Edited by Foxit PDF Editor
Copyright (c) by Foxit Corporation, 2003 - 2010
For Evaluation Only.

THOMAS
JULLIOT--DECKER

LE ROBOT SENSIBLE

UNE SENSIBILITÉ SIMULÉE ET SUSCITÉE PAR LA TECHNOLOGIE

SOUS LA DIRECTION DE
M. YANN TOMA

UNIVERSITÉ PARIS 1 - PANTHÉON-SORBONNE

ARTS PLASTIQUES ET SCIENCES DE L'ART

Edited by Foxit PDF Editor
Copyright (c) by Foxit Corporation, 2003 - 2010
For Evaluation Only.

Julliot--Decker Thomas

LE ROBOT SENSIBLE

Une sensibilité simulée et suscitée par la technologie.

Sous la direction de Monsieur Yann Toma.

Université Paris 1- Panthéon-Sorbonne
UFR 04 – Arts plastiques et Science de l'art
Master Art de l'Image et du Vivant
2014 - 2015

Edited by Foxit PDF Editor
Copyright (c) by Foxit Corporation, 2003 - 2010
For Evaluation Only.

Edited by Foxit PDF Editor
Copyright (c) by Foxit Corporation, 2003 - 2010
For Evaluation Only.

TABLE DES MATIERES

Avant-Propos....6
Introduction : Je suis sensible....7

I - Des robots et des hommes

I-1- Lorsque la technologie feint de ressentir....10
I-1-1- Le robot de fiction....11
I-1-2- Les robots humanoïdes de notre quotidien....15
I-1-3- Un lien social entre êtres humains et robots....16

I-2- L'humanité simulée par la représentation....20
I-2-1- La représentation prend vie....20
I-2-2- De l'empathie pour la représentation d'un être humain....27
I-2-3- Théories sur la raison d'être de l'humain représenté....35
I-2-4- Triple rapport empathique....40

I-3- La genèse des *Robots sensibles*....46
I-3-1- Avant les *Robots sensibles*....46
I-3-2- Portrait et platine tourne-disque....47
I-3-3- La machine comme œuvre d'art....55

II - Le cyborg-artiste

II-1- Les robots se font entendre....58
II-1-1- La voix des machines....60
II-1-2- Kraftwerk et la New Wave....62
II-1-3- Le spleen du cyborg....74

II-2- Le cyborg satisfait de sa nature.....79
II-2-1- Andy Warhol : peintre cyborg.....79
II-2-2- John Brophy : peintre du virtuel.....86

III - Une sensibilité technologique

III-1- Ces machines du sensible.....90
III-1-1- Les premières technologies du visuel.....90
III-1-2 Images immatérielles et techno-sens.....98

III-2- Le virtuel, l'esprit détaché du corps matériel.....107
III-2-1- Le virtuel, un paradis artificiel.....107
III-2-2- Le monde virtuel, loin des contraintes matérielles du corps.....114

Conclusion.....120
Sommaire.....122
Table des travaux personnels.....125
Table des illustrations.....126
Index des noms propres.....128
Glossaire.....130
Bibliographie.....132
Remerciements.....137

Avant-propos

Les mots que vous vous apprêtez à lire sont semblables aux coups de pinceau d'un tableau achevé, figés sous le vernis. Chaque regard qui se posera sur eux aura sa singularité, sans que je puisse l'anticiper. Pour autant, j'espère que la réflexion et la sensibilité qu'ils incarnent cesseront d'être immobiles dès lors qu'ils pénétreront les esprits des lecteurs, quel que soit leur nombre, qu'à travers eux, la peinture de ce tableau ne sèchera et ne ternira jamais.

Introduction : Je suis sensible.

Je suis sensible. Ma nature d'être humain me l'impose et si vous me lisez, c'est qu'en principe vous êtes vous-même un être humain. Vous et moi sommes tous deux sensibles, cela ne fait aucun doute. Peut-être sommes-nous diamétralement opposés sur certains aspects, peut-être nous détesterions-nous si nous nous rencontrions. Peu importe, la sensibilité nous est commune, elle est une des exigences de notre existence. Et qu'elle soit perçue comme une faiblesse ou comme un atout, qu'elle soit animée par la plus grande sagesse ou l'impulsion la plus fougueuse, elle est un allié et un ennemi dont il est impossible de se défaire. Elle génère nos passions et nos haines, notre intelligence et notre bêtise. Mais bien qu'inhérente à notre rapport au monde, notre sensibilité reste une sœur des plus mystérieuses. Tout jeune, je me suis confronté au dessin, comme la majorité des enfants. Représenter une figure n'avait pour l'heure pas la moindre complexité. Leur crédibilité ne m'importait pas le moins du monde. Toutefois en grandissant, les subtilités ont commencé à retenir mon attention. Parvenir à simuler cette sensibilité par la figuration devenait une puissante volonté. Réussir à la modéliser plastiquement, chaque jour un peu mieux, revenait à en découvrir progressivement le secret. Une de ses facettes du moins.

