéos projetées sur le corps et l'espace, saturation, perte de contrôle, visent à transformer l'espace mental en expérience physique complète, comme si l'installation était une extension sensible du trouble lui-même. Dans *Ana* comme dans *Strates*, le but est de ne plus confiner l'image dans un cadre figé, elle doit déborder dans l'espace, murs, corps d'autrui, etc. Les tentatives d'interactivité sont également un moyen de faire sauter cette limite entre l'espace de la création et l'espace du visiteur. L'installation devient alors un espace souillé, où les frontières entre le corps, l'image et l'environnement se dissout. Cette logique de débordement dans ma pratique rejoint les esthétiques du *body horror* dont l'excès, l'envahissement et la prolifération corporelle témoignent d'une perte de maîtrise physique ou mentale.

C. Fragmenter et hybrider : le corps comme matière composite et de transmission

1. Chair, altération et viscéralité

Les dispositifs immersifs spatialisent le trouble psychique, mais un autre déplacement s'opère progressivement dans ma pratique : un corps qui n'est plus perçu comme une forme identifiée. Le corps devient au contraire une matière hybride, fragmentée, altérée, traversée par des

transformations qui brouillent ses limites et son identité. Cette approche fait écho à certaines esthétiques du *body horror* où l'angoisse ne provient pas seulement de la violence ou du monstrueux, mais surtout de la perte de contrôle sur son propre corps. Le corps est alors comme étranger à soi, comme s'il échappait peu à peu à celui qui l'habitait. Cette idée est particulièrement liée à mon rapport dysmorphophobique au corps. Le trouble ne change pas seulement ma façon de voir certaines parties de mon apparence physique : il modifie plus profondément la perception globale du corps comme entité stable, le présentant comme déformé, excessif ou menaçant. Cette angoisse fait aussi écho à une peur plus générale qui est liée à la transformation physique incertaine et à la dégénérescence du corps. En effet, au cours de ma pratique, j'ai utilisé des images, vidéos et photographies très rapprochées, de fragments du corps de mon père, cela dans cette logique. Il ne s'agit pas seulement d'utiliser un autre matériau corporel, mais d'introduire dans l'image une dimension de transmission, de devenir physique et d'héritage biologique. De cette sorte, les textures de peau vieillissante, les plis, les marques du temps, deviennent des éléments plastiques qui matérialisent une angoisse du devenir corporel. Le corps de l'autre, mon père, est aussi la projection possible de mon propre corps à venir.

Cette idée est notamment exprimée dans *Strates* et *Ana*.



Figure 44: Léana Michaud, *Ana*, 2024, textures de peau.



Figure 45: Léana Michaud, *Strates*, 2026, texture organique numérique.

Dans le premier, les images sont constituées d'autoportraits mais aussi de textures corporelles, les miennes et celles de mon père, comme des bourrelets, des plis, des boutons, plus largement des matières organiques qui ont été fusionnées, d'abord via une IA puis ensuite sur Ibis Paint avec des systèmes de couches et d'enchevêtrement mais qui ont aussi été retravaillées numériquement dans un style pixelisé. Le rendu final rend indiscernable tous les éléments qui ont servi à construire ce que l'on voit, et rend difficile l'identification des limites du corps. Dans *Ana*, les textures de peau de mon père qui sont filmées ne sont pas indiscernables, mais se superposent en couche non opaque par-dessus des vidéos de textures de ma peau, créant une fausse image qui semble réaliste d'une peau humaine étrange. Dans ces deux projets le corps ne fonctionne plus comme une forme close mais plutôt comme un flux organique transformé. A l'instar du *body horror* ou des images de sciences fictions notamment dans le film *Alien* de Ridley Scott, le corps est un espace de mutation et de prolifération organique dans ma pratique artistique.

Cette importance accordée à la chair, à la déformation et l'altération du corps même peut être mise en parallèle avec le travail de Joan Lalucat. Joan Lalucat est un artiste catalan, né en 1985 à Barcelone. Il baigne tôt dans un milieu artistique, son grand-père étant peintre, mais aussi dans un environnement familial lié à la santé mentale avec un père psychiatre et une mère psychologue. Les métiers de ses parents ont sans doute été des éléments cruciaux qui ont nourri les thèmes abordés par Joan Lalucat (famille, psyché, corps, pathologie).

Dans un portrait pour le Coeval Magazine, Lalucat explique que ses œuvres cherchent à donner forme à des expériences intimes comme la perte, la maladie, les distances familiales, sans forcément les mettre à nu de façon voyeuriste, mais en les transformant en des objets picturaux qui confrontent le regard. « Enregistrer ma mère mourante avant qu'elle ne meure, c'est quelque chose que je n'ai pas pu faire. », cette phrase troublante évoque à la difficulté de représenter la préfiguration d'un deuil : l'art devient alors un moyen, pour Lalucat, de « dire autrement » ce qui reste indicible¹⁰². Cette attitude explicative du souvenir et du traumatisme apparaît également dans la manière dont Lalucat aborde le corps dans ses séries : la chair, la dislocation anatomique et la déformation faciale ne constituent pas uniquement pas des particularités formelles seulement, mais des moyens pour matérialiser la mémoire et l'affect. David Rubio qui a rédigé un article pour Artelista sur Joan Lalucat, décrit ainsi un de ses tableaux, *Pervers i insolent*, où « la poitrine et le visage se désarticulent, la chair se ramollit jusqu'à former presque un fluide rose »¹⁰³, une

102 Macarena Arias Silva del Pozo, « Joan Lalucat », entretien avec Joan Lalucat, *COEVAL Magazine*, 16 avril 2025, disponible sur : <https://www.coeval-magazine.com/coeval/joan-lalucat/>, consulté le 19 novembre 2025.

103 David Rubio, « La Crítica: Joan Lalucat », *Artelista Magazine*, 21 octobre 2016, disponible sur : <https://www.artelista.com/blog/la-critica-joan-lalucat/>, consulté le 19 novembre 2025.

description qui illustre bien ce glissement d'un matériau intime vers une figuration de l'« intérieur » psychique perturbé. Sa série de peintures *Selfharm* est particulièrement intéressante. Elle se compose de portraits peints à l'huile sur papier à partir de feuilles de magazines de mode. Les clients envoient une photo et Joan Lalucat recompose la figure humaine en repeignant dessus. Elle est parfois stylisée, déformée, afin d'exprimer des états émotionnels intenses. Le contraste entre le rendu graphique de la première version, des modèles potentiellement souriants dans des poses de connivence, et celui des gestes violents et autodestructeurs peint par-dessus crée une dissonance esthétique. Cette série montre comment Lalucat utilise le collage, les corps issus de l'univers de la mode pour créer une tension, émotionnelle et psychologique. De cette manière, il transforme ces corps et les met en crise. La peinture par-dessus le magazine rajoute une texture épaisse, de chair pure, accentuant cette idée de figure humaine hybride et étrange.

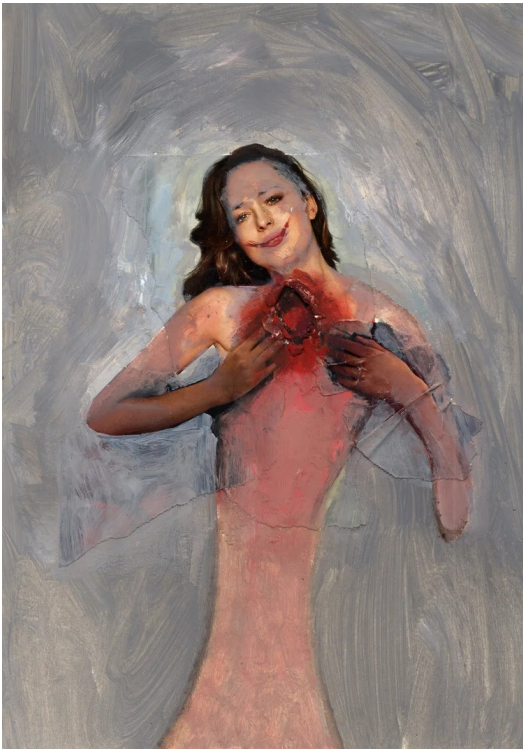


Figure 46: Joan Lalucat, *Selfharm (Serie 3)*, 2019, technique mixte sur papier, 29 × 21 cm.

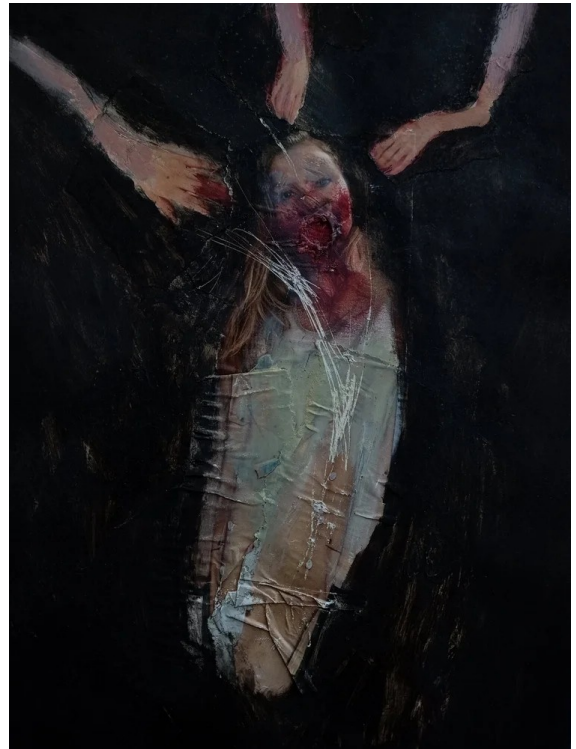


Figure 47: Joan Lalucat, *Selfharm (Serie 3)*, 2019, technique mixte sur papier, 29 × 21 cm.

Cette relation entre le psychisme et la chair revêt une importance toute particulière dans ma pratique. De même que chez Lalucat, le corps modifié est une façon de rendre visible quelque chose d'intime et de difficilement représentable, car lié à un dérèglement mental.

Dans mon travail, j'attache une grande importance à la relation entre le corps et l'esprit. Le corps modifié reflète cette tension psychologique. Dans *Strates* ou *Miasmomorphie*, l'altérité de la chair passe par les déformations des matières organiques du corps, déformations réalisées numériquement

en codant des mouvements, ou bien en superposant des images et vidéos, en jouant avec la saturation, avec l'enchevêtrement de couche d'images, de peau, en dénaturant l'image pour la rendre plus pixeliser. De cette façon, le numérique va venir altérer la chair non pas pour créer des faux monstres mais pour signifier une perception corporelle troublée. L'organique, la chair, apparaît comme une matière qui déborde constamment de ses propres limites.

Aussi cette réflexion sur la chair, particulièrement mutilée que l'on retrouve chez Joan Lalucat se retrouve aussi dans certaines de mes premières expérimentations interactives avec le logiciel Processing. Passionnée d'écriture, j'ai écrit un recueil de nouvelles dont le personnage central, bien qu'en partie inspirée de mes propres expériences, est délibérément tenu à distance par rapport à moi-même. Pour cela, j'ai créé sur Ibis Paint X un personnage masculin dont la silhouette entièrement noire à l'exception des yeux combine les silhouettes en papier découpées de *Princes et Princesses* de Michel Ocelot et les *Creepy Faces* de Joan Lalucat. Déjà dans cette mise en scène le corps se dessine sous une forme hybride, non identifiable et presque fantomatique. Cette expérience sur Processing consiste en une sorte de petit jeu interactif dans lequel l'utilisateur doit discerner des éléments éparpillés dans un décor, à l'image des toiles de fond dans le théâtre, pour activer plusieurs touches du clavier. Chaque interaction modifie le corps du personnage. Des objets, dessinés sur Ibis Paint X comme tout le reste, comme des ciseaux révèlent soudain des traces de mutilations, roses magenta, sur cette silhouette numérique. L'interactivité devient alors un moyen de provoquer cette altération corporelle. La violence exercée sur le corps ne dépend plus seulement de l'immobilité de la silhouette mais d'une action, d'un mouvement endossé par l'utilisateur lui-même. Le numérique permet alors dans cette expérience de rendre la chair transformable et vulnérable à l'intervention extérieure.



Figure 48: Léana Michaud, *Cassien*, 2023, jeu interactif réalisé sur Processing ; vue du personnage principal dans l'environnement principal d'interactivité.



Figure 49: Joan Lalucat, *Creepy Face* (série), 2024, huile sur papier, 42 × 31 cm.

2. Corps hérité, mémoire biologique et hybridation intime

Si la fragmentation du corps peut exprimer une inquiétude de métamorphose et de la perte de contrôle, elle suscite également une interrogation plus personnelle sur la mémoire du corps et l'héritage biologique. Le corps fragmenté n'est plus seulement un corps modifié ou monstrueux, il est un corps parcouru d'autres présences, d'autres temporalités, d'autres histoires physiques. Le fait d'intégrer le corps de mon père dans mes projets amène cette dimension de la mémoire et de l'héritage. Cette présence familiale apporte une autre lecture au statut des fragments corporels que j'utilise. Ce n'est plus seulement produire des formes organiques inquiétantes et hybrides, mais c'est aussi travailler à partir d'une matière corporelle chargée d'une mémoire affective, familiale et biologique. C'est important pour moi, car je construis ma pratique artistique autour de mes troubles et ceux-ci sont en commun avec ma famille. Je me souviens de mon père qui parle peu mais dont le corps parle à sa place face à ses angoisses. Je me souviens de ma mère tentant de me cacher la dépression dont elle souffre et me dire un jour qu'elle pense que personne ne peut jamais dire savoir ce que c'est d'être heureux. Aujourd'hui, je sais que la plupart de mes angoisses ont un lien avec les propres troubles de mes parents.

En effet, plusieurs études en génétique psychiatrique indiquent que la dépression et certains troubles anxieux comportent une proportion d'héritabilité, notamment dans leurs formes graves et récurrentes. Par exemple, Jonathan Flint, professeur de psychiatrie et de neurosciences comportementales à l'Université de Californie à Los Angeles (UCLA), rappelle que « trois études ont estimé l'héritabilité des formes sévères et récurrentes de dépression à environ 25 % contre moins de 10 % pour les dépressions définies uniquement par des symptômes. »¹⁰⁴ soulignant que la composante génétique n'apparaît que lorsque le trouble est permanent, profondément installé et cliniquement caractérisé. Il ajoute également qu'il existe « une héritabilité plus élevée pour les troubles dépressifs majeurs récurrents que pour les épisodes uniques, ainsi que pour les formes précoces par rapport aux formes tardives »¹⁰⁵, ce qui montre que les formes récurrentes ou précoces ont une forme familiale plus forte. Ces recherches restent néanmoins nuancées. Flint rappelle en effet que « plus de la moitié du risque de développer une dépression est environnemental »¹⁰⁶, et que le trouble dépressif majeur provient davantage de racines environnementales que génétiques »¹⁰⁷. Les troubles psychiques ne sont donc jamais le seul fruit d'une causalité génétique, mais le produit d'un ensemble complexe où s'entrecroisent héritage biologique, environnement familial, vécu

104 Jonathan Flint, « The Genetic Basis of Major Depressive Disorder », *Molecular Psychiatry*, vol. 28, 2023, p. 2256, DOI : <https://doi.org/10.1038/s41380-023-01957-9>.

105 Ibid, p. 2259.

106 Ibid.

107 Ibid, p. 2258.

affectif et expériences personnelles. Ainsi cette dimension génétique même n'étant pas principale reste pertinente par rapport à mon vécu familial. Dès lors, la présence dans mes installations de fragments du corps de mon père devient un indice d'une continuité psychique et biologique, où le corps se révèle porteur de vulnérabilités, de mémoires et d'angoisse transmises. Le corps n'est plus celui d'une identité strictement individuelle, mais aussi une matière parcourue par d'autres corps, d'autres expériences et d'autres héritages psychiques.

Cette dimension d'héritage peut être mise en lien avec le travail de nouveau de Paloma Tendero, qui interroge la transmission génétique, la maladie et l'héritage corporel. *Flawed Beauty* montre l'artiste posant avec des excroissances géantes sur tout le corps, des masses kystiques en prolifération sur sa peau altérant son apparence et la transformant en une entité hybride faisant presque qu'un avec la maladie. Cette idée prend une forte dimension puisqu'elle travaille autour de sa maladie qui lui a été transmise par sa mère, faisant également de son corps un lieu de transmission et une archive biologique vivante qui conserve les traces matérielles d'une histoire familiale. Lorsque dans *Ana*, mes textures corporelles projetées se confondent avec celles de mon père, elles brouillent cette limite entre les deux, ces mélanges possibles grâce aux logiciels numériques permettent de créer comme Tendero cherche à créer, cette surface hybride et composite parcouru d'archive biologique. Cette réflexion sur le corps comme lieu de mémoire et de transmission se retrouve avec *Arborescence Cellulaire*, projet qui succède à *Webbirth*. Cette installation qui met en scène un bébé aveugle en argile, figé par la matière naturelle de l'argile comme mort, mais presque aussi rendu vivant par les projections numériques qui lui passe dessus avec des formes organiques animés de pulsations, incarne aussi ce questionnement sur la transmission. Ce projet est lié à cette peur de la transmission : peur d'avoir des enfants, de voir le corps se déformer, mais aussi de transmettre des troubles psychiques à l'autre et de le contaminer d'une certaine façon. De ce fait, la projection vidéo sur l'argile donne à voir un corps qui garde des traces, qui accumule des mémoires biologiques, qui se fait contaminer et qui est traversé par d'autres présences.

3. Fragmentation numérique et dissolution de l'identité

Si la partie précédente traite du corps comme une matière modifiée, héritée et traversée par différentes mémoires, le numérique reste l'outil central au cœur de ma pratique, car il ne fait pas que de transformer l'apparence du corps, il transforme aussi sa structure perceptive. Le numérique permet de fragmenter, multiplier, déformer, recomposer le corps jusqu'à rendre instables ses limites.

Le corps est alors conçu non plus comme une entité fixe mais comme un ensemble de trace visuelles constamment modifiables questionnant la notion d'identité. Cette réflexion a été étudiée par le sociologue Antonio Casilli dans son ouvrage *Les liaisons numériques*. Dans ses travaux sur les usages des réseaux et des technologies, Casilli montre que les espaces numériques ne sont pas seulement des outils techniques, mais de véritables espaces de construction identitaire et corporelle. Le corps s'y trouve sous forme de traces, d'images, d'avatars ou de projections de soi qui prolonge l'existence physique¹⁰⁸. Il parle notamment du paradoxe du « corps de trop » développé à partir des travaux de Margaret Morse : d'un côté le corps physique, perçu comme lourd, limité, vulnérable ou soumis au vieillissement ; de l'autre un double numérique plus malléable, transformable et potentiellement affranchi de certaines limites corporelles¹⁰⁹. Cette réflexion résonne dans *Ana*, inspirée des communautés internet évoquées par Casilli, en l'occurrence ici les communautés « pro-ana ». Ici le numérique devient cet espace de mise en scène, de contrôle et de renégociation du rapport au corps où la construction identitaire est possible ou au contraire détruite selon les choix du visiteur qui impactent les projections corporelles dans l'espace.

La notion d'identité, notamment si on la lie avec l'héritage familial est le cœur du travail du photographe Matt Lombard. L'artiste est notamment très actif sur le réseau social Instagram. Sa série *Dementia* constitue aujourd'hui un ensemble majeur au sein de sa production. Elle est née de la maladie neurodégénérative du père de l'artiste, diagnostiqué puis décédé en 2014 des suites de complications liées à la démence. Les images répertoriées sur son compte Instagram montrent une continuité de style et d'intention entre les premières pièces datées de 2013, les fragments visuels de 2015, et les phases suivantes en 2017, 2019, jusqu'à des variations contemporaines publiées encore en 2025. Chaque image de cette série se caractérise par une fragmentation visuelle du visage, un effacement partiel de la forme humaine, et un usage marqué de palettes monochromes, caractéristiques constantes dans l'ensemble du corpus de Matt Lombard. Lombard décrit dans l'entretien publié dans *Black Noise* une relation intime entre sa vie personnelle et sa pratique artistique. Né sans formation institutionnelle revendiquée, il commence la photographie en 1998, après avoir quitté la scène musicale dans laquelle il jouait comme guitariste. Cette transition marque un moment déterminant pour lui, il cherche un nouveau moyen d'expression, un langage où traduire des images intérieures plus complexes que ce que la photographie brute lui permet. L'artiste explique que la manipulation numérique lui apparaît rapidement comme « une progression inévitable », comme le prolongement naturel d'un geste photographique incapable, selon lui, de

108 Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010, première partie « Espèces de (cyber)espaces », p. 17-117.