Cette simulation peut prendre de nombreuses formes. Le théâtre en est une : l'acteur réussit le tour de force de rendre crédibles des émotions qu'il n'est pas pas supposé ressentir lui-même, et incarne, avec plus ou moins de virtuosité, un personnage donné. De telle sorte que, dans la mesure où l'interprétation serait juste, le spectateur en viendra à oublier qu'il se trouve face à des émotions fictives, et ressentira lui-même une empathie vis-à-vis de ce personnage, aussi illusoire soit-il. La représentation figurative agit selon un procédé similaire : le plasticien simule les émotions d'un sujet donné grâce à ses outils, il en saisit

« l'esprit et l'âme » nous dit Balzac[1]. L'image qui en résulte suscitera de l'empathie chez le regardeur, pourtant bien conscient qu'il contemple un objet inanimé, dénué de vie. Pour ma part, c'est cette simulation à laquelle je me suis intéressé, pour des raisons que j'ignore, bien qu'une hypothèse m'ait maintes fois traversé l'esprit, je l'aborde un peu plus loin dans ce mémoire.

Réciproquement, lorsque l'homme ambitionne de créer des machines qui lui ressemblent, il aspire à une connaissance si grande du concept de la sensibilité qu'il pourrait la concevoir de toutes pièces. *« L'homme pensait avoir bien compris le concept de l'intelligence jusqu'à ce que nous commencions à construire des machines pensantes »* nous dit Will Wright, concepteur informatique[2]. Et pour cause, le cerveau humain et sa complexité demeurent encore étrangers à notre savoir, malgré les progrès de la science. Ainsi, l'homme parvint à doter la machine d'une intelligence surpassant la nôtre dans certains domaines, mais tout de même trop peu sophistiquée pour espérer l'égaler. Conjointement à l'intelligence, élaborer une sensibilité artificielle s'avère être une finalité scientifique particulièrement ambitieuse. Nos ordinateurs sont intelligents dès lors qu'il s'agit de calcul, de logique pure, mais sont incapables de ressentir. L'industrie technologique accouche régulièrement de quelques machines humanisées plus ou moins complexes, commercialisées ou non. En revanche, l'existence d'un robot doué d'émotions à proprement parler n'est pas à l'ordre du jour en dehors des œuvres de fiction.

Dans un ordre d'idée quelque peu similaire, le progrès technologique a vu la sensibilité de l'être humain être suscitée, voire prise en charge par les machines. Des images machiniques et leur industrie aux interfaces de communication, la relation de l'homme aux images et à son environnement est désormais indissociable des machines. Etres humains et machines coexistent et s'hybrident dans la plus grande transparence. Inévitablement, l'homme étant indissociable de sa sensibilité, cette union avec la machine induit assurément un bouleversement de cette dernière. Mais à quel prix ? L'homme, en hybridant sa sensibilité à celle des machines, court-il à sa déshumanisation ?

Pour tenter d'apporter des réponses à cette question, je m'attacherai dans un premier temps à décrire cette sensibilité artificielle dont sont pourvus les robots humanoïdes, principalement dans la fiction mais aussi dans notre quotidien. Je tenterai d'élaborer une comparaison entre le robot humanoïde et l'être humain représenté, incarnant tous deux des objets créés par l'homme à son image. Dans un deuxième temps, je m'intéresserai à ce que

[1] BALZAC (de) Honoré, *Le chef-d'œuvre inconnu*, Paris, Nathan, 2006 (première publication : 1831), p. 24.
[2] WRIGHT Will, préface de *Robots : Genèse d'un peuple artificiel*, Genève, Minerva, 2005, p. 4.

j'appelle le cyborg-artiste, l'acteur d'un art dans lequel l'homme et la machine s'expriment conjointement. Enfin, dans un dernier temps, je me pencherai sur l'industrialisation technologique des images, source de nouvelles esthétiques et d'un corps dématérialisé.

I

Des robots et des hommes

I-1- Lorsque la technologie feint de ressentir :

Quelques souvenirs d'un passé relativement récent, vieux de cinq ans, me ramènent à l'aube de mon ultime année de lycée. Une époque à laquelle la philosophie demeurait pour moi étrangère, m'intriguait tout autant qu'elle me semblait familière depuis toujours. Le mystère qui l'entourait risquerait d'être décevant à mesure qu'il se dévoilerait. Il faut dire que parmi toutes les matières qui nous sont enseignées depuis l'école primaire, beaucoup font l'objet de railleries. La prétention de notre jeune âge nous pousse à remettre en question leur profonde utilité. « A quoi me servira le tableau de Mendeleïev dans ma vie future ? », « Pourquoi devrais-je maîtriser les équations à deux inconnues, lorsque mes seuls calculs quotidiens concernent le rendu de la monnaie chez un commerçant ? ». La philosophie n'est quant à elle pas sujette à ces revendications, elle est au contraire fantasmée, imaginée comme détentrice d'une certaine vérité du monde, au-delà d'une approche scientifique ou religieuse. Ce fut en tout cas mon ressenti de jeune homme de seize ans et, quoique plus éclairé aujourd'hui, il n'a que très peu changé.

De ce fait, ma première rencontre avec celui qui m'enseignerait la philosophie le premier serait déterminante. Tous assis dans la salle de classe, nous attendions son entrée dans un certain brouhaha. Brouhaha qui fut terrassé par le silence lorsqu'il franchit le pas de la porte. Un homme d'une quarantaine d'années, la raie sur le côté, une paire de lunettes rondes, un pull fin en laine, parfaitement repassé, par dessus une chemise blanche à carreaux

dont le col dépassait. Son grand sourire et ses yeux rieurs semblaient appartenir à un grand enfant. Je ne pus m'empêcher de penser au personnage de professeur aux méthodes novatrices que campe Robin Williams dans *Le Cercle des poètes disparus*[3]. Puisse cette ressemblance ne pas être exclusivement physique.

Quels seraient ses premiers mots ? Quelle introduction avait-il choisie pour gagner l'attention des néophytes face à lui ? Platon, Socrate, Nietzsche, ces noms raisonnaient dans ma tête, tout comme raisonneraient les mots « football », « plage » et « chirurgie esthétique » dans la tête du quidam qui n'a jamais vu le Brésil et qui n'en a qu'une vision télévisuelle. Philosophie était une terre inconnue, qu'y verrai-je en premier ? Finalement, aucun des philosophes auxquels j'avais songé. C'est par le biais du cinéma de science-fiction que notre professeur décida d'introduire les grands principes de la philosophie. Choix sincère ou purement stratégique de sa part, peu importe, nous étions tous pendus à ses lèvres et découvrions avec engouement que de nombreux films nous ayant fait rêver plus jeunes regorgeaient de questionnements philosophiques, pour la plupart empruntés aux mythes et légendes des civilisations antiques.

I-1-1- Le robot de fiction.

Il s'épancha longuement, entre autres, sur les deux premiers volets de la saga *Terminator*[4]. Je ne pus comprendre immédiatement la légitimité de ces films dans un cours de philosophie. Certes, je ne les avais encore jamais visionnés et n'avais pour l'heure qu'une idée très vague de ce qu'était la philosophie. Pourtant, la perspective qu'une histoire de robot tueur, ayant les traits d'un Arnold Schwarzenegger sous stéroïdes, puisse avoir un quelconque intérêt dans le cadre de ce cours me dépassait. Qui plus est, si la philosophie est un « *domaine d'activité de la pensée qui s'assigne pour fin une réflexion sur les êtres* »[5],

[3] *Le Cercle des Poètes disparus (Dead Poets Society)*, film de Peter WEIR, Warner Bros., 1990.
Le film illustre l'évolution de jeunes élèves de l'académie de Welton, prestigieuse et austère, et plus précisément leur rencontre avec Mr Keating, professeur d'anglais dont les méthodes vont à contre-courant de celles instaurées par l'établissement depuis sa création.

[4] *Terminator (The Terminator)* et *Terminator 2 : le Jugement Dernier (Terminator 2 : Judgement Day)*, films de James CAMERON, 1985 et 1991.
Le récit prend place en 2029, lorsqu'une guerre opposant hommes et machines a lieu. Alors que l'issue des affrontements est en faveur des humains, les machines décident d'envoyer un de leurs semblables dans le passé, le Terminator, pour assassiner Sarah Connor, mère de John Connor, leader de la rébellion humaine, et ainsi éviter la naissance de celui qui fait obstacle à leur suprématie.

[5] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, 2015, p. 1886.

qu'a-t-elle à apprendre d'un robot qui n'est pas un être mais un objet ? Je ne m'aventurerai pas à formuler une autre définition que celle du dictionnaire, cependant il m'a toujours semblé que, même si la philosophie engage certaines qualités, parmi elles la réflexion, la logique et la sagesse, elle n'était par ailleurs pas étrangère au domaine du sensible. Après tout, ce mot contient le verbe aimer, sous sa forme grecque « *philein* ».

C'est précisément sur ce point que mon jugement se heurtait. Les machines ont progressivement peuplé notre environnement, inventées pour effectuer des tâches, pénibles voire irréalisables, à notre place. Les exemples sont nombreux : train, automobile, téléphone, calculatrice, ordinateur. Tous ou presque nous paraissent aujourd'hui indispensables, car ils complètent, surpassent et élargissent le champ de nos possibilités. Le terme « robot » est d'ailleurs issu du tchèque, *robota* signifiant « travail forcé », inventé en 1920 par Karel Capek, écrivain tchécoslovaque[6]. Mais malgré les améliorations qu'elles induisent, aucune machine n'est douée de sensibilité, d'émotions. Voilà même là une des conditions *sine qua non* de son utilité et de son efficacité. Que dire si nos ordinateurs réclamaient des congés ou si les machines dont foisonnent les usines se soulevaient contre le patronat pour cause d'abus de pouvoir ? Tant de situations inconcevables car le libre-arbitre leur fait défaut, tout comme fatigues et états d'âme.