109 Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010, deuxième partie « Quête de corps, quête de soi », p. 119-224.

suffire à l'expression de ses visions¹¹⁰. L'expérience personnelle déterminante pour sa série photographique *Dementia* reste cependant la maladie de son père. Diagnostiqué d'une démence puis décédé en 2014, le père de l'artiste devient la source émotionnelle du projet. Lombard explique dans son entretien pour *Black Noise* que cette série est « une représentation visuelle de ses émotions, rien de plus », précisant que les visages fragmentés incarnent la douleur de voir « un être aimé disparaître lentement sous ses yeux »¹¹¹. C'est donc l'expérience réelle de la perte identitaire d'un proche qui constitue la matrice affective et conceptuelle de l'œuvre. L'artiste s'inscrit également dans une lignée esthétique qu'il revendique explicitement : H. R. Giger, pour la fusion entre organique et cauchemardesque, Joel-Peter Witkin, pour la mise en scène du corps altéré, du grotesque, du sacré, ou encore John Santerineross, pour l'univers symboliste, sombre, et la transgression visuelle¹¹². Ces influences ne sont pas anecdotiques : elles permettent de comprendre la logique visuelle de l'artiste, qui privilégie les extrêmes, les tensions entre beauté et difformité, et une iconographie proche du surréalisme noir.

Les images constituant sa série *Dementia* ont une forte cohérence formelle. Elles se présentent généralement comme des portraits frontaux, à cadrage serré, centrés sur le visage ou le haut du buste. Les arrière-plans sont neutres ou indistincts : souvent des fonds sombres, vides, parfois un léger flou textural. Ce choix élimine toute contextualisation spatiale ou narrative, focalisant l'attention sur la figure humaine seule. Sur le plan visuel, les caractéristiques dominantes sont d'abord la fragmentation et altération de l'image, les visages semblent brisés, fissurés, découpés ou recomposés. Certains sont divisés en bandes verticales, d'autres montrent un glissement des traits, un décalage temporel, une duplication floue, ou des zones littéralement effacées. L'effet produit est celui d'une altération subtile évoquant le morcellement de la mémoire et la dissolution de l'identité. Ensuite il utilise une palette monochrome, en effet, la grande majorité des images est en noir et blanc, parfois avec une teinte sepia ou bleuâtre. Lombard indique avoir toujours été attiré par le noir et blanc et, plus récemment, par l'esthétique du tintype (procédé photographique du XIX^e siècle connu pour ses imperfections et son rendu spectral). Cette monochromie renforce l'impression d'intemporalité : les visages semblent appartenir à une mémoire figée, presque funéraire. Puis il y a la texture et le grain, certaines images imitent l'usure matérielle (rayures, poussières, grain prononcé). L'effet suggère la dégradation, non seulement du sujet représenté, mais de la photographie elle-même, comme si l'image s'effritait en même temps que l'être qu'elle tente de conserver. Mais il y a également, l'absence de décor et l'isolement du sujet. L'absence quasi totale

110 Graves, « The Nature of the Beast: The Photography of Matt Lombard », entretien avec Matt Lombard, *Black Noise*, issue 45, Independently published, 1er octobre 2025, 133 p.

111 Ibid.

112 Ibid.

de contexte renforce la dimension psychique du portrait. Rien n'indique où se trouvent ces figures, ni dans quel moment temporel elles existent. Et enfin une notion de silences et immobilité, il n'y a ni mouvement, ni geste, ni interaction directe avec un public. Le spectateur est confronté à une figure immobile, figée, impliquant une expérience presque méditative ou mortuaire. Objectivement, *Dementia* se présente comme une constellation de portraits fragmentés, silencieux, minimalistes, jouant sur la disparition visuelle pour traduire une disparition réelle. Ainsi, le médium principal de Matt Lombard est la photographie numérique, modifiée par des techniques de photomanipulation. Lombard part d'une prise de vue réelle, mais les images finales appartiennent à un espace intermédiaire entre photographie, peinture, modification numérique, et collage. Le médium n'est pas documentaire : il est expressif, introspectif, symbolique. Cette hybridation est essentielle à comprendre : l'artiste affirme dans son entretien qu'il ne pourrait pas exprimer ses visions sans le numérique, car celui-ci lui permet de « conduire l'image vers son lieu final », ce qui implique une conception de la photographie comme matériau brut plutôt que comme finalité.



Figure 50: Matt Lombard, *Dementia Series*, 2020, Modèle : Twig Noir.



Figure 51: Matt Lombard, *Dementia Series*, 2022, Modèles : Diabolus Rex, Michelle Lynn, Scott Watzlawick, Shane Krueger, Vaughn Ara, Marty Sosnowski, James Arthur Sauer, Paige Dufresne et Rob Graves.

Finalement, selon les études de Casilli, nous pourrions dire également que chez Matt Lombard le numérique n'est pas seulement un support pour diffuser des images, c'est un espace où la mémoire du corps persiste, même si elle se dégrade peu à peu. Les fragments numériques circulants et se

partageant sur les réseaux sociaux prolongent la présence du père même au-delà de son effacement physiquement et cognitif.

Les techniques numériques utilisées par Matt Lombard sont omniprésentes dans ma pratique, *Strates*, *Miasmomorphie* et surtout *Apocalypse*, où les couches numériques se superposent par ajout de calques, d'effet de transparence et de multiples portraits. L'identité est fragmentée et difficile à identifier, est-ce mon corps, est-ce une version hybridée avec celui de mon père, est-ce une réaction du trouble. Les superpositions et déformation donnent des figures humaines ambiguës.

Pour résumer, le numérique ne se contente pas de représenter le corps : il contribue à le transformer. L'image en mouvement permet de perturber l'image fixe et d'apporter des modifications en temps réel au corps. L'utilisation de silhouettes inspirées des silhouettes en papier à la manière de Michel Ocelot permet de renforcer l'aspect d'étrangeté au sens presque freudien d'inquiétante étrangeté, les silhouettes étant reconnaissables mais mise en scène dans un aspect presque fantomatique et facilement modifiable. La culture visuelle de la métamorphose notamment en utilisant des procédés issus du *body horror* qui privilégie une notion d'excès et de mutation, et l'importance accordée à la chair et aux textures organiques permet d'essayer de traduire cette perception de soi-même complètement perturbé par le trouble intérieur. Le trouble intérieur vient surgir à l'extérieur grâce aux procédés numériques ; la déformation, l'altération des couleurs, la superposition de couches d'images, l'enchevêtrement de calques et de textures, etc. La mise en espace dans une perspective d'immersion en utilisant la projection vidéo pour superposer ces images sur le corps d'autrui, l'utilisation du son et de montage sonore jouant sur le volume, le déplacement mono/stéréo, etc permet d'encore plus faire surgir le trouble à l'extérieur et d'introduire une notion de contamination de la maladie qui se fait donc par ces outils numériques.

Plus encore, la notion d'hybridation devient centrale. L'hybridation dans ma pratique ne désigne pas seulement un mélange formel d'images ou de matières. Le CNRTL définit l'hybride en ce « qui provient du croisement naturel ou artificiel de deux individus d'espèces, de races ou de variétés différentes »¹¹³. Il y a l'idée d'un croisement qui va jusqu'à créer une nouvelle forme, composite voir instable. Mes installations fonctionnent selon cette logique, elles croisent plusieurs corps, plusieurs temporalités et plusieurs mémoires dans une même image. Le recours à mon propre corps et à celui d'un membre de ma famille produit un corps hybride au sens intime et psychique du terme. Le corps s'hybride en une sorte d'archive où se croisent l'héritage familial, la peur du vieillissement, les angoisses liées à la transmission des troubles et la projection d'un devenir

113 Centre national de ressources textuelles et lexicales (CNRTL), « Hybride », disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/hybride>, consulté le 14 mars 2026.

corporel incertain. L'hybridation n'est donc pas seulement une transformation plastique réalisée par le numérique ; elle devient une manière de matérialiser un corps vécu, contaminé par la mémoire, l'affect, les projections mentales.

Seulement, une question subsiste. Que veut dire l'utilisation du numérique pour parler de son propre corps et de ses propres troubles. Le post-humanisme étudie cette question du rapport à l'humain et des technologies et de ce que ce changement implique. Lorsque dans ma pratique la transformation numérique prend temps de place que reste-t-il du corps et cela peut-il transformer l'identité ?

PARTIE III. LE CORPS NUMÉRIQUE : POST-HUMANITÉ, IDENTITÉ, CORPS INTERFACE ET PROJECTION

« Bien attiré par le vide, par les grands bassins
Elle disparaît de profil, à l'ombre d'un rien
Elle n'existe pas très bien
Le silence est difficile, le poids de ses seins
Quand le corps est si docile, à l'ombre d'un rien
Elle n'existe pas très bien »¹¹⁴

114 Pomme, « vide », dans *les failles cachées (halloween version)*, 2020, paroles.

A. Le corps post-humain : hybridation, altération et trouble perception

1. Vers une redéfinition du post-humain, entre expérimentation et hybridation

L'association du numérique et des notions de corporalité et intériorité humaine font écho au post-humanisme, alors il est nécessaire de se questionner par rapport à ce mouvement afin de mieux comprendre mon positionnement qui finalement se placerait plutôt à contre courant. Les réflexions sur le post-humain sont souvent liées à l'idée d'un dépassement technologique du corps humain : corps augmenté, intelligence artificielle, implants, cyborgs, ou encore effacement progressif des limites biologiques au profit de la machine. Cette idée du post-humain, en partie empruntée à la science-fiction, interroge les mutations produites par les technologies contemporaines sur l'identité humaine et sur le rapport au vivant.

Mais on peut nuancer cette vision du post-humanisme. A travers deux figures majeures de l'art contemporain liées au post-humain, Stelarc et ORLAN, on peut préciser cette distinction entre corps augmenté, corps expérimenté et corps perçu. Ils impliquent tous deux directement le corps dans des processus de transformation, mais de manière différente.

Artiste australien né en 1946 sous le nom Stelios Arcadiou, Stelarc développe depuis les années 1970 une œuvre située entre body art, performance, robotique et technologies numériques. Sheyna Teixeira-Queiroz, artiste chorégraphe et chercheuse, doctorante à l'université de Lille, étudie le travail de Stelarc dans un article de revue « Stelarc, les limites et les extrêmes, corps et écran, mise en scène d'une société post-humaine ». Elle analyse le travail de Stelarc comme reposant sur l'idée d'un corps « obsolète », non pas nécessairement au sens d'un corps à améliorer dans une logique transhumaniste, mais plutôt d'un corps à expérimenter, à pousser jusqu'à ses limites, à confronter à d'autres dispositifs techniques¹¹⁵. Par conséquent, ses performances de suspension, ses prothèses robotiques ou ses exosquelettes modifient les capacités habituelles du corps humain.

Isabelle Périer est une enseignante-chercheuse en littérature comparée, autrice de jeux de rôle, éditrice au Département des sombres projets et co-rédactrice en chef de Jeu de Rôle magazine. Dans son article intitulé « Stelarc et la posthumanité », rend compte de la complexité du travail de Stelarc. Elle souligne que l'artiste est souvent rattaché à la science fiction et au cyberpunk, mais que

¹¹⁵ Sheyna Teixeira-Queiroz, « Stelarc, les limites et les extrêmes, corps et écran : mise en scène d'une société post-humaine », *Ligeia*, nos 185-188, 2021, p. 5-31, DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.186.0005>.

lui-même refuse de limiter son œuvre à un imaginaire technophile ou futuriste¹¹⁶. Périer rejoint Teixeira-Queiroz selon l'idée que Stelarc utilise l'art comme un espace d'expérimentation du corps afin d'interroger ce qu'il advient de ses limites lorsqu'il est confronté aux technologies contemporaines. Chez lui, le post-humain n'est pas simple figure spéculative : il prend corps dans des performances où le corps tel quel fait l'objet d'une mise à l'épreuve immédiate¹¹⁷.

Cette idée apparaît d'abord dans ses performances de suspension qu'il réalise de 1976 à 1988. Stelarc suspend son corps à l'aide de crochets plantés dans la peau comme dans *City Suspension* où il est suspendu à soixante mètres de hauteur au-dessus du Théâtre Royal de Copenhague, ou dans *Street Suspension* au-dessus des rues de New York. Pour Périer, ces performances mettent en avant la fragilité du corps biologique, elle traduit Stelarc « Les performances de suspension explorent les paramètres psychologiques et physiologiques du corps »¹¹⁸. Sheyna Teixeira-Queiroz explique en parlant de ces suspensions ; « La peau tendue donne la sensation de gravité, presque comme une lévitation ou un vrai et léger tissu en coton ; cette ligne entre le champ gravitationnel et sa peau connecte le corps à l'expérience directe, plus qu'au rituel, une simulation technique. »¹¹⁹. Le corps n'est pas augmenté ici, mais exposé dans sa vulnérabilité matérielle : la peau devient le point de tension entre la gravité, la douleur, la résistance et la limite. Mais Stelarc ne s'arrête pas à la démonstration d'un corps fragile. Isabelle Périer souligne que son travail repose également sur une logique d'amplification. Dans des travaux comme *Exoskeleton* ou *Hexapod*, le corps est lié à des machines robotiques capables de prolonger ses possibilités de mouvement. *Exoskeleton* se compose, par exemple, d'une machine à six jambes, actionnée pneumatiquement, dans laquelle le corps de l'artiste est fixé et dont les mouvements sont déclenchés par ses propres gestes. Le corps humain se transforme alors en poste de commande d'un organisme machinique. Comme l'écrit Périer ; « Ici, le corps devient le corps de la machine. »¹²⁰. Cette formulation est importante, car elle montre que le corps n'est plus seulement assisté par la technologie : il entre dans une relation d'hybridation où il devient difficile de distinguer ce qui relève de l'organique et de la mécanique.

Cette logique est encore plus évidente dans *Fract Flesh*, où le corps de Stelarc est animé à distance grâce à Internet et un système de stimulation musculaire. L'artiste, basé au Luxembourg, voit son

116 Isabelle Périer, « Université de l'imaginaire – Stelarc et la posthumanité », *ActuSF*, 5 janvier 2019, disponible sur : <https://www.actusf.com/detail-d-un-article/universit%C3%A9-de-limaginaire-stelarc-et-la-posthumanit%C3%A9>, consulté le 30 avril 2026.

117 Ibid.

118 Ibid.

119 Sheyna Teixeira-Queiroz, « Stelarc, les limites et les extrêmes, corps et écran : mise en scène d'une société post-humaine », *Ligeia*, nos 185-188, 2021, p. 5-31, DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.186.0005>.

120 Isabelle Périer, « Université de l'imaginaire – Stelarc et la posthumanité », *ActuSF*, 5 janvier 2019, disponible sur : <https://www.actusf.com/detail-d-un-article/universit%C3%A9-de-limaginaire-stelarc-et-la-posthumanit%C3%A9>, consulté le 30 avril 2026.

corps activé depuis d'autres villes, notamment Paris, Hambourg et Helsinki. Des spectateurs peuvent toucher un modèle informatique de son corps et provoquer des contractions musculaires involontaires à distance. Périer évoque alors l'expérience d'un corps « automatisé, absent et étranger »¹²¹. Cette formulation est particulièrement pertinente dans le cadre de mon mémoire, car elle déplace la question du post-humain vers celle de la dissociation : le corps agit mais il n'est plus entièrement gouverné par la volonté du sujet. Il se transforme en un corps partagé, traversé par d'autres agents, un corps dont l'action ne coïncide plus avec l'intention. D'une certaine mesure *Strates* permet aussi aux spectateurs d'avoir accès à un modèle numérique de mon propre corps, cependant celui-ci leur passe à travers, n'est pas tangible, n'a pas d'impact sur mon corps physique. Le spectateur a accès à un modèle altéré, étranger de mon corps selon comment je le perçois et ressens.



Figure 52: Stelarc, *Street Suspension*, 1984, performance.

Selon Sheyna Teixeira-Queiroz Stelarc « croit à la technologie comme appendice du corps ; obsolète, mais pas encore éteint, le corps est impersonnel, objectif, structure évolutive. L'artiste n'a jamais pensé à son corps comme objet d'art ; la seule raison pour qu'il fasse ces expérimentations avec son propre corps c'est la difficulté de trouver et de convaincre d'autres corps à réaliser cela. »¹²². La démarche de Stelarc serait « celle du geste r-évolution(aire) lié à la révolution numérique et technologique dans l'art et dans la société en général. ». Le corps se transforme donc en champ d'expérimentation, en support parcouru par la machine, par le contrôle à distance, par l'extension mécanique ou par l'écran. Cette approche est importante puisqu'elle montre que le post-humain ne se résume pas à l'idée d'un humain « amélioré ». Pour Stelarc, le corps est bouleversé par l'expérimentation : il devient un corps-interface, un corps connecté, déplacé, soumis à des forces

¹²¹ Ibid.

¹²² Sheyna Teixeira-Queiroz, « Stelarc, les limites et les extrêmes, corps et écran : mise en scène d'une société post-humaine », *Ligeia*, nos 185-188, 2021, p. 5-31, DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.186.0005>.

techniques qui redéfinissent ses frontières. Cette idée d'un corps devenu « absent et étranger » comme l'explique Isabelle Périer rejoint ma réflexion autour du trouble dysmorphophobique. Dans ma pratique, cette étrangeté ne passe pas par une simulation musculaire ou l'exosquelette, mais par l'image altérée numériquement.



Figure 53: Stelarc, Exoskeleton, 2003, performance et machine pneumatique interactive à six pattes pilotée par les mouvements du corps.

L'artiste ORLAN, née Mireille Porte, permet de préciser encore davantage ce déplacement. Il est intéressant de noter que les deux artistes se sont créés une nouvelle identité via un pseudonyme, par ailleurs à la question posée dans une foire aux questions « Pourquoi changer de nom ? » l'artiste répond sur son blog « Changer de nom est dans l'esprit de l'invention de soi »¹²³. Dans son art charnel, ORLAN opère sur sa propre chair par des opérations chirurgicales-performances, faisant de son corps la matière même de l'œuvre. Michela Marzano analyse elle aussi le travail d'ORLAN dans l'article de revue « Ceci est mon corps : ORLAN ou de l'identité incertaine. Selon elle, ORLAN conçoit le corps comme un « ready-made modifié » : il n'est plus une donnée naturelle à accepter, mais une matière que l'on peut déconstruire, reconstruire et exposer¹²⁴. Son travail interroge alors la relation entre apparence, identité et volonté : jusqu'où peut-on modifier son corps sans modifier ce que l'on est ? Chez ORLAN, c'est la matérialité biologique du corps qui est littéralement transformée. La peau, le visage, la chair, deviennent des lieux de reconstruction identitaire. En effet, « le corps est pour ORLAN non seulement le support de tout procédé artistique, mais aussi un lieu de mutations et d'altérité. ». ORLAN offre une réponse à la question

123 ORLAN, « Performance », disponible sur : <https://www.orlan.eu/works/performance-2/>, consulté le 5 mai 2026.

124 Michela Marzano, « Ceci est mon corps : Orlan ou de l'identité incertaine », *Cités*, no 21, 2005, p. 89-101, DOI : <https://doi.org/10.3917/cite.021.0089>.

de la modification de l'identité, qui est pour Marzano « à la fois simple et audacieuse ». Elle cite « modifier son corps, c'est modifier sa personne ; modifier sa personne, c'est agir en conformité à ses désirs. »¹²⁵. Cependant pour Marzano cette réponse « cache en réalité toute une série de problèmes et de paradoxes. ». Ma pratique se tient à distance de la démarche d'ORLAN puisque je ne touche pas à mon corps directement. Il n'en demeure pas moins que certaines questions posées par l'artiste font écho à mon travail : le rapport entre image intérieure et image extérieure, la tension entre le corps vécu et le corps montré, l'incertitude de l'identité lorsqu'elle passe par l'apparence. La différence principale est que dans ma pratique, cette transformation n'a pas lieu par la chirurgie, mais par l'image. Le numérique est cet espace où l'on peut ouvrir, fragmenter, recomposer ou rendre méconnaissable le corps, sans toucher physiquement la chair réelle.

De fait, Stelarc et ORLAN me permettent de resituer mon approche du post-humain par rapport à la leur. Le corps chez Stelarc est expérimenté dans ses limites techniques, chez ORLAN il est reconstruit dans sa chair. A l'instar de ces artistes, dans ma pratique je me réapproprie donc cette notion de post-humanisme qui ne renvoie pas à une fascination pour l'accroissement ou la perfection technologique du corps. Le numérique ne sert pas à corriger ou à améliorer le corps humain, mais à rendre manifeste son instabilité perceptive et psychique. Ce corps post-humain dont je fais appel est avant tout un corps troublé, fragmenté, dédoublé et altéré par des états mentaux allant infléchir en profondeur sa perception.

Cette approche est à mettre en lien avec certains aspects du travail de Donna Haraway dans son *Manifeste Cyborg*. Haraway décrit le cyborg comme « un organisme cybernétique, hybride de machine et de vivant, créature de la réalité sociale comme personnage de roman. »¹²⁶. Avec cette figure, elle interroge les frontières fixes entre humain et machine, naturel et artificiel, corps biologique et technologie. Pour Haraway, la figure du cyborg est alors une figure de brouillage des catégories traditionnelles, d'effacement des oppositions stables. Elle affirme que « le cyborg est notre ontologie », c'est-à-dire une façon contemporaine d'exister dans un monde traversé par les technologies mais aussi par une politique marquée, le patriarcat et le capitalisme. C'est donc une figure qui réfute l'essentialisme et qui serait capable d'unifier des blocs politiques qui aujourd'hui crée des discriminations entre les humains¹²⁷. Si je ne cherche pas à produire des corps dans un but féminisme ou de questionner la politique de notre monde, cette réflexion est intéressante dans le cadre de ma pratique puisque les corps que je construis numériquement ne sont jamais totalement

125 Ibid.

126 Donna Haraway, « Manifeste Cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle », *Mouvements*, nos 45-46, 2006, p. 15-21, DOI : <https://doi.org/10.3917/mouv.045.21>.