Puis je me décidai à regarder ces deux films, sans grand enthousiasme. La seule satisfaction que j'éprouvai tout d'abord concernait le fait que, pour la première fois de ma courte vie, visionner du cinéma était un devoir d'école. Passée cette jouissance absolument puérile, je compris l'intérêt d'une telle œuvre et la raison de son choix par notre professeur. Les robots ne sont effectivement pas des êtres sensibles, pas même dans cette fiction, laquelle met pourtant en scène un robot joué par un être humain. Néanmoins ils sont dotés d'une sensibilité technologiquement simulée, développée selon le modèle de son créateur, l'homme. Ainsi, même si ces machines ne ressentent pas la moindre empathie pour nous, sinon factice, le fait qu'elles la simulent entraîne irrémédiablement une empathie de notre part. Et c'est précisément le cas de ces robots de fiction, personnages plus ou moins importants, suscitant fascination, haine ou compassion, selon leurs traits de caractère. Tout comme un personnage humain en somme, avec toutefois d'autres considérations. Mais dans un contexte philosophique, ce ne sont pas les robots qui nous intéressent directement, ce sont bel et bien les êtres humains à travers les altérations sociales qu'induisent les robots.

[6] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, 2015, p. 2261.

Pour la première fois avec ces deux films, le robot dépassait l'image péjorative que j'en avais, l'image d'un jouet surdimensionné alimentant les intrigues les plus sordides. Je me mis à fouiller dans mes souvenirs afin de trouver d'autres exemples de robots fictionnels et m'interroger sur la nature des émotions qu'ils pouvaient générer chez le spectateur. Ces machines humanisées, dont pullulent littérature et cinéma depuis plus d'un siècle[7], s'illustrent en plusieurs catégories. Les androïdes[8] tout d'abord, dont fait partie notre cher Terminator, correspondent à une machine dont l'apparence est plus ou moins calquée sur celle d'un être humain, oscillant entre silhouette humaine métallique et copie conforme. A tel point que dans certains cas, distinguer la copie de l'original n'est pas évident à première vue, donnant lieu à quelques ressorts scénaristiques. La plupart du temps, le mimétisme est tant physique que spirituel et comportemental, raison pour laquelle ils sont incarnés par des acteurs au cinéma. Des êtres humains imitant des robots qui eux-mêmes imitent des êtres humains.

En second lieu nous avons ceux dont l'apparence s'éloigne de celle de l'homme. Ressemblant davantage à un appareil électroménager, ils sont tout de même dotés d'une certaine intelligence, certes plus sommaire mais assez sophistiquée pour leur conférer une autonomie. Celui qui me paraît être le plus populaire ainsi que le plus parlant est le robot R2-D2 **(1)**, s'illustrant dans la saga *Star Wars*[9]. Il a un corps ovoïde, trois membres, un voyant lumineux rond au sommet de sa structure faisant penser à un œil et une voix constituée de sons électroniques des plus sommaires. Ainsi il possède plusieurs éléments qui lui permettent d'avoir des traits de personnalité humains, souvent à l'origine de gags visuels, le rendant de ce fait attachant pour le spectateur malgré une forme assez éloignée de celle d'un être humain. Tout comme l'indique son nom, s'apparentant bien plus à un numéro de série. Bien évidemment, il est trop éloigné d'un humain pour créer l'illusion d'un semblable. Mais tout de même assez pour garantir une empathie de notre part, R2-D2 restant un personnage très populaire dans la saga bien que secondaire, sans que son design simpliste n'y fasse obstacle.

En y réfléchissant, j'ai même l'impression que nous avons tous un penchant naturel et irrépressible pour l'anthropomorphisme. Il me semble avoir toujours regardé une voiture dans

[7] Le monstre de Frankenstein dont il est question dans le roman de Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne* paru en 1818 est incontestablement une œuvre pionnière en ce qui concerne l'évocation de la vie recréée par l'homme grâce à un procédé scientifique. Cependant, il ne correspond pas à un être vivant sous la forme d'une machine, ce qui nous intéresse ici. La première évocation d'une telle machine dans une œuvre de fiction est attribuée à Auguste Villiers de l'Isle-Adam avec *L'Eve future*, roman paru en 1886 qui met en scène une femme artificielle conçue de toute pièce par Thomas Edison.

[8] Il est important de souligner que le terme « androïde » tel que nous l'employons ici, à savoir comme qualificatif d'un robot, provient du roman cité plus haut, *L'Eve future* d'Auguste Villiers de l'Isle-Adam.

[9] La saga *Star Wars*, initiée par George Lucas en 1977, comporte pour l'heure six films et est considérée comme majeure responsable de l'importance de la science-fiction dans la culture populaire.

les phares, comme s'il s'agissait de ses yeux, toujours vu mon père prêter à la sienne des sentiments tels que le caprice ou la colère. Mon père, puisqu'il est question de lui, avait une théorie à ce propos. Il l'avait lui-même baptisée « la malignité des choses », comme si les objets étaient doués de pensée, et même mus par une volonté sadique de nous rendre la vie pénible. Lorsqu'un objet vous échappe et que vous avez l'impression qu'il n'aurait pas pu plus mal tomber, qu'il l'a en quelque sorte fait exprès pour vous nuire. Il n'était probablement pas tout à fait convaincu de sa propre théorie, il n'empêche que c'est un mécanisme naturel que nous avons, celui d'humaniser spontanément ce qui nous entoure.