127 Ibid.

organiques ni totalement artificiels. Ils se trouvent dans un entre-deux instable où l'image numérique transforme sans cesse la perception du corps. Mais si certaines visions transhumanistes¹²⁸ (transcender l'humain) du post-humain voient la technologie comme un moyen d'améliorer ou de dépasser le corps biologique, mon travail repose plus sur une logique de vulnérabilité. Le numérique n'est pas ici susceptible de réparer le corps, mais il accentue au contraire ses troubles, ses déformations et ses angoisses. Dans mes installations, le corps hybride qui se manifeste est un corps hanté par la dysmorphophobie, l'anxiété et la dissociation corporelle. Cette distinction est importante car elle déplace la notion de post-humanité vers une réflexion davantage liée à la perception qu'à la performance technologique. Dans mes projets, le numérique se comporte moins comme une prothèse que comme un révélateur psychique. Il permet de rendre visibles des sensations corporelles qui ne se représentent que difficilement autrement. Les déformations, les superpositions des matières organiques, les pixelisations ou les fusions de visages traduisent des états mentaux où le corps devient étranger à lui-même. Le post-humanisme ne signifie pas ici un humain technologiquement supérieur, mais un corps dont l'identité est mise en crise à cause de trouble psychique et des images numériques. Je parlerai donc d'un post-humain dysmorphique.

2. Le corps hybride comme espace de projection perceptive

Ainsi, si le post-humain est souvent pensé comme une transformation technologique, il peut être vu comme une modification de sa perception. Le numérique transforme le corps non seulement dans sa matérialité ou dans ses capacités techniques, mais aussi dans la façon dont il est vu, ressenti et représenté.

Cette idée rejoint certaines des analyses d'Antonio Casilli, toujours dans *Les Liaisons numériques*. Casilli montre dans cet ouvrage que les technologies changent profondément notre rapport au corps et à l'identité. Il dénonce notamment la « prophétie de la disparition du corps » qui accompagnerait les sociétés numériques¹²⁹. Samuel Goyet, maître de conférence, explique qu'Antonio Casilli « propose l'idée d'un "corps palimpseste" qui dialogue en permanence avec le corps hors-ligne. »¹³⁰. Le palimpseste étant un parchemin dont on a effacé le contenu pour réécrire complètement dessus,

128 Définition du Larousse : Courant de pensée qui vise l'amélioration des capacités intellectuelles, physiques et psychiques de l'être humain grâce à l'usage de procédés scientifiques et techniques (manipulation génétique, nanotechnologies, intelligence artificielle, etc.). <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/transhumanisme/188207>

129 Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010.

130 Samuel Goyet, « *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?* », *Communication & langages*, no 168, 2011, p. 131-132, DOI : <https://doi.org/10.3917/comla.168.0131>.

c'est l'idée que notre identité en ligne ajoute continuellement des nouvelles couches à notre identité réelle sans jamais l'effacer complètement. De fait, le numérique ne fait pas disparaître le corps selon Casilli, au contraire il produit de nouvelles formes de présence corporelle et de projection de soi. L'individu contemporain est toujours à mi-chemin entre son corps physique et ses doubles numériques, avatars, profils ou représentations virtuelles. Cette coexistence engendre une tension permanente entre le corps réel et le corps projeté.

Dans cette perspective, on peut considérer mes travaux numériques comme des manières de projeter le corps et de le transformer à travers l'image. Les figures que je crée via le numérique ne visent pas à représenter fidèlement un corps réel, mais à traduire une expérience perceptive intérieure. Le numérique est un espace intermédiaire où le corps peut être recomposé, déformé, dissous ou hybridé. Il se fait lieu de passage entre vécu psychique et représentation visuelle. Cette relation entre image numérique et identité rejoint également certaines analyses développées par Sherry Turkle, professeur d'études sociales en science et technologie au Massachusetts Institute of Technology, dans son ouvrage *L'écran fragmenté*. Turkle montre que les mondes numériques conduisent à une expérience éclatée de l'identité, où l'individu peut exister sous la forme de plusieurs représentations simultanées. En définitive, elle décrit un « moi éclaté et contradictoire » rendu possible par les espaces numériques et les avatars¹³¹. A ses yeux, l'identité numérique ne fonctionne plus comme une unité stable mais comme une multiplicité de présences et de projections. L'écran devient un espace où l'on peut expérimenter, transformer ou déplacer différents aspects du soi. C'est là un aspect primordial de ma démarche.

Même en dehors de mes installations, le numérique est un espace où je projette régulièrement des représentations idéalisées ou transformées du corps. Je dessine énormément au quotidien, et essentiellement des personnages, souvent que je m'imagine dans un cadre narratif. Mais ces personnages que je dessine, souvent inspirés d'univers fictionnels préexistants, agissent comme des sortes d'avatars. Même s'ils ne sont pas explicitement des personnages autobiographiques, ils incarnent une version idéalisée de moi-même. Ces personnages créés numériquement me permettent de reconstruire mon corps et de projeter une autre perception de moi. Le post-humanisme, dans ce contexte ne signifie pas une fusion qui serait triomphante entre l'humain et la machine, mais plutôt un état d'instabilité où le corps, l'image, et le psychisme deviennent indissociables.

131 Sherry Turkle, « L'écran fragmenté », *Sociétés*, no 79, 2003, p. 17-34, DOI : <https://doi.org/10.3917/soc.079.0017>.

3. *L'uncanny valley* : étrangeté du corps et crise de l'identité

Sur ce questionnement sur le corps hybride comme corps-perception ORLAN permet de transitionner vers des réflexions sur l'identité en lien avec les écrits d'Antonio Casilli. Entre 1990 et 1993, l'artiste réalise une série de neuf opérations-chirurgicales-performances intitulée *La Réincarnation de Sainte-ORLAN ou images nouvelles-images*. Avant de chercher à l'inscrire dans sa propre chair, elle construit d'abord un autoportrait à l'aide de l'ordinateur. Sur son site officiel, ORLAN explique que ce travail est né de la volonté de réduire « l'écart entre image interne et l'image externe »¹³². Ce passage par l'ordinateur est essentiel : le corps est déjà pensé comme une image recomposable, avant même l'opération. ORLAN réalise des figures hybrides et numériques tirées de l'histoire de l'art et de la mythologie, non pour correspondre aux canons de beauté, mais pour produire une nouvelle image d'elle-même. La chair est alors le lieu où cette image s'inscrit. Là est la nuance avec ma propre pratique, chez elle, chez elle l'image numérique prépare une transformation physique, alors que dans ma démarche, elle est le lieu même de la transformation.

ORLAN parle d'un « art charnel » afin de se distinguer du body art, et son site précise que cette démarche questionne « le statut du corps dans la société et son devenir dans les générations futures via les nouvelles technologies et les manipulations génétiques »¹³³. C'est une dimension importante pour ma réflexion, car elle montre que le corps contemporain n'est plus seulement une donnée biologique, mais qu'il devient un lieu de projection, de débat, de reconstruction et d'incertitude identitaire. ORLAN utilise le corps réel comme un support opératoire, alors que mes projets déplacent cette opération dans l'image numérique.

De même, le titre de sa série, *La Réincarnation de Sainte-ORLAN*, est très évocateur. ORLAN explique que ce nom renvoie au personnage qu'elle avait peu à peu édifié dans ses séries précédentes, en particulier *Étude documentaire : Le Drapé, Le Baroque*, où elle usait déjà d'iconographies religieuses. « La réincarnation » ne doit donc pas être entendue au sens spirituel traditionnel, mais comme une refabrication de soi à travers l'image. Le corps se transforme en un lieu où se manifestent, l'un après l'autre, divers visages identitaires. Le second titre *images nouvelles-images*, renforce cette idée en faisant références aux nouvelles technologies numériques ainsi qu'aux divinités hindoues qui peuvent changer d'apparence pour accomplir de nouvelles actions. Orlan cherche donc à « changer de référent » en abandonnant les représentations judéo-chrétiennes pour des figures hybrides tirées de la mythologie de l'histoire de l'art et du numérique. L'importance de cette réincarnation vient du fait qu'elle ne cherche pas à reproduire fidèlement des modèles féminins connus. ORLAN le dit elle-même « Je ne veux donc pas ressembler à la Vénus de

132 ORLAN, « Performance », disponible sur : <https://www.orlan.eu/works/performance-2/>, consulté le 5 mai 2026.

133 Ibid.

Botticelli [...] Je ne veux pas ressembler à la Joconde de Léonard de Vinci »¹³⁴. Les figures qu'elle retient sont plutôt une « trame » symbolique d'une hybridation numérique antérieure. Son visage recréé à partir d'images culturelles fragmentées, avant d'être matérialisé dans la chair par les gestes de la chirurgie. L'identité se présente alors comme un montage, une construction visuelle instable constituée par des strates d'images et de références successives.



Figure 54: ORLAN, *La Réincarnation de Sainte-ORLAN ou Images nouvelles-images / 9ème Opération-Chirurgicale-Performance*, 14 décembre 1993, performance chirurgicale.



Cela rejoint ma réflexion sur le corps-perception. Chez ORLAN, le corps devient étranger à lui-même parce qu'il est transformé selon une image mentale et numérique préexistante. Cette transformation crée une sorte de trouble : le visage reste humain et reconnaissable, mais il s'engage peu à peu dans une zone ambiguë où les repères habituels de l'identité se brouillent. ORLAN explique que les dernières opérations réalisées à New-York ne cherchaient plus la beauté mais « la laideur » et « la monstruosité »¹³⁵. Ainsi, l'idéal du corps hybride se transforme en une image dérangeante, presque inquiétante.

Cette ambiguïté perceptive entre familiarité et étrangeté me permet d'introduire une nouvelle notion importante autour de mes questionnements sur l'identité. Lorsque le corps est altéré, numériquement, il amène des réflexions sur la notion d'humanité et de projection virtuelle. Modifier son corps via les technologies signifie-t-il qu'il est toujours humain ? Quand bascule-t-on dans une identité qui n'est plus que numérique ? L'ouvrage d'Antonio Casilli est un pilier central pour approfondir ce sujet d'identité virtuelle. Cependant, ce corps hybride, un peu comme celui

134 Ibid.

135 Ibid.

d'ORLAN, qui devient troublant parce qu'il paraît presque humain sans l'être tout à fait et précisément un effet que l'on nomme l'« *uncanny valley* » ou en français « la vallée de l'étrange ».

La notion d'*uncanny valley* apparaît en 1970 avec le roboticien japonais Masahiro Mori. Dans sa traduction et son commentaire de l'essai de Mori, Karl F. MacDorman explique que ce phénomène désigne le moment où une figure artificielle devient presque humaine, mais pas suffisamment pour être perçue comme totalement vivante ou familière. Plus une entité se rapproche de l'être humain, plus l'empathie grandit, mais lorsqu'elle atteint une ressemblance très proche mais encore imparfaite, cette sympathie s'effondre et fait place au malaise.

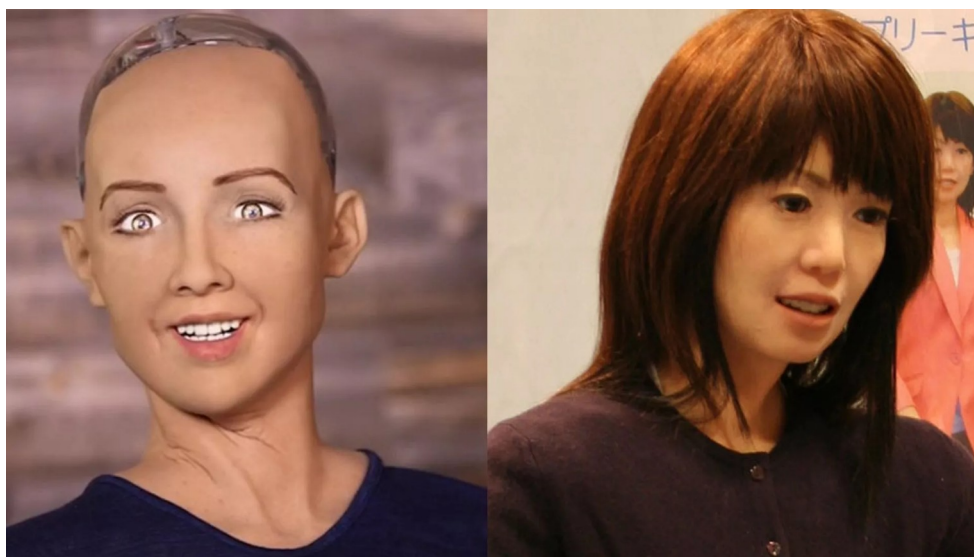


Figure 55: Sophia (gauche) et Repliee Q2 (droite), robots humanoïdes illustrant le phénomène de la « vallée de l'étrange » (*uncanny valley*).

MacDorman résume de cette manière la pensée de Mori : « Plus les robots seraient similaires à l'homme, plus notre sympathie pour eux augmenterait – mais seulement jusqu'à une certaine limite. En se rapprochant d'une apparence humaine parfaite, mais sans toutefois l'atteindre, notre réponse changerait soudainement et passerait de la sympathie à l'aversion. »¹³⁶. C'est un concept pertinent par rapport à ma recherche, car elle ne concerne pas que la robotique et les androïdes. Elle aussi de penser des images de corps restant proches de l'humain tout en devenant instables perceptivement. Le trouble naît de cette hésitation : l'image est reconnaissable, mais quelque chose résiste à son identification. Dans ma pratique, le visage ou le corps semble encore humain, mais son artificialité, sa déformation et son altération numérique la fait basculer vers une étrangeté inquiétante. Mori souligne également l'importance du mouvement qui peut amplifier cet effet : « Sa présence modifie la forme de la vallée de l'étrange en amplifiant les pics et les creux. »¹³⁷. Le corps presque humain est alors d'autant plus troublant lorsqu'il semble animé, mouvant ou vivant sans l'être pleinement.

136 Karl F. MacDorman, « La Vallée de l'Étrange de Mori Masahiro : importance et impact sur l'esthétique et la conception des robots », *e-Phaistos*, vol. VII, no 2, 2019, p. 2, DOI : <https://doi.org/10.4000/ephaistos.5333>.

137 Ibid, p. 10.

Mori explique ce malaise comme une réaction de protection éventuelle. L'*uncanny valley* répondrait à un instinct de conservation devant des formes trop semblables au corps humain, mais portant un signe d'altération, de maladie ou de mort. Il écrit que ce sentiment aurait pour fonction de nous protéger « des choses qui nous semblent au contraire bien trop similaires au corps humain, telles que les cadavres ou d'autres espèces apparentées »¹³⁸. C'est une des raisons pour laquelle Mori conseille aux concepteurs de ne pas rechercher une imitation parfaite de l'être humain, mais de s'en tenir à une forme stylisée, avant de tomber dans l'*uncanny valley*. C'est une idée importante dans le cadre de mon sujet, puisqu'elle montre que le malaise ne vient pas seulement de l'artificialité, mais d'une ressemblance humaine troublée, incomplète ou altérée.

Ainsi, cette notion me permet, dans ma recherche, de penser le passage entre corps post-humain et identité numérique. Ce qui m'intéresse est moins la peur de la machine que le moment où le corps humain, transformé par le numérique, cesse d'être immédiatement reconnaissable comme une unité stable. L'*uncanny valley* devient alors un moyen d'interroger la manière dont l'image numérique brouille l'identité : à partir de quand un corps modifié reste-t-il humain ? A partir de quand devient-il une projection, un avatar ou une présence presque autre ? Or si le post-humain ne se limite pas à une transformation technique du corps, il faut désormais s'interroger sur ce que le numérique transforme plus profondément : non seulement l'apparence du corps, mais la manière dont le sujet se projette, se reconnaît ou se recompose à travers ses images. C'est là l'idée de construction de l'identité à travers l'image et le numérique.

138 Ibid. p. 2 et 16.

B. Corps numériques et avatars : construire son identité par l'image

Antonio Casilli dans son ouvrage *Les Liaisons numériques* écrit dans son introduction une des raisons qui l'a amené à ce sujet « Avant tout, le sujet de cette recherche s'est imposé comme un fait de mon vécu. Pour des raisons générationnelles, par les lieux que j'ai traversés, je me suis trouvé au cœur de la culture du numérique. Le passage de ma fascination d'adolescent pour les micro-ordinateurs et les jeux vidéos à la connaissance des milieux des révoltés du clavier, des cyberpunks européens, des hackers, de la cyberculture américaine, des réalités des pays émergents d'Asie et d'Amérique du Sud s'est fait durant les voyages qui ont jalonné mon parcours de chercheur. Avant même de le passer au prisme de l'analyse sociologique, j'ai vécu l'avènement de la société en réseau à la première personne. »¹³⁹.

Je dirais que je m'identifie beaucoup à cette explication. Je me suis souvent posé la question au cours de ma recherche sur la raison qui m'amène à tourner ma pratique autour du numérique. Le numérique a toujours été une évidence pour moi. Depuis enfant j'ai été attirée par les nouvelles technologies, et aussitôt que je pouvais dessiner j'ai souhaité le faire sur tablette numérique. Est-ce le fait de voir mon grand frère, de huit ans mon aîné, ingénieur, toucher à ce genre de technologies sous mes yeux qui m'a donné envie d'y toucher à mon tour le plus rapidement possible ? En réalité, je me suis toujours considérée comme « une enfant d'internet ». Ce terme je l'ai toujours utilisé et cela sans savoir qu'il existait en réalité une réelle apparition des personnes comme moi. Cette expression ne signifie pas seulement avoir grandi entouré d'écrans ou avoir utilisé très tôt des outils numériques. Elle renvoie à une façon particulière de construire son rapport au monde, à la création et aux autres à travers le réseau. Dans l'article de revue intitulé « La génération internet n'est plus ce qu'elle était, le rôle des médias dans l'identité générationnelle », le sociologue Fausto Colombo revient sur la notion de « Digital Natives », à savoir une génération dont l'identité et les rituels sociaux se construisent directement dans l'usage des technologies numériques. Cette génération, dit-il, accueille les mutations technologiques « avec plus de naturel que les adultes » car elle les découvre durant une « phase formatrice de [sa] propre vie »¹⁴⁰. Le numérique n'est donc pas un outil extérieur qu'il faudrait apprendre à maîtriser, mais un environnement dans lequel cette génération se développe naturellement.

139 Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010, p. 14.

140 Fausto Colombo, « La génération internet n'est plus ce qu'elle était : le rôle des médias dans l'identité générationnelle », traduit par Yves Jeanneret, *Communication & langages*, no 170, 2011, p. 9, DOI : <https://doi.org/10.4074/S0336150011014013>.

Et cette idée parle particulièrement à mon propre vécu. Mon rapport au numérique ne s'est jamais construit à travers un apprentissage académique ou technique au sens traditionnel. Il s'est formé dans ce que Fausto Colombo appelle « l'arène concrète de l'usage » et ainsi « non à travers les processus traditionnels de scolarisation »¹⁴¹. Internet, les logiciels de création, les jeux vidéos, les vidéos en ligne, en passant par les espaces communautaires du web ont alors constitué des lieux d'expérimentation, de découverte, d'apprentissage, en complémentarité à l'école. Très tôt, le numérique s'est imposé comme un espace de consommation d'images mais aussi de productions, de transformation et de partage d'images.

Colombo explique également que les médias numériques constituent le « bassin »¹⁴² qui donne forme à une génération. Ils construisent une « habitude perceptive » commune et une « mémoire partagée »¹⁴³. Les personnes nées au début des années 2000, comme moi, ont grandi en voyant directement Internet se transformer : d'un web encore fragmenté et expérimental à un réseau dominé par les plateformes, les algorithmes et la circulation permanent des images. Cette évolution a profondément changé ma perception des images numériques et ma manière d'envisager ma pratique artistique. Avec Internet, j'ai grandi au milieu de nouveaux usages, de nouveaux espaces d'expression et de nouvelles formes visuelles qui émergeaient en permanence.

Enfin, cette immersion précoce dans les mondes numériques a participé selon Colombo à la construction d'un « sens du nous », qu'il appelle le *we-sense*¹⁴⁴. Les plateformes du web offrent à toute une génération la possibilité d'afficher au grand public ses goûts, ses références, ses productions. Cette possibilité permanente d'expression de soi a eu une grande importance dans mon rapport à l'image et à la création. Le numérique n'a pas été seulement un support technique ; il a été un lieu de socialisation, d'identification et de reconnaissance. En ce sens, ma pratique ne consiste pas seulement à utiliser des outils numériques contemporains mais à participer d'une culture visuelle et relationnelle née avec internet lui-même.

1. Internet comme nouvel espace de construction du corps

a) Mise en scène de soi et performance identitaire

Les espaces numériques d'aujourd'hui ont profondément modifié les façons dont l'identité se construit et s'exprime. Aujourd'hui, les réseaux sociaux, les plateformes de partage d'images et les

141 Ibid.

142 Ibid. p. 11.

143 Ibid. p. 16.

144 Ibid. p. 17.

espaces virtuels contribuent à une mise en scène permanente de soi, où le corps tient une place centrale. L'identité numérique ne se résume plus à une simple présence en ligne : elle se construit par des images, des profils, des avatars, des publications, autant de moyens de produire et de contrôler sa propre représentation. Le numérique apparaît alors comme un espace non seulement de communication mais également de fabrication visuelle du sujet.