(1) Le robot R2-D2 issu de la saga *Star Wars*[11].



(2) Le Terminator de James Cameron[10].

Si l'on s'en tient à la définition de l'anthropomorphisme donnée par le *Petit Robert*[12], qui le caractérise comme une *«tendance à décrire un phénomène comme s'il était humain, à attribuer aux êtres et aux choses des réactions humaines»,* nous nous apercevons que cela peut concerner absolument tout ce qui n'est pas humain. Bien que dans le cas des animaux il s'agisse d'êtres vivants ayant en commun avec l'homme des sensations primaires telles que le plaisir ou la souffrance, l'anthropomorphisme vis-à-vis d'objets n'est qu'un pur produit de notre imagination. Nul besoin de démontrer à quiconque qu'une voiture n'éprouve ni émotions ni douleurs, pourtant, tout en le sachant, nous aurons tout de même tendance à projeter sur notre véhicule des sentiments qui nous ressemblent. Cependant, dans le cas de

[10] URL de l'image : http://explore.bfi.org.uk/sightandsoundpolls/2012/film/4ce2b7a2eb4b9 (dernière visite le 01/09/2015).
[11] URL de l'image : http://www.w12.fr/2/r2d2-c3po-wallpaper.html (dernière visite le 01/09/2015).
[12] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, 2015, p. 104.

ces robots de fiction, même si notre anthropomorphisme nourrit en partie l'empathie que nous éprouvons, il est inutile de projeter sur eux des émotions humaines puisque d'eux-mêmes, ils les simulent très concrètement. Contrairement aux objets pour lesquels les émotions n'existent que dans notre imagination, les robots extériorisent ces mêmes émotions de façon autonome, nous apparaissant ainsi parfaitement réelles. La frontière entre objet et être vivant devient, de ce fait, extrêmement fine.

I-1-2- Les robots humanoïdes de notre quotidien.

Et, au-delà des récits de fiction, la technologie que nous côtoyons aujourd'hui dans nos vies quotidiennes introduit des machines se rapprochant des robots de cette seconde catégorie. Evidemment je pèse mes mots, nous sommes bien loin de pouvoir dire que fiction et réalité se sont rejointes. Les robots qui partagent nos vies sont bien moins palpables que ceux du cinéma, ils sont pour la plupart considérés comme de simples appareils ou outils. Mais une tendance plutôt récente les rapproche des robots dont nous parlions précédemment : leur attribuer des aptitudes humaines. Prenons le cas du GPS par exemple. Cet appareil nous parle, avec une voix féminine ou masculine selon notre choix. Je vous l'accorde, il semble évident que ce paramètre s'avère être indispensable puisque l'usager doit sans cesse regarder la route pour s'assurer une conduite sans risque. Ajouter une voix au GPS relève de l'utilité la plus logique pour un appareil censé donner des indications à quelqu'un dont la vue est accaparée. Mais toutefois, la voix est celle d'un homme ou d'une femme, les renseignements donnés sont énoncés sous forme de phrases construites, avec les intonations qu'un être humain aurait. Il est indéniable que l'homme humanise les machines qu'il crée.

De cette façon, l'homme tenterait de conférer à sa technologie un semblant de personnalité et de sensibilité, à son image, travaillant à faire de la machine un simulacre de l'être humain sur le plan social et émotionnel. Bien entendu, cela ne concerne pas tous les aspects de la technologie, il y aurait peu d'intérêt à humaniser les machines qui peuplent les usines ou le matériel médical de pointe. Cette humanisation de la technologie concerne principalement les appareils qui accompagnent l'homme dans son quotidien, notamment les Smartphones qui, depuis déjà quelques années, répondent oralement aux questions de leurs utilisateurs, donnant naissance à de véritables dialogues entre l'individu et son appareil. Certains usagers se sont même amusés à découvrir une espièglerie singulière dans les réponses de leur Smartphone, accentuant davantage leur aspect de simulacre de l'être

humain. Pensons à la plus célèbre de ces interfaces, développée par Apple et appelée *Siri*, connue du grand public depuis 2011 via les produits de la marque, qui la première se caractérisa par ce sens de l'humour et ce caractère inattendus. Aptitude étonnante qui fit les belles heures de nombreux possesseurs de l'application, curieux et expérimentateurs, donnant lieu à pléthores de vidéos sur Internet, illustrant des conversations entre l'être humain et son téléphone[13], parfois même entre deux téléphones. *Siri* donna même la réplique aux acteurs d'une célèbre série télévisée américaine, dans un épisode centré sur le coup de foudre d'un des personnages vis-à-vis de l'application, qu'il associe à une femme réelle[14].

L'idée balbutiante d'un logiciel de synthèse vocale campant un rôle de fiction comme le ferait un véritable acteur s'inscrit bel et bien dans cette conception d'une humanité techno-logiquement simulée. D'autant plus qu'il s'agit d'un rôle riche, non seulement celui d'un robot mais surtout celui d'une personne appartenant à la sphère sociale de quelqu'un. En poussant la réflexion plus loin, pourrions-nous concevoir qu'un être humain artificiel suscite de tels sentiments qu'il pourrait briguer la place d'un petit ami, d'un parent ou d'un enfant ?

I-1-3- Un lien social entre êtres humains et robots.

Pour cela, revenons un instant sur le cas du Terminator. Je ne voudrais provoquer d'indigestion vis-à-vis de ce personnage à personne, si ce n'est pas déjà fait, en l'évoquant sans cesse. Mais, s'il est aussi présent au fil de ces lignes c'est parce qu'il a réellement eu un rôle majeur dans la naissance de cette réflexion personnelle que j'introduis depuis le début du chapitre. Et pour tout vous dire, je ressens subitement le besoin de me confesser. Je ne suis pas un amateur de science-fiction, je ne l'ai jamais été, ses histoires et ses univers ne m'ayant jamais attiré outre mesure, et ce fameux cours de philosophie n'y a rien changé. A vrai dire, je ne suis même pas sûr que mon professeur était lui-même féru de science-fiction. A l'instar de Will Wright, développeur de jeux vidéo, je pense que *« mon attirance pour les robots vient du désir de mieux comprendre ce que cela signifie d'être humain »*[15]. De ce fait, je ne me risquerai pas à faire l'historique du genre, ni à dresser l'inventaire des œuvres qui

[13] Un utilisateur d'iPhone a, comme tant d'autres, mis en ligne une vidéo de lui « discutant » avec l'application *Siri*. Lorsqu'il lui demande ce qu'elle porte (la voix de l'application est féminine) elle lui répond : *« Verre de silicate d'aluminium et acier inoxydable. Ça te plaît, hein ? »*.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=sKxOdWlalQY (dernière visite le 28/07/2015).

[14] LORRE Chuck et PRADY Bill, *The Big Bang Theory*, CBS, Saison 5, Episode 14, diffusé en janvier 2012 aux Etats-Unis.

[15] Will WRIGHT, préface de *Robots : Genèse d'un peuple artificiel*, Genève, Minerva, 2005, p. 4.

abordent la thématique du robot, là n'est point mon objectif. Au lieu de cela, je me propose d'évoquer les œuvres qu'il m'a été donné de voir et qui ont nourri mon intérêt ainsi que ma réflexion quant à l'impact sociologique et anthropologique qu'ont les robots.

Revenons donc aux deux films *Terminator*[16]. Et plus précisément à ce jour où je les ai vus pour la première fois. Ils m'ont tous deux fait passer un moment très agréable, bien qu'en 2009, ils avaient respectivement vingt-cinq et dix-neuf ans. Bien évidemment, aucun film n'a une date de péremption, lorsqu'il est de qualité il s'apprécie encore après des décennies. Mais les films reposant sur tant d'effets spéciaux sont ceux qui vieillissent le moins bien, inévitablement. Peu importe, ils accaparèrent mon attention tout du long, et une scène en particulier me fascina. Dans cette scène, nous voyons Sarah Connor observant son fils qui s'amuse avec le robot[17]. John a treize ans, il n'a jamais connu son père, mort avant sa naissance, et il semble faire une sorte de transfert sur le Terminator, incarnant présentement une figure tant paternelle qu'amicale. S'en suit ce monologue intérieur :

> *« En regardant John avec cette machine, tout devint très clair. Le Terminator ne s'arrêterait jamais. Il ne l'abandonnerait jamais. Et il ne le frapperait jamais, ne crierait jamais après lui ou ne le tabasserait en rentrant saoul ou ne dirait qu'il est trop occupé pour jouer avec lui. Il serait toujours là. Et il mourrait pour le protéger. Et de tous les pères possibles qui sont passés toutes ces années, cette chose, cette machine était la seul à être à la hauteur. Dans un monde de fous, c'était le choix le plus raisonnable. »*[18]

Avec ce monologue, le film évoque la possibilité d'une substitution de la fonction de père par une machine. Mieux que ça, il la présente comme meilleur père qu'un être humain, moins mauvais tout du moins. Et pour cause, l'homme se distingue de la machine par ses émotions, est-il nécessaire de le répéter, lesquelles le rendent instable, et par conséquent potentiellement dangereux. Dangereux pour lui-même et pour les autres. *« L'homme est un*

[16] Je n'évoque que les deux premiers opus car James Cameron, qui a créé la franchise et réalisé ces deux films, conclut l'intrigue avec le deuxième *Terminator*, et n'imaginait pas de suite. Puis l'industrie du cinéma décida de ré-exploiter cette recette lucrative en confiant la réalisation de suites à d'autres réalisateurs. Des films que je juge pour ma part inintéressants.

[17] Sans entrer dans les détails, il est important de souligner que dans le second épisode, d'où est tirée cette scène, c'est un autre robot, du même modèle que dans le premier, qui est envoyé dans le passé. Mais cette fois il n'a pas pour mission de supprimer John Connor, il a été reprogrammé par les humains pour le protéger.