Dans *Les Liaisons numériques*, Antonio Casilli étudie cette mutation des rapports sociaux par les pratiques numériques du moment. L'auteur montre que les plateformes numériques ne sont pas des espaces distincts du réel mais qu'elles font pleinement partie des pratiques sociales et des mécanismes de construction identitaire. Il explique notamment que les profils web sont comme des performances de goût, mettant en évidence la façon dont les individus utilisent leurs profils numériques pour construire une image socialement identifiable d'eux-mêmes. Il développe l'idée que l'identité numérique se fonde alors sur une sélection et une organisation de signes visuels : photographies, goûts culturels, références esthétiques, mises en scène du quotidien ou représentations corporelles. Ces éléments participent à la construction d'un corps socialement visible, constamment mis en avant aux yeux des autres utilisateurs. Il dit dans son introduction « dans les lieux des échanges numériques c'est l'identité somatique de l'utilisateur qui est constamment mise en avant. »¹⁴⁵, c'est-à-dire l'identité corporelle à l'inverse de l'identité psychique qui est mise en avant.

Casilli explique que cette omniprésence des images modifie aussi la façon dont le corps est perçu dans les espaces numériques. Sur les réseaux sociaux, le corps devient un support de représentation particulièrement important, constamment photographié, modifié, partagé ou regardé. Par ailleurs, il souligne que « l'abondance des représentations corporelles (textes, images, avatars) en ligne est vite considérée comme la marque du narcissisme individualiste qui définit les mondes en réseau. »¹⁴⁶. Pourtant cette prolifération des images corporelles ne se réduit pas à une simplement logique narcissique. Elle met plus profondément en lumière une transformation des formes contemporaines de sociabilité, où l'image devient un instrument indispensable à la reconnaissance sociale, à la communication et à la validation identitaire. Casilli démontre que le développement des plateformes numériques a de ce fait contribué à faire du corps une image circulante, constamment soumise à la visibilité et à l'évaluation de sociale. Les photos que l'on publie sur Instagram, TikTok ou d'autres plateformes ne sont pas seulement le fruit d'un partage spontané du quotidien, elles sont également le fruit d'une mise en scène esthétique de soi. Les filtres, les retouches et les cadrages permettent de

145 Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010, p. 13.

146 Ibid. p. 228.

modifier ou d'optimiser l'apparence corporelle, produisant des représentations parfois éloignées du corps vécu. Combien de fois j'ai utilisé des filtres pour masquer mon acné ? Cette logique de mise en scène permanente encourage alors, selon Casilli, une relation de surveillance permanente de son image, le corps tendant à être perçu selon les critères de visibilité imposés par les espaces numériques.

Cette réflexion parle particulièrement à ma pratique artistique ainsi qu'à mon rapport personnel aux images numériques. Ayant grandi dans un environnement rempli de représentations corporelles circulant sur Internet, ma perception du corps s'est construite autant à travers les écrans que dans l'espace physique. Les réseaux sociaux, mais aussi les plateformes de partage de dessins (Pinterest, DeviantArt, Instagram), ou certains espaces communautaires en ligne ont contribué à créer un imaginaire visuel où le corps est sans cesse transformable, modifiable, mis en scène. Cette présence constante de l'image numérique impacte directement mon mode de pensée et de représentation du corps dans ma pratique plastique, notamment à travers l'usage du dessin numérique, des personnages fictifs et des dispositifs de projection.

b) Corps numériques et visibilité de soi

L'évolution des réseaux numériques a modifié en profondeur les façons dont le corps contemporain devient visible. L'identité ne se construit plus seulement par la présence physique ou les interactions sociales directes, mais aussi par une exposition permanente de soi à travers l'image. Les plateformes numériques créent donc un espace où le corps est constamment observé, jugé, photographié et diffusé. Cette visibilité permanente change la manière dont les individus perçoivent leur propre apparence et leur rapport au regard d'autrui. Dans son ouvrage, Antonio Casilli démontre que les espaces numériques ne forment pas des mondes distincts du réel, mais bien des extensions immédiates des pratiques sociales actuelles. Il explique notamment que « La mise en boucle du réel et du virtuel est la raison pour laquelle les usages informatiques actuels sont inséparables des pratiques sociales. »¹⁴⁷. L'idée de boucle entre le réel et le virtuel semble particulièrement importante quand on interroge les représentations contemporaines du corps. Les photos postées sur les réseaux sociaux ont une influence directe sur la perception que les individus ont d'eux-mêmes et cette perception, selon Casilli, modifie à son tour leur façon de produire et d'altérer leur propre image. Il explique qu'à ce moment, le corps physique et sa représentation numérique entre dans une relation de rétroaction permanente. Cette généralisation de la visibilité du corps entraîne aussi une intensification des regards sociaux. Les réseaux numériques opèrent selon

¹⁴⁷ Ibid, p. 327.

le principe de comparaison infinie, puisque les images du corps se diffusent en obéissant à des règles de visibilité, d'aspect, de validation sociale. Les dispositifs techniques des réseaux sociaux, filtres, retouches, cadrages, algorithmes de recommandation, contribuent à construire des normes visuelles particulièrement fortes. Casilli explique qu'on tend alors à percevoir le corps comme une image à optimiser, corriger ou contrôler afin de correspondre aux modèles de visibilité dominants. D'une certaine manière, je dirais qu'on retrouve là une idée des définitions de base du post-humain. Cette idée de corriger et d'optimiser son image à travers les réseaux numériques contribuerait à l'idée d'un post-humanisme spécifique aux réseaux sociaux, mais qui ne viserait pas l'optimisation pour améliorer l'humain mais plutôt l'optimisation pour s'approcher de son idéal perceptif.

Cette logique rejoint les réflexions développées par Margaret Morse sur la notion de « corps de trop », reprises et travaillées par Antonio Casilli dans son analyse des usages numériques. Morse décrit l'angoisse de l'internaute devant son propre corps physique, ce corps « qui est assis face à l'écran et au clavier, qui a faim et grossit, qui vieillit et tombe malade, celui qui ne peut pas échapper à sa propre mort. »¹⁴⁸. Le corps biologique se présente alors comme une présence encombrante par rapport aux représentations idéalisées qui circulent dans les espaces numériques. De plus, Casilli souligne que « sa lourdeur encombre, ses fonctions naturelles prêtent à embarras. Et l'embarras est encore plus grand quand l'internaute compare ce corps grossier à l'*autre* corps qui lui est promis dans les jeux en ligne, dans les images de charme – et même dans les soins miraculeux qui envahissent sa boîte mail sous forme de spams. Corps imaginaire que celui-là, bien sûr, mais de prime abord ô combien réalisable. »¹⁴⁹. Cette tension entre le corps vécu et le corps représenté se manifeste particulièrement dans les environnements numériques contemporains, où les images corporelles font l'objet de retouche, de filtrage ou d'une reconstruction permanents.

Casilli cite également David Le Breton, professeur à l'université de Strasbourg, qui analyse également cette transformation du rapport au corps à travers l'idée d'une « rupture anthropologique », où notre « nature profonde »¹⁵⁰, faite de chair et de sensations, se verrait progressivement refoulée au profit d'une communication médiatisée par les technologies. Sans aller jusqu'à imaginer la disparition du corps, ces réflexions permettent néanmoins de saisir comment les espaces numériques contribuent à une forme de distanciation par rapport au corps biologique. Le sujet est confronté à une image toujours modifiable de lui-même, souvent plus valorisée ou plus socialement acceptable que son propre corps vécu.

148 Ibid, p. 121.

149 Ibid.

150 Ibid, p.122.

Si j'ai déjà évoqué le sujet des communautés « pro-ana » que j'ai pu voir apparaître sur Internet alors que j'étais adolescente, il est intéressant de noter que ces communautés font l'objet d'une partie non négligeable de la recherche d'Antonio Casilli. Par conséquent, cette question de la confrontation à une image modifiable plus valorisée que le corps vécu, s'affiche notamment dans ces communautés numériques liées aux troubles alimentaires et à la représentation du corps. Casilli analyse donc ces espaces dits « pro-ana », et montre comment les réseaux numériques peuvent faire du corps un véritable langage identitaire et social. Le corps s'y transforme en un ensemble de signes visuels qui font l'objet de pratique de comparaison, de contrôle et de validation collective. Ces communautés se conseillent entre elles afin d'obtenir le corps s'apparentant le plus possible à une sorte d'idéal de maigreur, en incitant à la prise de laxatif et de vomitif par exemple. Elles repartagent également entre elles des photographies de corps appelées « thinspo », mises en scène esthétiquement comme on partage des photos d'inspiration de mode. Casilli explique que l'on « parle de donner la thinspiration, l'inspiration à maigrir »¹⁵¹. De cette manière, ces photographies corporelles, ces calculs alimentaires et ces représentations de la maigreur agissent comme des indicateurs d'appartenance à un groupe. Dans ces espaces Casilli explique que le corps n'est plus seulement vécu biologiquement, mais comme une surface continuellement retravaillée par l'image numérique : il devient une image performative, continuellement observée, codifiée et évaluée à travers le regard des autres utilisateurs. Ces problématiques résonnent particulièrement avec les questions liées à la dysmorphophobie, dans lesquelles la perception du corps se trouve déjà profondément altérée par le regard porté sur soi-même, et plus largement avec certains rapports contemporains au corps construit à travers les images numériques. Comme l'exposition régulièrement à des représentations corporelles normées peut participer à maintenir un rapport de contrôle important sur son propre corps. Casilli souligne que le sujet se perçoit alors par un regard intériorisé d'un autre, dans lequel le corps réel paraît sans cesse insuffisant devant les images produites et diffusées sur les réseaux.

Cette relation entre visibilité, représentation et perception du corps traverse directement ma pratique artistique, ayant grandi dans un environnement profondément marqué par Internet et la circulation permanente des images numériques. J'ajouterai que la mode des années 2000 était la minceur extrême, le but étant pour les femmes d'avoir le moins de formes possibles. Je me souviens encore de séries télévisées ou de film comme *Le journal de Bridget Jones* sorti en 2001¹⁵² ou bien *Lolita malgré moi* sorti en 2004¹⁵³ où faire un 36-38 était mis en scène de façon à faire passer ces filles

151 Ibid. p. 198.

152 Sharon Maguire (réal.), *Le Journal de Bridget Jones (Bridget Jones's Diary)*, Royaume-Uni/France/États-Unis, Working Title Films, Little Bird, Miramax Films, Universal Pictures, Studiocanal, 2001.

153 Mark Waters (réal.), *Lolita malgré moi (Mean Girls)*, États-Unis, Broadway Video, Paramount Pictures, 2004.

comme grosse. Les espaces numériques ont constitué pour moi une part importante de rapport à l'image, que ce soit sur les réseaux sociaux, des plateformes de diffusion d'art ou encore des espaces communautaires liés aux cultures visuelles en ligne. Cette obstination des représentations du corps a participé à forger une vision du corps comme étant transformable, manipulable et perpétuellement exposé au regard. Les enjeux de surveillance du corps, d'hypervisibilité et de difficulté à habiter son propre corps constituent ainsi un terrain fertile pour mes recherches plastiques et définissent ma manière de travailler avec les images numériques.

Dans mon rapport personnel aux images diffusées sur les réseaux sociaux, certaines de mes productions sur Instagram participent directement à la mise en scène de cette perception altérée du corps induite par le trouble dysmorphophobique dont je souffre. Dans un cliché publié en 2021 sous le titre *Dysmorphie*, je me suis prise en photo grâce au retardateur de mon téléphone, en ne réglant volontairement pas le focus. On me voit de dos, replié sur moi-même, assise au sol, dénudée, et ma colonne vertébrale est particulièrement physique. A l'époque je pesais quarante-trois kilogrammes. Les couleurs ont été retravaillées depuis mon téléphone pour des tons froids et mornes. Dans ce cliché, le corps y est à la fois exposé et dissimulé, rendu visible mais en partie effacé par le flou de l'image. Je l'ai déjà mentionné mais l'écriture a toujours fait partie de ma vie, c'est pourquoi ce cliché est accompagné d'un texte, celui-ci évoquant explicitement cette relation conflictuelle au corps :

« J'aimerais m'arracher la peau pour qu'en repousse une nouvelle.

J'aimerais briser mes os pour les remplacer comme je le souhaite.

J'aimerais me réduire en poussière pour me reconstruire plus belle.

J'aimerais juste détruire et remodeler ma silhouette.

C'est une bataille entre les faits et mes pensées.

Ceux qui montrent mes os et peu de peau.

Celles qui vomissent et hurlent tous mes défauts.

Une bataille entre mes yeux, le miroir et leurs énoncés.

Et parfois si je peux souffler, c'est autre chose qui vient me meurtrir et c'est la culpabilité.

Épuisant, j'aimerais juste me défaire de ce poids.

Puis je me souviens que tant que je vis, ce poids c'est moi.

Je traîne un corps qui n'est pas le mien. Je traîne un corps dont je ne veux pas. Je traîne une masse informe et mon cerveau ne veut pas accepter la réalité.

Parfois seulement il peut le supporter, le reste du temps il ne fait que de le maltraiter.

J'aimerais me réduire en poussière pour me reconstruire, que mon miroir cesse de me dégoûter.

J'aimerais calmer l'envie de me vomir. »

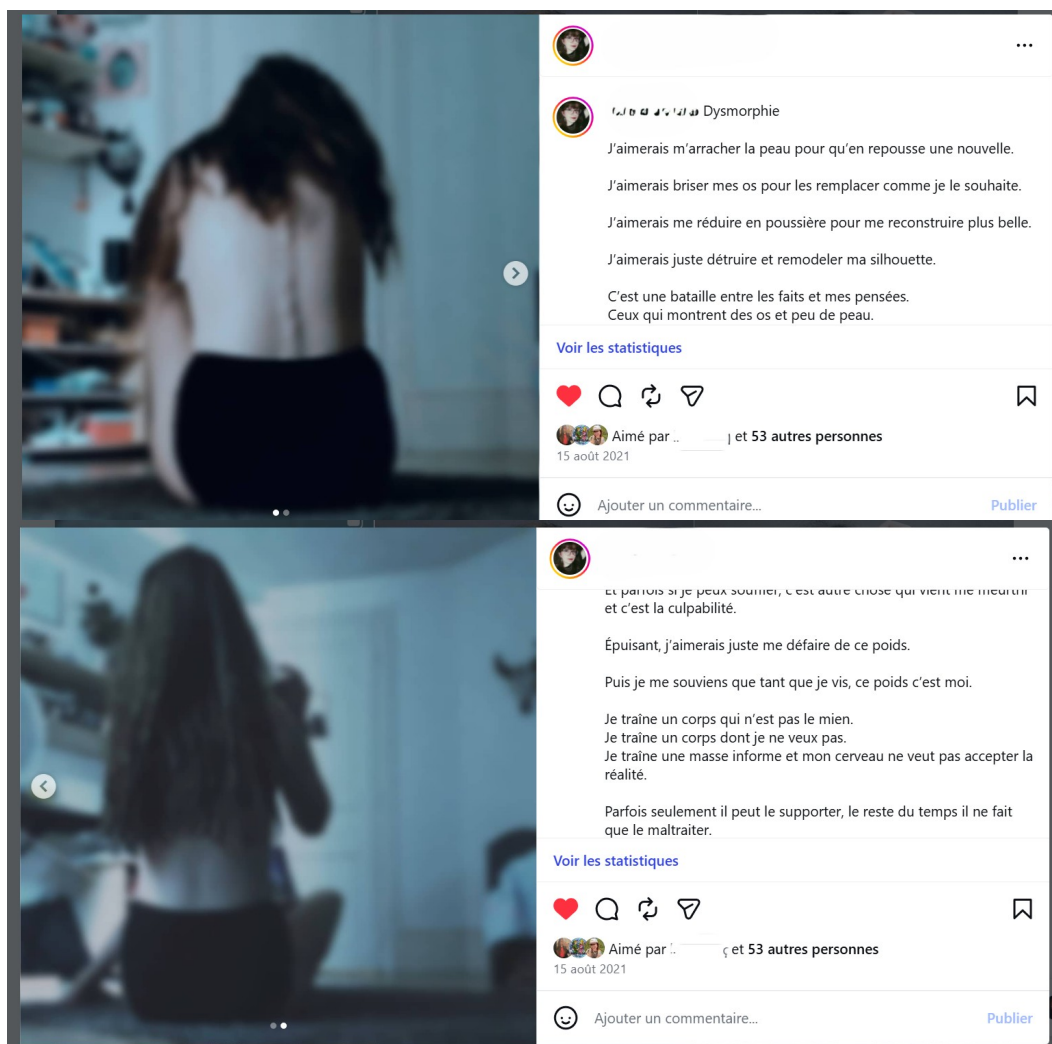


Figure 56: Léana Michaud, *Dysphorie*, 2021, autoportraits photographiques réalisés au retardateur et publiés sur Instagram, accompagnés d'un texte poétique.

Cette publication joue alors le rôle de mise en scène numérique de la dysmorphophobie. La photographie n'est pas seulement une image documentaire du corps : elle est une image construite, cadrée, choisie, modifiée numériquement par le flou et la colorimétrie puis diffusée dans un espace numérique de visibilité. Le corps devient ainsi une image destinée au regard des autres utilisateurs et une surface de projection psychique. Cette exposition du corps rejoint les réflexions développées par Antonio Casilli autour des représentations numériques et des formes contemporaines de mise en exposition de soi. Le sujet est, à présent, non seulement dans son corps mais aussi dans l'image de son corps circulant dans les espaces numériques. Cette image publiée sur Instagram met aussi en lumière la tension entre le corps vécu et le corps représenté. Le corps physique se fait alors difficile à habiter, voire étranger à soi, alors que l'image numérique permet à la fois une prise de distance et une reformulation esthétique de cette souffrance. La photographie se transforme alors en un espace

liminal, c'est-à-dire un espace de transition ambiguë, entre visibilité et dissimulation, entre exposition intime et reconstruction visuelle de soi. Le terme « espace liminal » désigne un espace intermédiaire de transition, à la frontière entre plusieurs états ou perceptions, produisant souvent une sensation d'étrangeté ou de flottement perceptif proche de la vallée de l'étrange¹⁵⁴.

2. Avatar, projection et corps fictionnel

a) *L'avatar comme technologie de soi*

Dans les espaces numériques d'aujourd'hui se sont développées de nouvelles formes de représentation de soi, dont l'avatar occupe une place centrale. Le mot « avatar » est apparu bien avant les usages numériques actuels. Tiré du sanskrit « avatāra », ce mot signifie, dans la mythologie hindoue, la manifestation sur la terre d'une divinité, en particulier du dieu Vishnou. Le terme est venu à désigner par extension une transformation, une métamorphose ou un changement successif d'un être ou d'une identité¹⁵⁵. Cette dimension de transformation est particulièrement intéressante dans les usages numériques actuels où l'avatar devient une représentation visuelle par laquelle un individu peut projeter, modifier ou reformuler sa propre identité à travers l'image.

Qu'il s'agisse d'un profil, d'un personnage fictif, d'une image de synthèse ou d'une représentation dessinée, l'avatar est aujourd'hui une modalité importante de présence dans les espaces numériques. De ce fait, loin de se limiter à un masque ou à une identité fictive sans lien avec la réalité, l'avatar fonctionne plutôt comme une extension de l'individu dans les réseaux numériques. Il permet de rendre visible une identité, de construire une présence sociale et de négocier une image de soi par le biais de dispositifs visuels et relationnels. Antonio Casilli remet en cause, dans *Les Liaisons numériques*, l'idée d'une dérive vers l'entièrement virtuel et d'une disparition du corps physique qu'impliquerait le numérique. Il dénonce notamment le fantasme d'une désincarnation numérique, qu'il juge être une « erreur d'évaluation lourde de conséquences théoriques et politiques »¹⁵⁶. Selon Casilli, le numérique ne forme pas un monde distinct du réel mais une continuité des pratiques sociales et corporelles. Il affirme même que « Sorti du folklore des corps aspirés dans le réseau, je ne peux que me rendre à l'évidence que la machine, pour ainsi

154 Alexander Diel et Michael Lewis, « Structural Deviations Drive an Uncanny Valley of Physical Places », *Journal of Environmental Psychology*, vol. 82, 1er août 2022, article 101844, DOI : <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844>.

155 Centre national de ressources textuelles et lexicales (CNRTL), « Avatar », disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/AVATAR>, consulté le 14 mars 2026.

156 Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010, p. 327.

dire, régurgite de la chair. Et que l'adieu au corps n'a jamais eu lieu. »¹⁵⁷, démontrant ainsi que les identités numériques demeurent intimement liées à l'expérience physique et sociale des individus. Cette tension entre le corps physique et sa représentation numérique se manifeste notamment dans la notion développée par Margaret Morse puis reprise par Casilli évoqué par le passé déjà de « corps de trop » où l'utilisateur ressent un inconfort vis-à-vis de son corps biologique. Les espaces numériques offrent, en regard de cette matérialité perçue comme pesante et imparfaite, des représentations du corps plus malléables, contrôlables et idéalisées. Casilli écrit, en citant Margaret Morse, que l'internaute fait face à « un corps virtuel qui vit libre et " branché dans des domaines de données immatérielles ", celui qui " encore que virtuellement, est immortel ". »¹⁵⁸. L'avatar se présente alors comme une tentative de reformuler le corps à travers l'image numérique.

Cependant, cette reformulation n'est pourtant pas seulement le fait d'un fantasme de perfection ou d'évasion pour Casilli. L'avatar peut également être saisi comme ce que Michel Foucault appelle une « technologie du soi »¹⁵⁹, c'est-à-dire un ensemble de pratiques qui permettent à l'individu de transformer son rapport à lui-même. L'image reconfigure sans cesse l'identité dans les espaces numériques, la transformant en une construction réflexive. Les profils, avatars et représentations numériques permettent aux individus de sélectionner certains aspects d'eux-mêmes, d'en modifier d'autres et de construire une présence adaptée aux espaces qu'ils habitent. Casilli montre d'ailleurs, comme il a été évoqué plus tôt, que les profils numériques fonctionnent comme des « performances de goût » dans lesquelles les individus jouent leurs références culturelles, leurs préférences esthétiques ou encore leur apparence afin de produire une identité socialement bien reconnaissable. L'avatar constitue donc un espace de négociation identitaire. Il permet d'expérimenter différentes formes de présence, de genre, d'apparence ou bien de comportement en restant connecté à l'expérience vécue. Selon Casilli, l'avatar est loin de créer un double entièrement fictif, il est souvent une reformulation du sujet réel, de l'utilisateur donc, par des procédés de sélection, d'idéalisation ou de projection. Cela peut s'expliquer par le fait que l'avatar peut agir comme un masque qui permet au sujet de performer une meilleure version de lui-même dans un espace où il se sent protégé car moins exposé de façon physique, dans le sens réel. Par conséquent, l'image numérique ne remplace pas le corps physique, elle agit comme une extension perceptive et sociale du corps physique. De fait, l'avatar numérique conserve quelque chose de son sens originel : il constitue une forme d'incarnation alternative qui permet au sujet d'expérimenter d'autres modalités de présence, d'apparence ou d'existence.

157 Ibid, p. 154.

158 Ibid. p. 121.

159 Ibid. p. 155.

Cette possibilité de remodeler son visage via l'avatar rejoint d'ailleurs certaines logiques contemporaines de contrôle et d'optimisation du corps. Les outils numériques offrent la possibilité de corriger, filtrer, modifier et reconstruire les représentations corporelles, créant des images plus proches des idéaux esthétiques dominant que le corps tel qu'il est vécu. Casilli explique alors que l'avatar peut alors être vu comme un lieu où l'individu cherche à élaborer une version plus acceptable, plus contrôlable et plus habitable de lui-même. Cette relation entre projection identitaire, transformation du corps et image numérique occupe aujourd'hui une place importante dans les pratiques artistiques numériques contemporaines et également dans ma propre pratique du dessin et de la création de personnages.

b) Les original characters : projection psychique et déplacement du corps

Cette possibilité offerte par l'avatar de se réinventer son identité via l'image trouve un écho fort dans ma pratique quotidienne du dessin numérique, notamment à travers la création d'« original characters », souvent abrégés en « OC » dans les cultures visuelles d'Internet. Un OC est un personnage original créé par quelqu'un, qui peut être indépendant ou conçu pour s'intégrer dans un univers fictionnel préexistant. Cette pratique est très courante dans les communautés de fans en ligne, où chacun peut créer son propre personnage dans un monde fictif, en lui donnant une apparence, une histoire, un caractère et un rôle dans cet univers. Ainsi, elle s'inscrit dans les pratiques de « self-insert » où l'individu crée une figure qui lui permet d'entrer symboliquement dans un récit ou un monde préexistant.

Effie Sapuridis, professeure adjointe, tutrice principale, stratège en médias numériques et assistante éditoriale, propose dans son article en collaboration avec Maria K. Alberto « Self-Insert Fanfiction as Digital Technology of the Self » d'analyser le « self-insert fanfiction » comme une « technologie numérique de soi », prolongeant les réflexions de Michel Foucault sur les pratiques par lesquelles les individus peuvent agir sur « leur propre corps, leur âme, leurs pensées et leur conduite »¹⁶⁰. Les auteures précisent que les personnages de self-insert ne visent pas simplement à prolonger les récits existants, mais à « produire des extensions significatives de soi-même »¹⁶¹ dans des univers fictionnels. Le personnage devient ainsi un lieu intermédiaire entre la fiction et l'identité personnelle. Sapuridis et Alberto rapprochent également ces personnages des avatars des jeux de rôle, en expliquant que le « le “jeu” consistant à simuler ses propres aventures dans un univers

160 Effie Sapuridis et Maria K. Alberto, « Self-Insert Fanfiction as Digital Technology of the Self », *Humanities*, vol. 11, no 3, 2022, article 68, p. 5, DOI : <https://doi.org/10.3390/h11030068>.

161 Ibid, p. 3.

fictionnel aimé constitue précisément l'intérêt principal de ces personnages »¹⁶². L'univers de fiction devient alors un espace de projection dans lequel l'individu peut par le biais d'un corps fictionnel, explorer différentes modalités de présence, de comportement ou d'identité. Les auteures montrent également que ces personnages fonctionnent rarement comme de simples « pages blanches » où se projeter à la volée. Très souvent, les créateurs leur attribuent des caractéristiques physiques précises, des histoires personnelles, des traumatismes ou des traits psychologiques spécifiques, ce qui fait glisser progressivement le personnage vers une véritable identité autonome.

Dans ma pratique, les OC sont précisément des figures de projection. Ce ne sont pas de simples personnages inventés mais des espaces visuels où circulent des désirs, des angoisses, des idéaux corporels ou des formes de subjectivité difficiles à habiter directement. Quand je crée un personnage dans un univers fictionnel préexistant, il s'agit souvent d'imaginer quelle forme je pourrais y prendre. L'OC devient alors une sorte d'avatar fictionnel, c'est-à-dire une représentation indirecte de moi-même, déplacée dans un cadre narratif autre que celui du réel. Il me permet de m'évader dans des mondes de la pop culture, de vivre symboliquement à travers mes passions, mes obsessions et mes imaginaires, tout en donnant une forme visuelle à cette projection. Cette pratique n'est pas étrangère à mon sujet de recherche. Elle joue sur cette même tension précédemment analysée entre corps vécu et corps représenté. Là où le corps réel peut se révéler difficile à accepter, trop ordinaire, trop fragile ou trop mis à nu, le personnage de fiction permet de créer un corps plus facile à maîtriser. De fait, le dessin numérique devient un lieu de contrôle et de reformulation : je peux choisir les proportions, les traits, les couleurs, le genre, la posture, l'expression, l'attitude. Le corps dessiné ne connaît pas les contraintes du corps biologiques. Il peut être repris, transformé, corrigé, recommencé. Cette malléabilité rejoint les analyses d'Antonio Casilli sur l'avatar comme corps virtuel, à savoir une image qui permet d'expérimenter d'être présent autrement dans le monde numérique.

Mes OC reprennent souvent des traits de moi-même, mais décuplés ou idéalisés. Leur personnalité correspond souvent à une version plus affirmée, plus charismatique, moins anxieuse, moins freinée par l'empathie, ou la peur du regard. Ce sont des personnages capables d'être francs, parfois antipathiques, importants dans leur univers, dotés d'une forme de présence que je ne parviens pas toujours à habiter dans la réalité. Ils incarnent donc moins une copie de moi-même qu'une hypothèse de soi : une façon d'imaginer ce que je pourrais être si mon corps, mon anxiété ou mon rapport aux autres ne me limitaient pas de la même façon. Cette projection se fait aussi par le corps. Depuis l'enfance, je me retrouve des motifs physiques récurrents dans mes personnages, notamment

162 Ibid, p. 4.

de jeunes femmes rousses (que ce soit les cheveux orange ou rouge), couleur que j'ai fini par adopter en me teignant les cheveux plus tard. Ce détail montre bien que les va-et-vient entre personnage et réalité ne vont pas dans un seul sens : l'OC n'est pas seulement une image produite à partir de moi, il peut aussi influencer ma manière de me percevoir et de me transformer dans le réel. Le personnage se fait alors image désirable, forme vers laquelle le corps réel peut parfois tendre. On retrouve ici la notion de « mise en boucle » développée par Casilli : l'image numérique ne remplace pas le réel, mais agit sur lui en retour.

Je dessine mes personnages physiquement minces, esthétisés, parfois légèrement androgynes. Ils ne sont pas forcément hypersexualisés, mais ils correspondent à une certaine idée du corps que je trouve belle, plus supportable ou plus intéressante que la mienne. Le fait de fabriquer des personnages androgynes correspond à une sorte de questionnement autour du genre féminin dans lequel je ne me retrouve pas bien. Dans la société patriarcale dans laquelle nous vivons une femme s'appropriant des codes masculins apparaît parfois plus forte et plus prise au sérieux. Cette idée peut être débattue. Cette répétition dans mes dessins des corps minces n'est pas fortuite. Elle montre une appropriation des normes visuelles omniprésentes dans les cultures numériques, les dessins animés, les jeux vidéos, les réseaux sociaux et certaines esthétiques de la pop culture. Je me rends compte que je n'ai quasiment jamais cherché à créer des OC gros ou plus ordinaires. Cette absence met directement en question mon rapport à la représentation corporelle : même dans un espace imaginaire où tout apparaît comme possible, les normes de beauté intégrées continuent de guider les formes que je produis, tout comme mon trouble dysmorphophobique m'influence à créer des formes qui vont à l'opposé de ma façon de me percevoir.



Figure 57: Léana Michaud, *Mel* (version 2018), 2018, dessin numérique réalisé sur MediBang Paint.



Figure 58: Léana Michaud, *Mel* (version 2021), 2021, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X.



Figure 59: Léana Michaud, *Mel* (version 2023), 2023, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X, planche des différentes tenues du personnage.



Figure 60: Léana Michaud, *Mel* (version 2023), 2023, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X.

Ces personnages ne sont cependant pas seulement des idéaux lisses. Nombre d'entre eux présentent également des fragilités psychiques proches des miennes, dépression, anxiété, trouble alimentaire, mal-être dans leur corps. La différence tient souvent à la façon dont ils incarnent ou affrontent ces troubles dans mes dessins et mises en scène. Ils peuvent souffrir, mais ils souffrent dans un corps de fiction, stylisé, narrativisé, rendu plus supportable par la distance de la fiction. Le personnage fait alors déplacer l'expérience douloureuse sans l'effacer. Elle n'écarte pas la maladie, mais lui donne une forme plus habitable. C'est particulièrement visible avec le personnage *Mal*, que j'ai créé dans

l'univers de l'œuvre de fiction de Vivienne Medrano *Hazbin Hotel*¹⁶³. Cet univers centré sur l'enfer, les pêcheurs et la rédemption dispose d'une esthétique très codifiée qui autorise des corps stylisés, expressifs, parfois excessif. Ainsi, le personnage de Mal est très maigre. Son histoire est directement liée aux troubles alimentaires et au fait de se faire vomir. Son nom a été choisi dans le but de déjà évoqué la maladie, le malaise et le mal-être. Physiquement, elle est la seule que je n'aie pas représentée rousse. Elle possède deux formes, une démoniaque dans les codes de l'univers et une humaine où j'ai décidé de la représenter plus proche de mon vrai physique. Ce personnage joue pour moi le rôle d'une figure importante. C'est vers elle que je suis revenue la première fois que j'ai traversé une période d'épuisement et que je n'arrivais plus à dessiner. Ce retour signifie que le personnage, même s'il incarne une souffrance, que j'expérimente aussi, peut devenir un lieu familier, presque protecteur, parce qu'il permet de regarder cette souffrance depuis un autre corps que le mien.



Figure 61: Léana Michaud, *Mal* (version 2020), 2020, dessin numérique, première planche du personnage.



Figure 63: Léana Michaud, *Mal* (version 2021), 2021, dessin numérique.



Figure 62: Léana Michaud, *Mal* (version 2026), 2026, dessin numérique réalisé dans le cadre d'un redesign du personnage.

163 Vivienne Medrano (créat.), *Hazbin Hotel* (*Hôtel Hazbin*), série d'animation, États-Unis, A24, Spindlehorse, Bento Box Entertainment, Amazon MGM Studios, diffusion originale sur YouTube (pilote, 2019) puis Prime Video (depuis 2024).

Dans ma pratique, les OC autonomes occupent une autre place, c'est le cas d'OC comme *Sao* ou *Charlie*. Ils ne sont pas liés à un univers fictionnel extérieur : ils existent comme des figures identitaires autonomes, utilisés par exemple comme images de profil ou comme présences numériques dans les espaces en ligne. Charlie représente mon compte Instagram de dessin, tandis que Sao, personnage qui existe depuis mon enfance est davantage lié à mon identité personnelle en ligne. Ces personnages jouent alors le rôle de médiateurs entre moi et les espaces numériques. Elles me donnent une présence sur le Web grâce à une image qui n'est ni mon visage ni mon corps véritable, mais qui n'en est pas moins profondément liée à moi. Le dessin numérique est ici primordial. Ce n'est pas simplement un outil pratique, c'est un médium qui permet cette construction identitaire. La tablette permet de retoucher, corriger, effacer, recommencer, changer les couleurs, les formes, les expressions. Elle confère au corps fictionnel une plasticité que n'a pas le corps réel. De fait, le dessin numérique devient une vraie technologie de soi, produisant une image de soi déplacée, transformée et maîtrisée. Ce que je ne peux pas changer dans mon propre corps, je peux le déplacer dans le dessin. Ce que je n'arrive pas à dire, je peux le faire à travers un personnage.

Ces OC sont donc à la fois des avatars, des doubles, des masques et des corps alternatifs. Ce ne sont pas de simples échappatoires, puisqu'ils ne me permettent pas seulement de fuir le réel. Ils me donnent surtout l'occasion de le reformuler. Ils me permettent de représenter des troubles, des désirs de transformations, des idéaux physiques, des rapports ambigus au genre ou à la vulnérabilité. Ils offrent un espace fictionnel où le corps est plus malléable, plus narratif. Le personnage fictionnel se présente ainsi comme une réponse plastique à la difficulté d'habiter le corps réel. Cette pratique mène également vers l'animation. En faisant bouger certains de ces personnages sur des séquences par exemple musicales en rapport avec leur histoire, leur état mental ou leurs émotions, je prolonge leurs existences au-delà de l'image figée. Le personnage n'est plus seulement un dessin, il devient une présence animée, avec un affect et une narration. Ce passage du dessin à l'image en mouvement renforce encore le lien entre avatar, projection psychique et corps numérique. Le personnage devient un corps fictionnel vivant, qui peut exprimer ce que mon corps ne parvient pas à rendre visible.

Mes OC occupent donc une place centrale dans ma recherche-crédation. Ils montrent que ma pratique numérique ne se limite pas aux installations. Elle existe aussi dans une pratique quotidienne, intime, parfois gardée pour moi-même mais profondément structurante. Ces personnages sont les espaces où se rejouent mes rapports au corps, au genre, à la fiction, à la maladie mentale et à l'image. Ils montrent que le numérique n'est pas seulement un espace de

diffusion ou de représentation, mais un espace, comme l'explique Antonio Casilli, où l'on peut construire, déplacer et rendre habitable son identité ou bien de nouvelles formes d'identité.

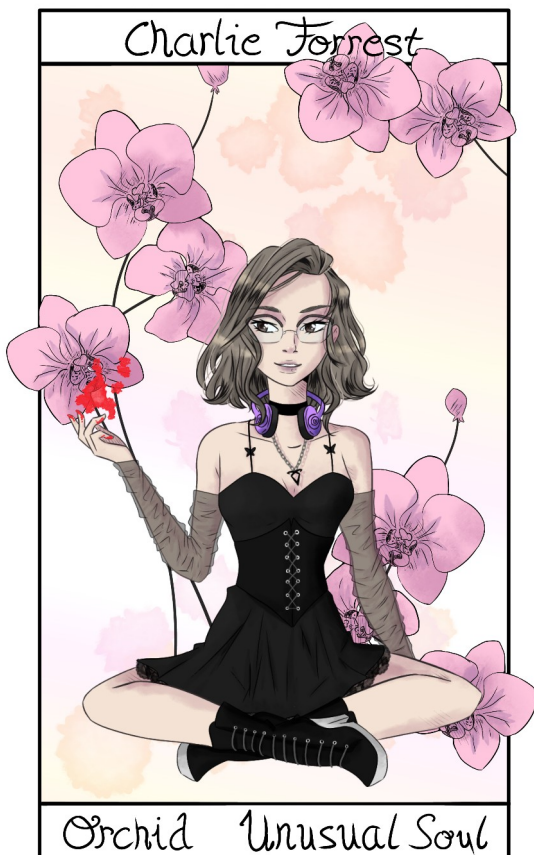


Figure 64: Léana Michaud, *Charlie Forrest* (ancienne version), 2021, personnage basé sur un autoportrait, dessin numérique réalisé sur MediBang Paint.



Figure 65: Léana Michaud, *Charlie Forrest* (nouvelle version utilisée sur les réseaux), 2022, redesign du personnage en dessin numérique réalisé sur ibis Paint X.



Figure 66: Léana Michaud, *Sao*, 2026, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X, utilisé comme avatar sur différents réseaux sociaux.



Figure 67: Léana Michaud, *Sans titre*, 2024, avatar numérique en autoportrait et utilisé sur différents réseaux sociaux, réalisé sur ibis Paint X.

3. L'image comme prolongement du corps, corps interface

Les réseaux numériques ont peu à peu transformé le corps en image sociale et ont permis la création de doubles fictionnels par les avatars et les *original characters*. Certaines pratiques artistiques numériques cherchent à aller plus loin : elles ne se contentent plus de représenter le corps, mais font directement coexister l'image et la chair dans un même espace perceptif. Alors l'image numérique ne joue plus un rôle de représentation extérieure du corps. Elle fonctionne comme une extension de celui-ci et peut le transformer, le recouvrir, le modifier, ou encore le prolonger dans un espace hybride entre le réel et le virtuel. Antonio Casilli explique : « considérer le Web comme un espace transcendant par rapport à notre réel est un mirage. »¹⁶⁴. Cette idée permet de dépasser l'idée d'un numérique séparé du corps physique. L'image numérique ne remplace pas le corps comme nous avons pu le voir précédemment. Elle s'y articule, l'altère et participe désormais directement à sa perception. Le corps contemporain existe ainsi tout autant dans sa matérialité biologique que dans les images qui le prolongent, le représentent et circulent sur les réseaux numériques.

Cette hybridation du corps et de l'image se manifeste notamment dans certaines pratiques artistiques contemporaines qui font usage des technologies de projection et de mapping vidéo. Un exemple particulièrement significatif de cette fusion entre visage humain et image numérique est le travail de l'artiste Nobumichi Asai nommé *Omote Project*.

Nobumichi Asai, né en 1968, est un artiste numérique japonais et créateur visuel renommé, reconnu pour ses réalisations à l'intersection de l'art, de la technologie et de la science. Il est diplômé en design industriel à l'université Tohoku. Le parcours de Nobumichi Asai, marqué par ses influences culturelles et technologiques, constitue une base essentielle pour comprendre l'évolution de son travail artistique et les concepts qu'il explore dans ses œuvres. Il s'est très tôt distingué par son intérêt pour les technologies interactives, qui l'ont conduit à débiter sa carrière dans le graphisme et le *motion design*. Toutefois, son ambition et sa curiosité pour les innovations technologiques l'ont rapidement poussé à s'orienter vers des projets exploitant les potentialités des technologies émergentes, notamment la *projection mapping*, une technique similaire au *mapping vidéo 3D* qui consiste à aligner très précisément une projection sur une surface réelle. La projection des images se superpose alors et transforme ces surfaces en supports narratifs dynamiques. L'œuvre d'Asai est profondément enracinée dans l'héritage culturel japonais, où il puise une grande partie de son inspiration. Des formes d'art traditionnelles telles que le kabuki ou le théâtre noh occupent une place centrale dans son esthétique. Ces influences se marient à des approches technologiques

¹⁶⁴ Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010, p. 327.

contemporaines, créant un dialogue entre tradition et innovation. Sa fascination pour la transformation du visage humain en une toile vivante et malléable l'a conduit à concevoir *Omote*, une œuvre qui interroge les notions d'identité, de perception de soi et d'image projetée. À travers cette œuvre, le visage humain devient un médium artistique, une interface entre le réel et le virtuel, questionnant de ce fait les frontières entre le naturel et l'artificiel.

L'*Omote Project*, réalisé en 2014 par Nobumichi Asai, est une collaboration entre l'artiste multimédia japonais, le maquilleur Hiroto Kwahara et l'ingénieur en images numériques français Paul Lacroix. « Omote » est un mot japonais qui signifie visage ou masque. Ce projet incarne une avancée remarquable dans l'exploration des interactions entre le numérique et le corporel, par le biais du *face mapping* et de la projection 3D. Ce projet dépasse les cadres traditionnels de l'art en questionnant les notions d'identité et de représentation, transformant le visage humain, un élément intrinsèquement personnel et identificatoire souvent donc perçu comme l'expression la plus intime et personnelle de l'individu, en une toile vivante et malléable, devenant alors un support dynamique pour des projections numériques.