[18] *Terminator 2 : le Jugement Dernier (Terminator 2 : Judgement Day)*, film de James CAMERON, Columbia TriStar Films, 1991.

loup pour l'homme »[19] comme aiment le rappeler les pessimistes. Cette célèbre maxime, quoique dénuée d'un tel fatalisme à l'origine de sa formulation[20], est malheureusement difficile à contester. Je ne puis absolument pas me résoudre cependant à penser que bienveillance et altruisme sont étrangers à ce monde. C'est bien plus dans le camp des optimistes que je crois me trouver. Mais malgré cela, existe-t-il une espèce animale plus nocive pour elle-même que l'espèce humaine ? Au contraire, la machine ne peut être sujette à l'instabilité émotionnelle, bien que créée par l'homme à son image, et n'agira jamais pour elle-même. Elle s'en tiendra à sa programmation et aux ordres donnés, si ils ne la contredisent pas. Faire preuve d'une dévotion totale est une de ses fonctions premières. Le robot est dénué de tout vice si il a été conçu comme tel, tandis que l'homme ne peut que les dissimuler ou les réprimer.

Doit-on dans ce cas considérer la machine comme étant plus fiable et plus digne de confiance que nos propres semblables ? Sans tomber dans la binarité d'une distinction entre le bien et le mal, ce qui reflèterait potentiellement la plus grande fiabilité de la machine est son aspect modulable. La loyauté existe, assurément, tantôt désintéressée, tantôt non. Mais il semble qu'elle ait ses limites, changeantes selon l'individu, et peut-être parfois n'en a-t-elle pas. Or, lorsque nous programmons une machine, les limites de sa loyauté sont celles que nous lui avons nous-même fixées. Et dans le cas du Terminator, c'est John Connor qui a reprogrammé la machine et l'a renvoyée dans le passé pour se protéger lui-même à l'âge de treize ans. N'avoir confiance qu'en la technologie équivaudrait donc à n'avoir confiance qu'en soi-même ? Oui, en quelque sorte. A maintes et maintes reprises dans nos vies, nous devons accorder notre confiance à autrui. Faire confiance, lorsque nous prenons le volant, aux automobilistes qui partagent les mêmes routes[21]. Faire confiance aux hommes qui pilotent l'avion dans lequel nous nous trouvons. Faire confiance à l'instituteur de notre enfant malgré l'éventualité qu'il fasse preuve d'injustice ou de mauvais traitement. L'humain est source d'aléatoire, la machine est source de constance. S'en remettre à la machine, c'est abolir l'imprévu, choisir de tout pouvoir contrôler.

---

[19] Titus MACCIUS PLAUTUS dit PLAUTE, *La Comédie des Ânes*, Paris, Hachette, 1876 (écrit vers 212 av. J.-C), p. 94.

[20] La maxime, telle qu'elle a traversé les époques, est tronquée. La phrase complète dans la pièce de PLAUTE est *« L'homme est un loup pour l'homme, quand on ne sait pas qui il est. »* Ce qui laisse plutôt sous-entendre qu'un homme doit se méfier d'un homme qu'il ne connaît pas et non que l'humanité est malveillante par nature.

[21] La voiture qui se conduit elle-même ne sera bientôt plus de la science-fiction.
MACCHIA Jean-Rémy, « Bientôt des voitures qui se conduisent toutes seules ? », France Info, octobre 2014.
URL : http://www.franceinfo.fr/emission/l-auto/2014-2015/en-vedette-au-mondial-de-l-auto-la-conduite-autonome-bientot-des-voitures-qui-se-conduisent-toutes-08 (dernière visite le 25/08/2015).

C'est précisément cette option qui est décrite dans le roman d'Auguste Villiers de l'Isle-Adam[22]. Le roman a pour postulat de départ le dilemme auquel se heurte Lord Ewald, tombant amoureux d'une femme dont la subjuguante beauté est ternie par sa sottise. Il ne peut se résoudre à oublier cette femme, tout comme il ne peut l'aimer dans sa globalité. Ainsi germe en lui une idée sordide, celle de confectionner une parfaite copie de cette beauté, en la dotant de l'intelligence et de l'esprit qu'elle n'a pas. Un peu plus haut, j'évoquais John Connor qui a, en quelque sorte, reprogrammé un robot pour en faire le père qu'il n'a jamais eu. Ici le cas de Lord Ewald est bien plus explicite. Il a eu recourt à la technologie pour façonner ce que la nature ne pouvait lui offrir, choisissant de A à Z les ingrédients qui composeraient l'être censé le combler. C'est en cela que l'imprévu est éradiqué. En quelques mots, qu'est-ce-qu'une relation amoureuse ? Le hasard d'une rencontre, la découverte de quelqu'un d'immanquablement imparfait, accepter, voire aimer ses défauts tant ses qualités nous plaisent, ne plus supporter ses défauts, vomir ses défauts, rompre, puis avec le temps, répéter le même schéma en compagnie d'une autre personne. Evidemment, il n'y a pas de schéma type, là n'est pas l'objet de la démonstration. Seulement, Lord Ewald a décidé de contourner le hasard, ne se contentant pas seulement de cette femme telle qu'elle était, il en réalisa sa propre version selon ses désirs. L'androïde, une version de l'être humain qui en a, en apparence, toutes les émotions. Des émotions programmées, qui ressemblent à s'y méprendre à celles que nous avons tous, sans pour autant induire les faiblesses qui nous limitent. Le robot, contrairement aux humains, n'est pas esclave de ses émotions.