Dans ce projet artistique on observe une performance où le visage d'un mannequin humain est transformé grâce à des projections 3D en temps réel. Les projections s'adaptent précisément aux contours du visage, créant un effet hypnotique. Visuellement, l'œuvre présente des motifs variés ; des formes géométriques, des textures fluides, et des paysages abstraits qui se métamorphosent constamment. Nobumichi Asai a d'ailleurs détaillé dans une interview réalisée par Cherise Fong en 2016, à quel point son travail cherchait à juxtaposer « l'espace infographique de l'ordinateur et l'espace physique », et que grâce à cela, les images numériques pouvaient « apparaître dans l'espace réel »¹⁶⁵ où elles réagissent directement aux mouvements du sujet. Dès lors, la surface du visage ne se trouve plus fixe, elle est un espace hybridé, à mi-chemin entre l'image numérique et la présence physique. Les couleurs du projet, quant à elles, sont souvent lumineuses et contrastées, avec des transitions douces qui renforcent l'aspect immersif. Le cadre est minimaliste : le visage est isolé dans un environnement sombre, mettant l'accent sur les effets lumineux. Il n'y a pas d'interaction directe avec un public visible, mais la performance est pensée pour être contemplée par des spectateurs, soit en direct soit à travers une captation vidéo. Les dispositifs utilisés incluent un système de *face tracking* pour capter les mouvements du visage et des projecteurs haute précision pour afficher les images. Ainsi, pendant la performance, le visage, élément clé de l'identité individuelle, subit une transformation radicale : il perd son caractère unique et personnel

165 Cherise Fong, « Les vérités projetées de Nobumichi Asai du studio WOW », *Makery*, 16 mars 2016, disponible sur : <https://www.makery.info/2016/03/16/les-verites-projetees-de-nobumichi-asai-du-studio-wow/>, consulté le 14 mars 2026.

pour devenir un écran interactif et anonyme, interagissant avec des projections numériques quasiment parfaitement synchronisées. Cette transformation est accentuée par des effets visuels perturbant les éléments structurels du visage tels que les yeux, le nez et la bouche, brouillant les frontières entre l'organique et le numérique. Le résultat est une déconstruction visuelle et symbolique du visage, où l'humain se confond avec le numérique. En effet, cette déconstruction visuelle, presque onirique, fait du visage un espace de création plastique, où la notion d'individualité est transcendée au profit d'une esthétique universelle et abstraite. Cette esthétique rappelle la notion de *toile vivante*, où le corps se transforme en support artistique et devient à la fois objet et spectacle.



Figure 68: Nobumichi Asai, *Omote Project*, 2014, projection 3D en temps réel utilisant une technologie de face mapping.

Cette importance accordée au visage est revendiquée de façon explicite par Asai lui-même. Il reprend avec Cherise Fong une phrase du photographe japonais Nobuyoshi Araki « Le visage humain est en fait un nu. », tout en expliquant le fait que « Le visage de la personne dit tout d'elle : ses émotions, son âge, son état physique, son caractère, son individualité, ses idéaux... Le fait de contrôler l'image de ce visage détient un potentiel d'expression énorme. »¹⁶⁶. le visage apparaît donc comme le siège essentiel de l'identité humaine, ce qui explique la puissance troublante des dispositifs de projection qui viennent précisément en modifier l'apparence. Asai explique également que les technologies de projection et d'holographie brouillent peu à peu la frontière entre réel et virtuel. Mais il déclare que « Le plus important, ce n'est pas "réel ou virtuel" mais tout simplement "vérité ou non-vérité". »¹⁶⁷. Cette réflexion se situe dans les sillages des analyses d'Antonio Casilli

166 Ibid.

167 Ibid.

sur la « mise en boucle du réel et du virtuel ». En effet, l'image numérique ne joue plus le rôle d'une illusion distincte du réel mais celui d'une expérience perceptive totalement intégrée à l'expérience vécue du sujet.

De plus, les pensées d'Asai se rapprochent parfois presque d'idées mystiques ou théologiques. L'artiste comparant les structures du code informatique à celle du vivant, expliquant « quand on examine de près le monde naturel, on se rend compte que toutes sortes de choses ont la même structure que le code. Par exemple, les êtres vivants sont définis par l'ADN. Les quatre bases A, T, G et C se combinent pour constituer 21 types d'acides aminés. Ce sont ces mêmes 21 types d'acides aminés qui se combinent pour former les innombrables variations de protéines et d'enzymes moléculaires qui constituent une cellule. A leur tour, ces cellules forment les systèmes et les organes qui constituent le corps humain. [...] La façon dont tout cela fonctionne ressemble beaucoup à la programmation informatique. Dans l'ordinateur, la suite de 0 et de 1 forme les instructions de base, qui se combinent pour créer des modules, lesquels contiennent les fonctions de base, ou les classes. Celles-ci se combinent à leur tour pour créer des systèmes aux fonctionnalités complexes. »¹⁶⁸. Cette comparaison ne fait qu'appuyer un rapport qui oscille entre corps vivant, corps numérique, humanité et figure post-humaine.

Cette esthétique du visage transformé rappelle aussi certaines représentations presque sacrées ou bibliques. Les projections de lumières, les visages décolorés/blancs, les déformations, les textures mouvantes, tout cela évoque parfois des figures angéliques, spectrales ou artificielles. Cette idée fait écho aux réflexions développées par Casilli quand il évoque le fantasme cyberculturel de « l'ange électronique » selon lequel « tout internaute [...] allait abandonner sa coquille de chair pour renaître, transfiguré, sous forme d'ange électronique »¹⁶⁹. Cependant, dans le travail d'Asai et dans de nombreuses pratiques artistiques numériques contemporaines, cette transformation ne débouche pas sur une figure pure ou idéale. Au contraire, elle fait apparaître un corps instable, hybride et parfois inquiétant, situé entre fascination technologique et perte de repères identitaires. Ces modifications troublantes qui viennent ajouter de l'artificialité sur un corps humain peuvent provoquer alors cet effet d'*uncanny valley*¹⁷⁰ dont il a été mention précédemment, car le visage n'étant plus tout à fait organique il peut provoquer cette sensation familière et à la fois étrangère qui provoque un certain malaise en nous.

168 Ibid.

169 Antonio Casilli, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010, p. 328.

170 Masahiro Mori, concept de la « vallée de l'étrange » (*uncanny valley*), repris et analysé par Karl F. MacDorman, « La Vallée de l'Étrange de Mori Masahiro : importance et impact sur l'esthétique et la conception des robots », *e-Phaistos*, vol. VII, no 2, 2019, DOI : <https://doi.org/10.4000/ephaistos.5333>.

Ces questionnements on les retrouve dans ma pratique avec le projet *Apocalypse*. Dans ce triptyque photographique, le visage et le corps sont aussi des surfaces de transformation où se mêlent l'organique, le numérique et l'artificiel. Le projet est constitué de trois photographies issues de superpositions de plein de clichés et de manipulations numériques. Sur l'une, j'ai assemblé plusieurs photos de mon propre visage avec différents niveaux d'opacité. Le visage devient alors difficile à identifier : les traits se dédoublent, se brouillent et se déforment dans une accumulation de couches translucides. L'image crée une présence ambiguë, à la fois humaine, organique et artificielle, presque robotique. La maximisation de la saturation des couleurs chair crée des tons très chauds évoquant des images thermiques presque dystopiques. Cela renforce une esthétique qui se rapproche de l'imaginaire apocalyptique presque même sacré du jugement dernier. L'inspiration de certaines images issues de la série *La Vie Nue* du photographe Antoine d'Agata, réalisées à l'aide de caméras thermiques pendant la pandémie de COVID-19, renforce cette dimension inquiétante. période quasiment dystopique à travers des clichés réalisés à partir d'une caméra thermique. A travers ses clichés, lui aussi dépeint une période d'esthétique dystopique. Cette période c'est celle de l'épidémie du coronavirus, et en plein confinement Antoine d'Agata, connu pour son travail photographique intrusif, voire obscène, qui mélange toutes les formes de sexe, de prostitution et de peur, a photographié les figures humaines confinées et les rues désertes (ou presque). Il capture l'effervescence des hôpitaux et des unités de soins intensifs bondés. Ses photographies sont le reflet d'un épisode qui a complètement transformé le monde, et en cela il nous invite à découvrir un univers abstrait et surtout angoissant.¹⁷¹ Dans mon installation, ce dispositif visuel transforme la perception du corps humain. Celui-ci n'est plus représenté selon son apparence anatomique habituelle, mais selon son activité thermique, c'est-à-dire selon l'énergie qu'il émet. Le corps devient alors une sorte de cartographie énergétique, située entre organisme biologique et image technologique.

Dans ce cliché, le visage perd sa stabilité et son identifiabilité. Elle se transforme en une matière visuelle presque mécanique, instable. Les yeux très clairs, presque blanchis par tous les effets de flou, accentuent encore cette impression d'étrangeté, on retrouve là encore l'effet d'*uncanny valley*. Le visage paraît alors basculer dans un état intermédiaire entre le vivant et le numérique, entre le visage humain et une figure artificielle presque post-humaine à l'image du visage dans l'*Omote Project*.

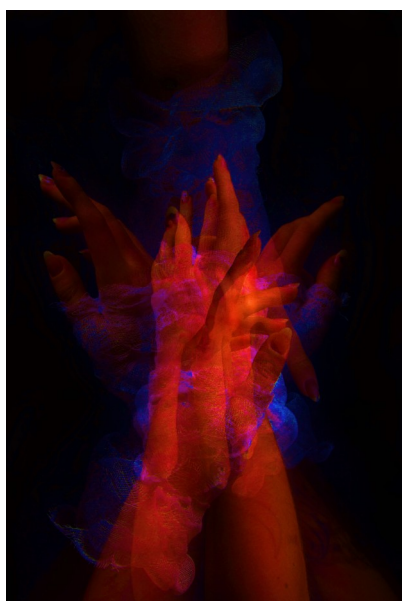
La seconde image de ce triptyque montre plusieurs clichés de mes bras et mains superposées les uns sur les autres, dans une sorte de même mouvement d'élévation. Le flou et les déformations

171 Antoine d'Agata (réal.), *La Vie nue*, documentaire, France, Les Films Pelléas, coproduction Opéra national de Paris, 2020, 8 min., couleur.

numériques produisent une forme évoquant des ailes ou une sorte d'extension corporelle étrange et impossible. Le corps perd alors ses limites anatomiques habituelles et devient une forme mouvante presque spectrale et irréelle. Cette image renvoie encore une fois à des représentations proches de figures angéliques ou spirituelles mais dans une version modifiée et instable. Le mouvement vague induit par le flou donne l'impression que le corps est en mutation permanente. Enfin, la troisième photographie est un gros plan de mon œil traversé de fils de gaze. Dans l'œil même apparaît le premier cliché de mon visage démultiplié, créant une sorte de mise en abyme. Le regard contient alors sa propre image transformée. Cette répétition crée une sensation de claustrophobie cognitive : le sujet est enfermé dans les représentations qu'on se fait de lui.



Figure 69: Antoine d'Agata, *La Vie nue*, documentaire, France, Les Films Pelléas, coproduction Opéra national de Paris, 2020.



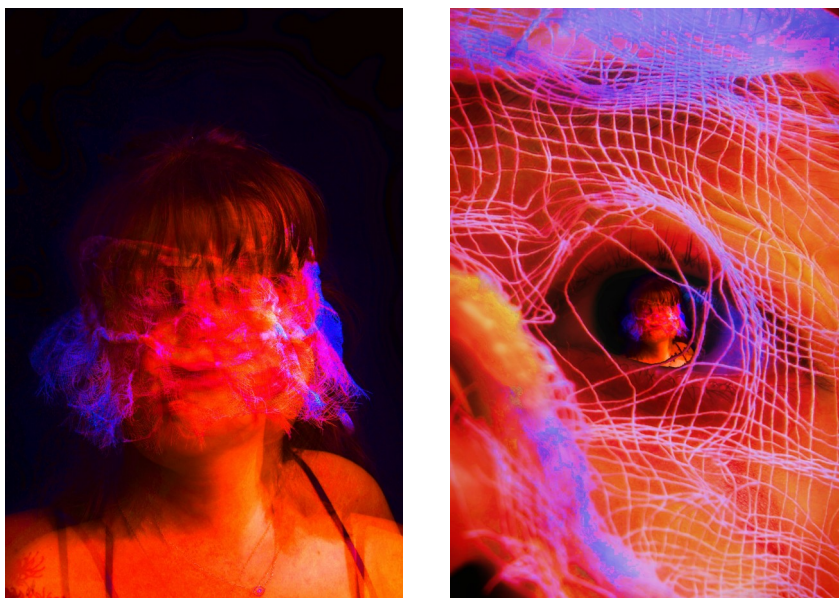


Figure 70: Léana Michaud,
Apocalypse, 2024, série
d'autoportraits
photographiques numériques.

Par ces images, *Apocalypse* questionne aussi la façon dont les représentations numériques transforment la perception du corps contemporain. Les déformations, les superpositions et les altérations numériques ne sont pas un simple effet esthétique. Elles traduisent visuellement une expérience psychique du corps caractérisée par l'instabilité de se percevoir, la fragmentation et la difficulté à occuper pleinement son corps vacillant alors dans une identité qui s'éloigne de l'humain. Avec *Apocalypse*, l'image numérique devient donc un prolongement perceptif et psychique du corps. Elle ne joue plus le rôle de représentation extérieure, mais celui de matérialisation d'un rapport mental au corps. Le numérique permet de faire émerger l'intériorité vers l'extérieur tout en amenant des questions quant à sa complexité.

« Le corps est notre moyen général d'avoir un monde » dit Maurice Merleau-Ponty dans son ouvrage *Phénoménologie de la perception*¹⁷². Par conséquent, le corps ne se réduit pas à une enveloppe biologique : il est fait d'une part de perceptions d'expériences, de relations au monde extérieur. On peut aussi voir dans le numérique un espace où deviennent visibles certaines expériences perceptives du corps ainsi que la possibilité de remodeler son corps et son identité.

Les dispositifs de projection ou de superposition numérique permettent alors de fusionner le corps réel avec l'image modifiée. De cette manière le corps se transforme en surface de circulation des images numériques, mais aussi en espace d'inscription psychique. Ces expérimentations résonnent avec d'autres travaux contemporains de d'autres artistes, comme *X.Pose* (pour « expose ») de Xuedi Chen et Pedro Oliveira, où un corset connecté visualise les données personnelles de son porteur,

¹⁷² Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* [1945], Paris, Gallimard, 1976.

traduisant des éléments numériques en une matérialité fluctuante. A la manière d'*Omote Project*, le corps devient un support. Le corset, vêtement que l'on pourrait aussi qualifier de prothèse sociale, puisque lourd de sens sur les standards de beauté qui pousse jusqu'à la souffrance physique pour les atteindre, se situe entre deux mondes : le numérique (car le corset est connecté) et le réel (puisqu'il est porté). En effet, ce sont les interactions en ligne, telles que les commentaires, les « j'aime » et les partages des internautes, qui déterminent l'opacité de cette sculpture-vêtement. Tandis que *X.Pose* interroge la transparence de l'identité à travers le prisme des données, *Omote* pousse cette réflexion vers la création d'un avatar semi-matériel, où le visage humain devient une interface active entre les mondes physique et numérique.

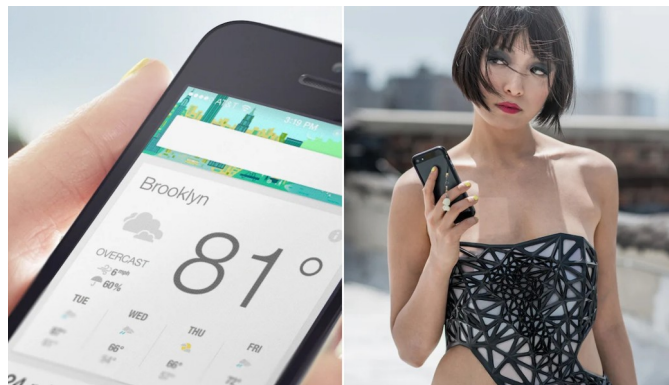


Figure 71: Xuedi Chen et Pedro G. C. Oliveira, *X.pose*, 2014, vêtement interactif génératif.

Cette logique on la retrouve dans *Strates* où les projections viennent recouvrir directement le corps des visiteurs ou les surfaces de l'espace d'exposition. L'image agit alors physiquement sur la façon dont le spectateur se perçoit, en modifiant son apparence, brouillant la frontière entre l'espace numérique, l'espace réel et également le corps mental puisque *Strates* diffuse des images organiques de corps déformés.

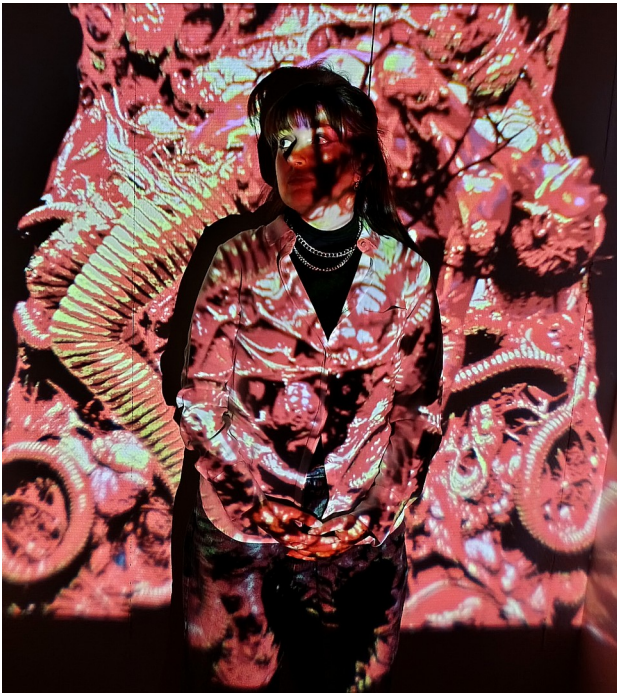
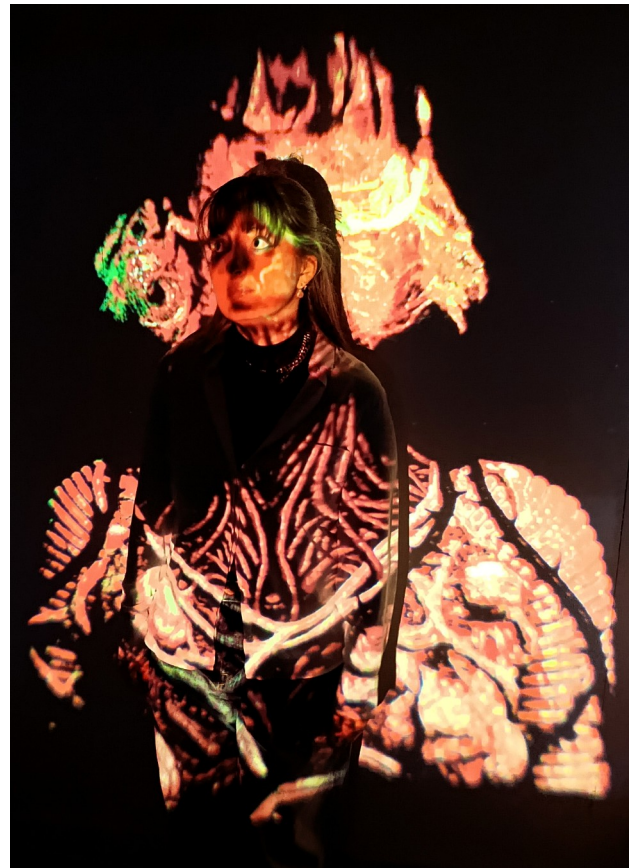


Figure 72: Léana Michaud, *Strates*, 2026, projection sur le corps d'une composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.



De fait, les pratiques numériques actuelles vont au-delà d'une simple représentation du corps humain ; elles entrent dans une relation de production d'une nouvelle reconfiguration perceptive de nos corps et de nos identités. Le corps se transforme peu à peu en une interface hybride traversée par les images, les projections, les représentations numériques. L'image numérique ne représente plus seulement le corps, elle fonctionne comme son extension perceptive et psychique.

CONCLUSION

Ainsi, dans une époque de plus en plus technologique, le numérique redéfinit notre rapport même à notre corps et participe d'une construction de notre identité. Plus encore, la construction de nos identités au sens pluriel. La question de l'identité ou d'une multiplicité d'identité est en jeu : est-il possible de se détacher de son identité dans l'univers numérique/digital, ou est-ce plutôt une déclinaison de soi qui module notre vécu et notre auto-perception dans le monde physique ? L'usage du numérique, dans le contexte de troubles ou de maladies mentales, est ambivalent. Il rend possible une extension de la sphère intérieure vers l'extérieur, ouvrant la voie à une possible forme de catharsis pour celui qui l'emploie.

Afin de conclure ce mémoire de recherche-crédation, il convient de rappeler son objectif. Il s'agissait d'interroger la manière dont les dispositifs numériques immersifs reconfigurent la perception du corps et contribuent à la construction de l'identité. Cette recherche a fait apparaître progressivement le corps non comme une identité stable, fixe ou immédiatement accessible mais comme une construction perceptive, psychique, visuelle, traversée continuellement par des tensions, des transformations, des projections. Cette réflexion a pris sa source dans un intérêt pour les troubles de l'image corporelle, notamment la dysmorphophobie, mais elle s'est peu à peu élargie à une question plus vaste : celle de la place du numérique dans notre rapport contemporain au corps et à la construction de notre identité.

Cette recherche a tout d'abord mis en lumière la fragilité de l'image corporelle et les mécanisme impliqués dans sa construction. Les réflexions psychanalytiques de Jacques Lacan sur le stade du miroir ont mis en évidence le fait que l'identité corporelle se construit à partir d'une relation à l'image et au regard de l'autre, révélant ainsi une tension constante entre le corps vécu et le corps perçu. Cette instabilité de l'image corporelle apparaît particulièrement dans certains troubles psychiques comme la dysmorphophobie, où le sujet est enfermé dans une image extrêmement déformée de lui-même. Les pratiques artistiques de Francesca Woodman ou de David Nebreda ont alors montré comment la photographie pouvait rendre visible cette fragilité identitaire à travers le flou, la disparition, la fragmentation ou encore l'abjection. Le corps y est présenté comme un territoire instable, ébranlé par des phénomènes de dissociation, de perte de repères et de transformation. Cette réflexion s'est ensuite déplacée vers la question du monstrueux, de l'abject et de la mutation corporelle. Les théories de Julia Kristeva sur l'abjection et les représentations du *body horror* de David Cronenberg ont permis de concevoir le corps comme un espace poreux et vulnérable, dans lequel les frontières entre intérieur et extérieur, humain et non-humain, organique

et technologique deviennent de plus en plus incertaines. Le monstrueux n'est donc plus seulement une figure spectaculaire d'horreur : il devient un langage qui permet de rendre visibles des expériences psychiques, corporelles et émotionnelles enfouies. Cette idée traverse en profondeur ma pratique artistique, notamment avec *Webbirth*, *Arborescence cellulaire* ou *Strates*, où les textures organiques, les transformations numériques et les dispositifs immersifs permettent de rendre perceptible cette expérience altérée du corps.

Dans une seconde partie, cette recherche s'est davantage intéressée aux spécificités des dispositifs numériques et immersifs dans la traduction de l'expérience mentale et corporelle. L'image en mouvement, la spatialisation, le son, la projection et l'interactivité se sont révélées être des outils particulièrement adaptés pour figurer un corps instable ou en crise. Les dispositifs immersifs, contrairement à une image fixe, impliquent le spectateur lui-même dans une expérience sensible et perceptive, son corps devant partie intégrante du dispositif. Mes projets *Strates* et *Ana* ont visé, non plus seulement à représenter un corps altéré, mais à faire vivre au spectateur une expérience de dissociation, de décentrement perceptif. Le corps du spectateur devient alors un écran de projection, une interface vivante, traversée par des images, des sons et des récits qui perturbent les mécanismes habituels de reconnaissance de soi. L'immersion modifie alors en profondeur la relation entre sujet, image et espace, brouillant les frontières entre réel et virtuel, faisant déborder le trouble.

Enfin, cette recherche a permis, dans sa dernière partie, d'élargir cette réflexion vers les enjeux contemporains du corps numérique et de la construction identitaire à travers les technologies immersives et les espaces virtuels. L'évolution des avatars, des réseaux sociaux, des mondes virtuels et des outils interactifs transforme profondément la façon dont les individus vivent leur propre image. De cette façon, le corps numérique se présente comme une extension du corps vécu, mais aussi comme un espace de projection et de reconfiguration identitaire. Cette évolution soulève des questions importantes sur la performativité du soi, la multiplicité des identités numériques et la façon dont les technologies influencent désormais notre rapport au corps, au regard et à la présence.

Ce mémoire aura donc cherché à montrer que les dispositifs numériques ne se contentent pas de représenter le corps : ils participent activement dans sa transformation perceptive et symbolique. Pascale Macary-Garipuy, dans son article « Dingeries de la jouissance : l'œuvre de David Cronenberg », mobilise un concept employé par Jacques Lacan, celui de « *l'extimité* ». L'extimité, c'est le processus par lequel ce qu'il y a de plus intime chez le sujet se retrouve extériorisé, exposé

ou projeté vers l'extérieur¹⁷³. *L'extimité* n'est pas une exhibition de l'intime, c'est un débordement qui rend les limites entre le dedans et le dehors floues. Cette notion apparaît particulièrement pertinente dans le cadre de cette recherche, car elle permet de penser les liens entre *body horror*, dispositifs numériques et construction contemporaine de l'identité.

Dans le *body horror*, cette extimité s'exprime par la mise en scène de l'intérieur du corps : les organes, les fluides, les mutations ou les excroissances se font visibles et envahissent l'espace du regard. Ce qui jusque-là restait invisible et en soi fait brusquement irruption à la surface du corps. Mais cette dynamique se prolonge aujourd'hui dans les espaces numériques et les dispositifs immersifs. Le numérique permet alors d'extérioriser des dimensions intérieures du sujet, qu'il s'agisse d'angoisses, de troubles psychiques, de perceptions altérées ou de constructions identitaires fragmentées. Les avatars, les projections, les images numériques ou encore les environnements immersifs permettent de matérialiser, déformer et rendre visible l'expérience mentale et émotionnelle du corps. De ce fait, le numérique se présente comme une extension contemporaine de cette notion de *l'extimité*. C'est un espace où l'intériorité déborde sans cesse vers l'extérieur, transformant les affects, les troubles, les perceptions en forme visuelles, interactives, partageables. Dans ce contexte, les outils numériques rendent visibles des états psychiques et perceptifs jusque-là cachés, brouillant ainsi un peu plus les limites entre le corps ressenti, le corps représenté et la façon de construire son identité. A travers les pratiques artistiques étudiées et mes propres expérimentations plastiques, le corps apparaît finalement comme une matière instable, hybride et mouvante, située entre expérience vécue, image projetée et construction imaginaire.

Cette recherche suscite cependant de nouvelles interrogations. Alors que les technologies immersives, l'intelligence artificielle et les mondes virtuels pénètrent de plus en plus notre quotidien, il faut se demander comment ces dispositifs vont durablement transformer notre rapport au corps et à la présence. Que devient l'expérience corporelle quand l'identité peut être continuellement modifiée, filtrée ou reconstruite par des interfaces numériques ? Jusqu'où les technologies immersives peuvent-elles estomper les frontières entre perception, simulation et réalité vécue ? Et comment ? Et enfin, dans un contexte où les images numériques jouent un rôle central dans la construction de soi, comment préserver une expérience sensible et incarnée du corps sans la réduire à une simple surface de projection ?

Ces questionnements ne sont pas une clôture définitive ? mais au contraire une ouverture des recherches et des expérimentations artistiques à venir. Car si le numérique modifie en profondeur

173 Pascale Macary-Garipuy, « Dingeries de la jouissance : l'œuvre de David Cronenberg », *Psychanalyse YETU*, vol. 44, no 2, 2019, p. 5-15, DOI : <https://doi.org/10.3917/psy.044.0005>.

notre rapport au corps, il ouvre aussi de nouvelles possibilités pour penser, expérimenter et ressentir notre identité à travers des formes artistiques hybrides, immersives et sensibles. C'est ce qui m'est arrivé et qui, je l'espère, continuera dans le futur.

BIBLIOGRAPHIE / SITOGRAPHIE

Corps, perception et phénoménologie

- BEAUVOIR, Simone de, « La Phénoménologie de la perception de Maurice Merleau-Ponty », *Philosophie*, no 144, 2020, p. 7-10. DOI : <https://doi.org/10.3917/philo.144.0007>.
- BERTON, Jacques, « Roland Barthes : *La chambre claire* », *Sociographe*, no 77, 2022, p. 97-110. DOI : <https://doi.org/10.3917/graph1.077.0097>.
- DAGFAL, Alejandro, « Stade du miroir », *Encyclopædia Universalis* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.universalis-edu.com/encyclopedia/stade-du-miroir-psychanalyse>.
- FOUCAULT, Michel, *Histoire de la folie à l'âge classique*, Paris, Gallimard, 2014.
- LEMMA, Alessandra, « Être vu ou être regardé ? Une perspective psychanalytique sur la dysmorphophobie », *L'Année psychanalytique internationale*, vol. 2010, no 1, 2010, p. 127-148. DOI : <https://doi.org/10.3917/lapsy.101.0127>.
- MARZANO, Michela, *Philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France, 2019. DOI : <https://doi.org/10.3917/puf.marza.2009.01>.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception* [1945], Paris, Gallimard, 1976.
- SONTAG, Susan, *Illness as Metaphor*, Londres, Penguin Books, 1979.

Psychanalyse, image du corps et abjection

- DIEL, Alexander et LEWIS, Michael, « Structural Deviations Drive an Uncanny Valley of Physical Places », *Journal of Environmental Psychology*, vol. 82, 1er août 2022, article 101844. DOI : <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844>.
- FREUD, Sigmund, *L'Inquiétante étrangeté*, trad. Marie Bonaparte et Ernst Jentsch, Paris, Gallimard, 1985.
- KRISTEVA, Julia, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 1980.

- LACAN, Jacques, *Le Séminaire, livre XI : Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973.
- ŁYSIAK, Małgorzata, « Inner Dialogical Communication and Pathological Personality Traits », *Frontiers in Psychology*, vol. 10, 16 juillet 2019, article 1663. DOI : <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01663>.
- MACDORMAN, Karl F., « La Vallée de l'Étrange de Mori Masahiro : importance et impact sur l'esthétique et la conception des robots », *e-Phaistos*, vol. VII, no 2, 2019. DOI : <https://doi.org/10.4000/ephaistos.5333>.

Post-humanisme, hybridation et corps augmenté

- ANKER, Suzanne et NELKIN, Dorothy, « The Influence of Genetics on Contemporary Art », *Nature Reviews Genetics*, vol. 3, décembre 2002, p. 967-971. DOI : <https://doi.org/10.1038/nrg950>.
- CHKHAIDZE, Irina, « Posthumanism in Matthew Barney's Cremaster Cycle: Autopoiesis and the "Hermetic State" », *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, no 7, 2015, p. 107-130. Disponible sur : <https://cinema.fcsh.unl.pt/index.php/revista/article/view/197>.
- HARAWAY, Donna J., *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, fictions, féminismes*, Paris, Exils, 2007.
- HARAWAY, Donna, « Manifeste Cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle », *Mouvements*, nos 45-46, 2006, p. 15-21. DOI : <https://doi.org/10.3917/mouv.045.21>.
- MARZANO, Michela, « Ceci est mon corps : Orlan ou de l'identité incertaine », *Cités*, no 21, 2005, p. 89-101. DOI : <https://doi.org/10.3917/cite.021.0089>.
- ORLAN, « Performance » [en ligne]. Disponible sur : <https://www.orlan.eu/works/performance-2/>.
- PÉRIER, Isabelle, « Université de l'imaginaire – Stelarc et la posthumanité », *ActuSF*, 5 janvier 2019. Disponible sur : <https://www.actusf.com/detail-d-un-article/universit%C3%A9-de-limaginaire-stelarc-et-la-posthumanit%C3%A9>.

- TEIXEIRA-QUEIROZ, Sheyna, « Stelarc, les limites et les extrêmes, corps et écran : mise en scène d'une société post-humaine », *Ligeia*, nos 185-188, 2021, p. 5-31. DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.186.0005>.
- WOLFE, Cary, cité par Irina CHKHAIDZE, « Posthumanism in Matthew Barney's *Cremaster Cycle*: Autopoiesis and the "Hermetic State" », *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, no 7, 2016, p. 107. Disponible sur : <https://cinema.fcsh.unl.pt/index.php/revista/article/view/197>.

Numérique, identité et sociabilité en ligne

- CASILLI, Antonio, *Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, coll. « La Couleur des idées », 2010. DOI : <https://doi.org/10.3917/lc.casil.2010.01>.
- CNRTL — Centre national de ressources textuelles et lexicales, « Avatar » [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/AVATAR>.
- CNRTL — Centre national de ressources textuelles et lexicales (CNRTL), « Hybride » [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/hybride>.
- COLOMBO, Fausto, « La génération internet n'est plus ce qu'elle était : le rôle des médias dans l'identité générationnelle », trad. Yves Jeanneret, *Communication & langages*, no 170, 2011, p. 3-21. DOI : <https://doi.org/10.4074/S0336150011014013>.
- GOYET, Samuel, « Les Liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ? », *Communication & langages*, no 168, 2011, p. 131-132. DOI : <https://doi.org/10.3917/comla.168.0131>.
- LEGROS, Estelle, *Décoder le malaise dans le cinéma numérique : troubles de l'image et images du trouble*, mémoire de master, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 17 septembre 2015. Disponible sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01201627>.
- SAPURIDIS, Effie et ALBERTO, Maria K., « Self-Insert Fanfiction as Digital Technology of the Self », *Humanities*, vol. 11, no 3, 2022, article 68. DOI : <https://doi.org/10.3390/h11030068>.
- TURKLE, Sherry, « L'écran fragmenté », *Sociétés*, no 79, 2003, p. 17-34. DOI : <https://doi.org/10.3917/soc.079.0017>.

Body horror, monstruosité et mutation corporelle

- ALLAN LOPEZ CRUZ, Ronald, « Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror », *Journal of Popular Film & Television*, vol. 40, no 4, 2012, p. 160-168. DOI : <https://doi.org/10.1080/01956051.2012.654521>.
- BAKER, Shelley F., *Body Horror Movies: Their Emergence and Evolution*, thèse de doctorat, Sheffield Hallam University, septembre 2000. Disponible sur : <https://shura.shu.ac.uk/19305/>.
- DUREAU, Guy, « Antonin Artaud : une esthétique de la cruauté », *Figures de l'Art. Revue d'études esthétiques*, no 3, 1998, p. 333-340. DOI : <https://doi.org/10.3406/fdart.1998.1167>.
- FLINT, Jonathan, « The Genetic Basis of Major Depressive Disorder », *Molecular Psychiatry*, vol. 28, 2023, p. 2254-2265. DOI : <https://doi.org/10.1038/s41380-023-01957-9>.
- JENKINS, Henry, « Monstrous Beauty and Mutant Aesthetics: Rethinking Matthew Barney's Relationship to the Horror Genre » [en ligne]. Disponible sur : <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/horror.html>.
- JOUSSE, Thierry, « Mr. and Mrs Memory », *Les Cahiers du cinéma*, no 510, 1997, p. 60.
- MACARY-GARIPUY, Pascale, « Dingeries de la jouissance : l'œuvre de David Cronenberg », *Psychanalyse YETU*, vol. 44, no 2, 2019, p. 5-15. DOI : <https://doi.org/10.3917/psy.044.0005>.
- TOMASOVIC, Dick, « Entre pulsions et répulsions : les effigies fantastiques de Jan Švankmajer », *Otrante*, no 52, « Effigies fantastiques d'Europe centrale », Paris, Kimé, 2022, p. 149-162. DOI : <https://doi.org/10.3917/otra1.052.0150>.

Histoire de l'art, représentations du corps et théories visuelles

- JONES, Amelia, *Body Art/Performing the Subject*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1998. DOI : <https://doi.org/10.7202/1071670AR>.
- JONES, Amelia, « Retour au corps, là où toutes les failles se produisent dans la culture occidentale », dans Tracey WARR et Amelia JONES (dir.), *Le Corps de l'artiste*, Paris, Phaidon, 2005, p. 40-49.

- LEONI-FIGINI, Margherita, *Le corps dans l'œuvre*, dossier pédagogique en ligne, Paris, Centre Pompidou, Direction de l'action éducative et des publics, février 2006, mise à jour août 2007. Disponible sur : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-corps-oeuvre/ENS-corps-oeuvre.htm>.
- POLLOCK, Griselda, *Vision and Difference: Feminism, Femininity and Histories of Art*, Londres, Routledge, 1988.
- SPENCE, Jo, *Putting Myself in the Picture: A Political, Personal and Photographic Autobiography*, Londres, Camden Press, 1986.
- WINCKELMANN, Johann Joachim, *Histoire de l'art dans l'Antiquité* [1764], Paris, Allia, 2005.

Arts contemporains, immersion et dispositifs perceptifs

- BOURGADE, Noelann, « Yayoi Kusama : portrait d'une artiste éclectique, pop et avant-gardiste », *AD Magazine*, 12 janvier 2023. Disponible sur : <https://www.admagazine.fr/adinspiration/article/yayoi-kusama-portrait-artiste-eclectique-pop-avant-gardiste>.
- FONG, Cherise, « Les vérités projetées de Nobumichi Asai du studio WOW », *Makery*, 16 mars 2016. Disponible sur : <https://www.makery.info/2016/03/16/les-verites-projetees-de-nobumichi-asai-du-studio-wow/>.
- MACEL, Christine, « La question de l'auteur dans l'œuvre de Sophie Calle. *Unfinished* », dans *Sophie Calle. M'as-tu vue*, dossier de presse de l'exposition présentée au Musée national d'art moderne, Paris, Centre Pompidou, 2003.
- OBADIA, Nathalie, « Yayoi Kusama (1929-) : l'artiste au pays des merveilles », dans *Figure(s) de l'art contemporain*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2024. Disponible sur : <https://shs.cairn.info/figures-de-l-art-contemporain--9791031807324-page-105?lang=fr>.
- OLLIER, Emmanuelle, « Le corps à l'épreuve de la performance », *Ligeia*, nos 121-124, 2013, p. 33-36. DOI : <https://doi.org/10.3917/lige.121.0033>.
- PIGUET, Philippe, « Yayoi Kusama, le "pois" de l'enfance », *Le Journal des Arts / L'Œil*, 16 novembre 2011. Disponible sur : <https://www.lejournaldesarts.fr/expositions/yayoi-kusama-le-pois-de-lenfance-110856>.

Artistes contemporains et études de cas

- ARIAS SILVA DEL POZO, Macarena, « Joan Lalucat », entretien avec Joan Lalucat, *COEVAL Magazine*, 16 avril 2025. Disponible sur : <https://www.coeval-magazine.com/coeval/joan-lalucat>.
- BENARD, Sophie, « Benoît Piéron, du sang frais dans l'art contemporain », *Slate.fr*, 30 juillet 2023. Disponible sur : <https://www.slate.fr/story/250798/benoit-pieron-portrait-art-contemporain-maladie-hopital-mort-plantes-peluches-douceur>.
- DE JONGHE, Matthias, « Le fil du rasoir – David Nebreda », *Projections*, 21 décembre 2011. Disponible sur : <https://revueprojections.wordpress.com/2011/12/21/le-fil-du-rasoir-david-nebreda/>.
- GRAVES, « The Nature of the Beast: The Photography of Matt Lombard », *Black Noise*, no 45, 2025.
- JACQUET, Matthieu, « Exhibited and Empowered Bodies at the Bourse de Commerce », *Numéro*, 21 mai 2025. Disponible sur : <https://numero.com/en/art/exhibited-and-empowered-bodies-at-the-bourse-de-commerce/>.
- KOZLOVA, Sofija, « I Think Art Is a Healer », *Arterritory.com* [en ligne]. Disponible sur : https://arterritory.com/en/visual_arts/interviews/25504-i_think_art_is_a_healer/.
- RUBIO, David, « La Crítica: Joan Lalucat », *Artelista Magazine*, 21 octobre 2016. Disponible sur : <https://www.artelista.com/blog/la-critica-joan-lalucat/>.
- SMITHSON, Aline, « Photographers on Photographers: Emily Damyan in Conversation with Paloma Tendero », *Lenscratch*, 5 août 2025. Disponible sur : <https://lenscratch.com/2025/08/photographers-on-photographers-emily-damyan-in-conversation-with-paloma-tendero/>.
- TENDERO, Paloma, site officiel. Disponible sur : <https://palomatendero.com>.

Institutions, catalogues et ressources muséales

- Marian Goodman Gallery, « Francesca Woodman ». Disponible sur : <https://www.mariangoodman.com/exhibitions/336-francesca-woodman/>.

- Palais de Tokyo, *Miriam Cahn : Ma pensée sérieuse — dossier pédagogique*, Paris, Palais de Tokyo, 2023. Disponible sur : https://admin.palaisdetokyo.com/wp-content/uploads/2023/02/PDT_SCOLAB_EXPOSE_%C2%B7ES_MIRIAM-CAHN.pdf.
- RISD Museum, « Space², Providence, RI ». Disponible sur : <https://risdmuseum.org/art-design/collection/space2-providence-ri-2021823>.
- SARABANDE FOUNDATION, « Paloma Tendero » [collection en ligne]. Disponible sur : <https://sarabandefoundation.org/collections/paloma-tendero>.

Culture visuelle, manga et représentations médiatiques

- ITO, Junji, *Uzumaki*, Tokyo, Shogakukan, 1998.

Sources culturelles et historiques

- Encyclopaedia Britannica, « Psychopomp » [en ligne]. Disponible sur : <https://www.britannica.com/topic/psychopomp>.
- INA, « 1991-2003 : l'affaire du sang contaminé », dans *Sang contaminé : il y a 20 ans, trois ministres à la barre*, 7 février 2009. Disponible sur : <https://www.ina.fr/ina-eclaire-actu/1991-2003-l-affaire-du-sang-contamine>.

Filmographie et œuvres audiovisuelles

- BARNEY, Matthew (réal.), *The Cremaster Cycle (Cremaster 1-5)*, États-Unis/Royaume-Uni/France, Barbara Gladstone Gallery, Glacier Field LLC, Artangel Media, Arts Council of England, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 1994-2002.
- CRONENBERG, David (réal.), *The Fly*, Royaume-Uni/États-Unis/Canada, Brooksfilms, SLM Production Group, 1986.
- CRONENBERG, David (réal.), *Videodrome*, Canada, Canadian Film Development Corporation, Filmplan International, Guardian Trust Company, Famous Players Limited, 1983.

- D'AGATA, Antoine (réal.), *La Vie nue*, documentaire, France, Les Films Pelléas, coproduction Opéra national de Paris, 2020, 8 min., couleur.
- KON, Satoshi (réal.), *Perfect Blue*, Japon, film d'animation, 1997.
- MAGUIRE, Sharon (réal.), *Le Journal de Bridget Jones (Bridget Jones's Diary)*, Royaume-Uni/France/États-Unis, Working Title Films, Little Bird, Miramax Films, Universal Pictures, Studiocanal, 2001.
- MEDRANO, Vivienne (créat.), *Hazbin Hotel (Hôtel Hazbin)*, série d'animation, États-Unis, A24, Spindlehorse, Bento Box Entertainment, Amazon MGM Studios, diffusion originale sur YouTube (pilote, 2019) puis Prime Video (depuis 2024).
- OCELOT, Michel (réal.), *Azur et Asmar*, France, film d'animation, 2006.
- OCELOT, Michel (réal.), *Princes et Princesses*, France, film d'animation, 2000.
- ŌTOMO, Katsuhiro (réal.), *Akira*, Japon, Tokyo Movie Shinsha, 1988.
- ROMERO, George A. (réal.), *Diary of the Dead*, États-Unis, 2007.
- SCOTT, Ridley (réal.), *Alien*, États-Unis/Royaume-Uni, 1979.
- ŠVANKMAJER, Jan (réal.), *Dimensions of Dialogue (Možnosti dialogu)*, Tchécoslovaquie, court métrage d'animation, 1982.
- TSUKAMOTO, Shinya (réal.), *Tetsuo: The Iron Man*, Japon, 1989.
- WATERS, Mark (réal.), *Lolita malgré moi (Mean Girls)*, États-Unis, Broadway Video, Paramount Pictures, 2004.

Références musicales

- Pomme, « vide », dans *les failles cachées (halloween version)*, 2020.
- Solann, « Petit Corps », dans *Si on sombre ce sera beau*, 2025.
- Yseult, « Corps », dans *Noir*, 2019.

INDEX NOMINUM

ALBERTO Maria K.....	112, 134
ANKER Suzanne.....	38, 133
ARAKI Nobuyoshi.....	121
ARTAUD Antonin.....	27, 135
ASAI Nobumichi.....	119, 120, 121, 122, 136
BAKER Shelley F.....	57, 135
BARNEY Matthew.....	45, 46, 47, 48, 49, 133, 134, 135, 138
BARTHES Roland.....	14, 17, 132
BELLMER Hans.....	33
BOURGEOIS Louise.....	69
CAHN Miriam.....	45, 49, 50, 51, 52, 53, 138
CALLE Sophie.....	75, 76, 136
CASILLI Antonio.....	1, 2, 6, 85, 87, 96, 97, 98, 99, 102, 104, 105, 106, 107, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 118, 119, 121, 122, 134
CHEN Xuedi.....	125
CHKHAIDZE Irina.....	45, 46, 133, 134
COLOMBO Fausto.....	102, 103, 134
CORNELL Joseph.....	69
CRONENBERG David.....	20, 25, 29, 30, 31, 48, 56, 57, 128, 129, 135, 138
CRUZ Ronald Allan Lopez.....	28, 29, 135
D'AGATA Antoine.....	123, 139
DAGFAL Alejandro.....	10, 11, 132
DAMYAN Emily.....	35, 137
DE BEAUVOIR Simone.....	68, 132
DE JONGHE Matthias.....	16, 137
DERRIDA Jacques.....	17
FAERGEAT Caroline.....	23
FLINT Jonathan.....	83, 135
FONG Cherise.....	120, 121, 136
FONTANA Lucio.....	69
FOUCAULT Michel.....	16, 111, 112, 132
FREUD Sigmund.....	67, 88, 132
GIGER H. R.....	86
GOYET Samuel.....	96, 134
HARAWAY Donna.....	44, 95, 133
HYBER Fabrice.....	43
ITO Junji.....	10, 18, 28, 29, 42, 65, 138
JENKINS Henry.....	48, 135
JONES Amelia.....	51, 107, 135, 139
JOUSSE Thierry.....	61, 135
JUDD Donald.....	69
KON Satoshi.....	61
KOZLOVA Sofija.....	39, 137
KRISTEVA Julia.....	1, 2, 6, 16, 25, 26, 27, 28, 29, 128, 132
KUSAMA Yayoi.....	7, 69, 70, 136
KWAHARA Hiroto.....	120

LACAN Jacques.....	1, 2, 6, 9, 10, 11, 12, 18, 19, 23, 30, 74, 128, 129, 133
LACROIX Paul.....	120
LALUCAT Joan.....	80, 81, 82, 137
LAVIGNE Emma.....	50
LE BRETON David.....	106
LEGROS Estelle.....	61, 62, 134
LEMMA Alessandra.....	11, 12, 19, 23, 132
LOMBARD Matt.....	7, 85, 86, 87, 88, 137
MACARY-GARIPUY Pascale.....	30, 129, 135
MACDORMAN Karl F.....	100, 133
MARZANO Michela.....	55, 64, 94, 95, 132, 133
MERLEAU-PONTY Maurice.....	1, 2, 55, 64, 67, 68, 125, 132
MORI Masahiro.....	100, 101, 133
MORSE Margaret.....	85, 106, 111
NEBREDA David.....	7, 15, 16, 17, 18, 20, 24, 128, 137
NELKIN Dorothy.....	38, 133
OBADIA Nathalie.....	69, 136
OCELOT Michel.....	66, 82, 88, 139
OLIVEIRA Pedro.....	125
OLLIER Emmanuelle.....	44, 47, 50, 52, 136
orlan.....	133
Orlan.....	98, 133
ORLAN.....	91, 94, 95, 98, 99, 100, 133
OURSLER Tony.....	23
PERIER Isabelle.....	91, 92, 93, 94, 133
PIERON Benoît.....	26, 33, 40, 137
PIGUET Philippe.....	69, 136
POLLOCK Griselda.....	14, 136
ROMERO George A.....	61, 139
RUBIO David.....	80, 137
SANTERINEROSS John.....	86
SAPURIDIS Effie.....	112, 134
SCHULMANN Clara.....	49
SCOTT Ridley.....	64, 80
SOLOMON-GODEAU Abigail.....	14
SONTAG Susan.....	13, 17, 36, 132
stelarc.....	133
Stelarc.....	91, 92, 93, 95, 133, 134
TEIKEIRA-QUEIROZ Sheyna.....	91, 92, 93, 134
TENDERO Paloma.....	26, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 84, 137, 138
TOMASOVIC Dick.....	58, 59, 135
TURKLE Sherry.....	97, 134
WITKIN Joel-Peter.....	86
WOLFE Cary.....	46, 134
WOODMAN Francesca.....	7, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 24, 128, 137
ŁYSIAK Małgorzata.....	71, 74, 133
ŠVANKMAJER Jan.....	58, 59, 135, 139

INDEX DES FIGURES

Figure 1: Francesca Woodman, <i>Space</i> ² , Providence, Rhode Island, 1976, épreuve gélatino-argentique.....	15	Figure 16: Léana Michaud, <i>Sans titre</i> , 2021–2022, aquarelle et peinture sur feuilles cartonnées, premières expérimentations plastiques à l’origine du projet.....	34
Figure 2: Francesca Woodman, <i>Space</i> ² , Providence, Rhode Island, 1976, épreuve gélatino-argentique.....	15	Figure 17: Paloma Tendero, <i>Inside Out</i> , 2014.....	36
Figure 3: David Nebreda, <i>Autoportrait sans titre</i> , série réalisée entre 1983 et 1989, photographie argentique.....	17	Figure 18: Paloma Tendero, <i>Flawed Beauty</i> , 2016.....	37
Figure 4: David Nebreda, <i>Autoportrait sans titre</i> , série réalisée entre 1983 et 1989, photographie argentique.....	17	Figure 19: Paloma Tendero, <i>PDK Studies</i> , 2017.....	39
Figure 5: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, assemblage de dessins et photographies numériques retravaillés sur ibis Paint X.....	20	Figure 20: Benoît Piéron, <i>Maybepole</i> (détail), 2022, peluche réalisée à partir de draps hospitaliers réformés, patron BeeZee Art, photographie de François Deladerrière, courtesy de l’artiste et de la Galerie Sultana.....	41
Figure 6: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, assemblage de dessins et photographies numériques retravaillés sur ibis Paint X.....	20	Figure 21: Léana Michaud, <i>Miasmomorphie</i> , 2025, vidéo de 2 min 44, composée d’extraits vidéo et de dessins réalisés sur ibis Paint X....	42
Figure 7: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.....	21	Figure 22: Junji Ito, <i>Tomie</i> , série manga débutée en 1987.....	43
Figure 8: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.....	21	Figure 23: Matthew Barney, <i>Cremaster Cycle</i> , 1994–2002, photographies de film par Michael James O’Brien.....	47
Figure 9: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.....	21	Figure 24: Matthew Barney, <i>Cremaster Cycle</i> , 1994–2002, photographies de film par Michael James O’Brien.....	48
Figure 10: Léana Michaud, <i>Ana</i> , 2024, planche préparatoire pour la mise en place du projet, réalisée sur ibis Paint X.....	22	Figure 25: Miriam Cahn, <i>Ma pensée sérieelle</i> , 2023, vue de l’exposition, photographie de Benoît Gabouriaud.....	51
Figure 11: Léana Michaud, <i>Ana</i> , 2024, expérimentation de projection, textures numériques projetées sur surfaces miroirs.....	24	Figure 26: Miriam Cahn, <i>Ma pensée sérieelle</i> , 2023, vue de l’exposition, photographie de Benoît Gabouriaud.....	52
Figure 12: David Cronenberg, <i>The Fly</i> , 1986, transformation progressive de Seth Brundle..	30	Figure 27: Miriam Cahn, <i>Mare Nostrum</i> , 19.04 + 09.05.15 (<i>Notre mer</i> ; 19.04 + 09.05.15), 2015, huile sur toile, 3 × 2,2 m. Courtesy de l’artiste et de Meyer Riegger, Berlin/Karlsruhe.	53
Figure 13: David Cronenberg, <i>Videodrome</i> , 1983, le ventre-archive de Max Renn.....	30	Figure 28: Léana Michaud, <i>Webbirth</i> , 2023, sélection de six images issues de l’animation 2D, réalisées sur ibis Paint X.....	53
Figure 14: Léana Michaud, <i>Webbirth</i> , 2023, sélection de six images issues de l’animation 2D, réalisées sur ibis Paint X.....	32	Figure 29: Katsuhiro Otomo, <i>Akira</i> , 1988, long métrage d’animation japonais de science-fiction cyberpunk.....	56
Figure 15: Léana Michaud, <i>Arborescence Cellulaire/Organique</i> , 2023, installation vidéo et sonore intégrant des formes en argile.....	34	Figure 30: Shinya Tsukamoto, <i>Tetsuo: The Iron Man</i> , 1989, film japonais de science-fiction cyberpunk et body horror.....	58

Figure 31: Jan Švankmajer, <i>Dimensions of Dialogue (Možnosti dialogu)</i> , 1982, court métrage d'animation en stop motion.....	59	Figure 46: Joan Lalucat, <i>Selfharm (Serie 3)</i> , 2019, technique mixte sur papier, 29 × 21 cm.	81
Figure 32: Léana Michaud, <i>Webbirth</i> , 2023, sélection de six images issues de l'animation 2D, réalisées sur ibis Paint X.....	60	Figure 47: Joan Lalucat, <i>Selfharm (Serie 3)</i> , 2019, technique mixte sur papier, 29 × 21 cm.	81
Figure 33: Satoshi Kon, <i>Perfect Blue</i> , 1997, film d'animation japonais.....	62	Figure 48: Léana Michaud, <i>Cassien</i> , 2023, jeu interactif réalisé sur Processing ; vue du personnage principal dans l'environnement principal d'interactivité.....	82
Figure 34: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.....	63	Figure 49: Joan Lalucat, <i>Creepy Face (série)</i> , 2024, huile sur papier, 42 × 31 cm.....	82
Figure 35: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.....	65	Figure 50: Matt Lombard, <i>Dementia Series</i> , 2020, Modèle : Twig Noir.....	87
Figure 36: Ridley Scott, <i>Alien</i> , 1979, film de science-fiction horrifique.....	65	Figure 51: Matt Lombard, <i>Dementia Series</i> , 2022, Modèles : Diabolus Rex, Michelle Lynn, Scott Watzlawick, Shane Krueger, Vaughn Ara, Marty Sosnowski, James Arthur Sauer, Paige Dufresne et Rob Graves.....	87
Figure 37: Léana Michaud, <i>Miasmomorphie</i> , 2025, sélection d'images utilisées dans la vidéo de 2 min 44, composées d'extraits vidéo et de dessins réalisés sur ibis Paint X, 2000 × 2000 px.....	65	Figure 52: Stelarc, <i>Street Suspension</i> , 1984, performance.....	93
Figure 38: Michel Ocelot, <i>Princes et Princesses</i> , 2000, long métrage d'animation utilisant la technique des silhouettes découpées.	66	Figure 53: Stelarc, <i>Exoskeleton</i> , 2003, performance et machine pneumatique interactive à six pattes pilotée par les mouvements du corps.....	94
Figure 39: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, projection sur le corps d'une composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X.....	70	Figure 54: ORLAN, <i>La Réincarnation de Sainte-ORLAN ou Images nouvelles-images / 9ème Opération-Chirurgicale-Performance</i> , 14 décembre 1993, performance chirurgicale.....	99
Figure 40: Léana Michaud, <i>Schizophrénie paranoïde</i> , 2024, travail audio au casque ; vue du visuel projeté dans la salle d'exposition, 2000 × 2000 px.....	73	Figure 55: Sophia (gauche) et Repliee Q2 (droite), robots humanoïdes illustrant le phénomène de la « vallée de l'étrange » (<i>uncanny valley</i>).....	100
Figure 41: Léana Michaud et Tess Lormeteau, <i>Regardeur regardé</i> , 2024, installation vidéo composée de projections sur supports en carton et papier ; vues de l'exposition.....	74	Figure 56: Léana Michaud, <i>Dysphorie</i> , 2021, autoportraits photographiques réalisés au retardateur et publiés sur Instagram, accompagnés d'un texte poétique.....	109
Figure 42: Sophie Calle, <i>Suite Vénitienne</i> , Siglio Press, 2015.....	75	Figure 57: Léana Michaud, <i>Mel</i> (version 2018), 2018, dessin numérique réalisé sur MediBang Paint.....	115
Figure 43: Léana Michaud, <i>Ana</i> , 2024, vue du code de navigation et d'interactivité développé sur Twine.....	77	Figure 58: Léana Michaud, <i>Mel</i> (version 2021), 2021, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X.	115
Figure 44: Léana Michaud, <i>Ana</i> , 2024, textures de peau.....	79	Figure 59: Léana Michaud, <i>Mel</i> (version 2023), 2023, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X, planche des différentes tenues du personnage.	115
Figure 45: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, texture organique numérique.....	79	Figure 60: Léana Michaud, <i>Mel</i> (version 2023), 2023, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X.	115

Figure 61: Léana Michaud, <i>Mal</i> (version 2020), 2020, dessin numérique, première planche du personnage.....	116	Figure 67: Léana Michaud, <i>Sans titre</i> , 2024, avatar numérique en autoportrait et utilisé sur différents réseaux sociaux, réalisé sur ibis Paint X.....	118
Figure 62: Léana Michaud, <i>Mal</i> (version 2026), 2026, dessin numérique réalisé dans le cadre d'un redesign du personnage.....	116	Figure 68: Nobumichi Asai, <i>Omote Project</i> , 2014, projection 3D en temps réel utilisant une technologie de face mapping.....	121
Figure 63: Léana Michaud, <i>Mal</i> (version 2021), 2021, dessin numérique.....	116	Figure 69: Antoine d'Agata, <i>La Vie nue</i> , documentaire, France, Les Films Pelléas, coproduction Opéra national de Paris, 2020.	124
Figure 64: Léana Michaud, <i>Charlie Forrest</i> (ancienne version), 2021, personnage basé sur un autoportrait, dessin numérique réalisé sur MediBang Paint.....	118	Figure 70: Léana Michaud, <i>Apocalypse</i> , 2024, série d'autoportraits photographiques numériques.....	125
Figure 65: Léana Michaud, <i>Charlie Forrest</i> (nouvelle version utilisée sur les réseaux), 2022, redesign du personnage en dessin numérique réalisé sur ibis Paint X.....	118	Figure 71: Xuedi Chen et Pedro G. C. Oliveira, <i>X.pose</i> , 2014, vêtement interactif génératif...	126
Figure 66: Léana Michaud, <i>Sao</i> , 2026, dessin numérique réalisé sur ibis Paint X, utilisé comme avatar sur différents réseaux sociaux.	118	Figure 72: Léana Michaud, <i>Strates</i> , 2026, projection sur le corps d'une composition numérique issue de la fusion de dessins et de photographies retravaillés sur ibis Paint X....	127

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements.....	2
Avant Propos.....	1
Mots clefs.....	1
Abstract.....	2
Keywords.....	2
Information pour les lectrices et lecteurs.....	3
SOMMAIRE.....	4
INTRO.....	5
PARTIE I. LE CORPS TROUBLÉ : ALTÉRATION PERCEPTIVE ET FIGURES DU MONSTRUEUX.....	8
A. Le corps perçu : instabilité, regard et dissociation.....	10
1. Construction de l'image corporelle et dissociation perceptive.....	10
2. Dismorphophobie et mise en crise de l'identité corporelle.....	11
3. Représenter l'instabilité du corps : effacement, fragmentation et abjection.....	13
B. Le corps abject : monstration de l'intérieur et de la chair.....	25
1. L'abject : rendre visible l'intérieur du corps.....	26
2. Le <i>body horror</i> : le corps en mutation.....	28
3. Le monstrueux comme langage de l'invisible psychique.....	35
C. Le corps en mutation : déformation, violence et instabilité.....	44
1. Mutation du corps : vers un corps en transformation permanente.....	45
2. Déformation, violence et instabilité du corps dans l'image.....	49
PARTIE II. TRADUIRE L'EXPÉRIENCE MENTALE : DISPOSITIFS NUMÉRIQUES ET SPATIALISATIONS.....	54
A. Image en mouvement et transformation du corps.....	55
1. Une culture visuelle de la métamorphose.....	56
2. Le numérique et l'instabilité de l'image.....	61
3. Transformer les formes : contraintes techniques et simplification visuelle.....	66
B. L'espace immersif comme extension de l'espace mental.....	68
1. Habiter l'image : immersion et perception incarnée.....	68
2. Spatialiser le trouble : dispositifs sonores, projections et saturation perceptive.....	71
a) Le son comme matérialisation de la pensée intrusive.....	71
b) Être regardé : projection du regard et hypervisibilité.....	73
c) Ana comme synthèse immersive, contamination de l'espace et dissolution des frontières corporelles.....	76
C. Fragmenter et hybrider : le corps comme matière composite et de transmission.....	78
1. Chair, altération et viscéralité.....	78
2. Corps hérité, mémoire biologique et hybridation intime.....	83
3. Fragmentation numérique et dissolution de l'identité.....	84

PARTIE III. LE CORPS NUMÉRIQUE : POST-HUMANITÉ, IDENTITÉ, CORPS INTERFACE ET PROJECTION.....	90
A. Le corps post-humain : hybridation, altération et trouble perception.....	91
1. Vers une redéfinition du post-humain, entre expérimentation et hybridation.....	91
2. Le corps hybride comme espace de projection perceptive.....	96
3. L' <i>uncanny valley</i> : étrangeté du corps et crise de l'identité.....	98
B. Corps numériques et avatars : construire son identité par l'image.....	102
1. Internet comme nouvel espace de construction du corps.....	103
a) Mise en scène de soi et performance identitaire.....	103
b) Corps numériques et visibilité de soi.....	105
2. Avatar, projection et corps fictionnel.....	110
a) L'avatar comme technologie de soi.....	110
b) Les <i>original characters</i> : projection psychique et déplacement du corps.....	112
3. L'image comme prolongement du corps, corps interface.....	119
CONCLUSION.....	128
BIBLIOGRAPHIE / SITOGRAFIE.....	132
INDEX NOMINUM.....	140
INDEX DES FIGURES.....	142
TABLE DES MATIÈRES.....	145