[22] VILLIERS DE L'ISLE-ADAM Auguste, *L'Eve Future*, Paris, Folio, 1993 (première publication : 1886).

I-2- Lorsque l'artiste simule l'humanité par la représentation :

J'abordais précédemment la thèse du robot élaboré pour combler des besoins humains, des besoins de l'ordre du relationnel. Devenant davantage un ami qu'un subordonné, ce type de robot est très largement évoqué dans la fiction. En premier lieu avec le roman d'Auguste Villiers de l'Isle-Adam, *L'Eve Future*[23]. Cette œuvre dépeint le dessein d'un homme ambitionnant de créer la machine qui aura les traits et l'esprit de sa femme idéale.

I-2-1- La représentation prend vie.

Ceci n'est pas sans rappeler le mythe de Pygmalion, lequel conte l'histoire du sculpteur Pygmalion, désespéré de ne trouver une femme assez belle et vertueuse à son goût. Persuadé qu'il perd son temps à espérer un tel idéal, il décida de créer lui-même la plus belle femme imaginable, en la sculptant. Une fois son œuvre achevée, il en tomba éperdument amoureux. Face à l'impossible concrétisation de cet amour qu'il ne put supporter, Pygmalion pria désespérément Vénus de l'aider à trouver la femme parfaite, à l'image de sa statue. Un jour, ses prières finirent par être exaucées, Pygmalion embrassa sa statue, laquelle était désormais une véritable femme[24]. Ces deux fables sont chacune centrées sur des personnages très similaires. Lord Ewald et Pygmalion façonnent tous deux leur femme idéale telle qu'ils l'espèrent, sans parvenir à la trouver parmi les êtres humains. Le premier a recours à la technologie pour arriver à ses fins, tandis que le second s'y emploie grâce à ses aptitudes de sculpteur, aidé par un miracle divin. Le célèbre mythe a sans aucun doute inspiré à Auguste Villiers de l'Isle-Adam la trame scénaristique de son roman, qui apparaît comme une relecture moderne de la même histoire à quelques détails près. En confrontant le mythe de Pygmalion et *L'Eve Future*, séparés par près de deux millénaires, nous nous rendons compte que l'homme a depuis longtemps pris l'habitude de façonner des êtres humains factices, qu'ils prennent vie dans l'espace avec la sculpture ou sur une surface plane avec les différentes techniques de dessin et de peinture.

[23] VILLIERS DE L'ISLE-ADAM Auguste, *L'Eve Future*, Paris, Folio, 1993 (première publication : 1886).
[24] OVIDE, *Métamorphoses*, Paris, Folio, 1992 (écrit vers 8 ap. J.-C.), Livre X, p. 243.

Je ne saurais dire, comme n'importe qui je suppose, quel fut mon premier dessin étant enfant, quelles sensations ai-je éprouvées en le faisant, ce qui m'a poussé à m'exécuter. Mes premières lignes tracées ont-elles précédé mes premiers pas ou mes premiers mots ? Je ne saurais dire non plus à quel moment certains enfants arrêtent de dessiner alors que d'autres continuent. Car une chose est sûre, tous les enfants ont cette pulsion créatrice qu'ils traduisent entre autres par le dessin. Or, tous les adultes ne conservent pas cette même pulsion, ou du moins pas avec la même intensité, quels que soient les domaines. Je suis définitivement parmi les enfants qui ne se sont jamais arrêtés. Je me souviens encore avoir passé des heures à dessiner, tant bien que mal, des scènes de films que je regardais en boucle. Je devais avoir quatre ans. Un d'eux avait une scène se déroulant dans un parc, les deux protagonistes étant assis sur un banc public. Jusqu'ici, j'avais représenté protagonistes et paysages sans beaucoup me soucier de la fidélité vis-à-vis du modèle. Mais ce banc public changeait la donne. Quel que soit l'angle que je choisissais pour le dessiner, il me semblait toujours qu'il manquât quelque chose. Il ne ressemblait jamais à un banc sur mon papier. Puis je demandai de l'aide à mes parents, je voulus qu'ils me dessinent un banc. Ma requête dut leur sembler étrange, quel enfant serait comblé par le dessin d'un banc ? En quelques secondes, ce fut plié et je découvris ce qui manquait à ma représentation, une chose que je n'avais jamais pu concevoir auparavant. Créer l'illusion de la profondeur sur une surface bidimensionnelle. Ce jour, je découvris la perspective sans vraiment la comprendre. Mais avant tout, je découvris que je voulais m'évertuer à percer d'autres de ces mystères, maîtriser cet art de l'illusion, insuffler de la vie à mes dessins.

Voyant cette envie qui se traduisait chaque jour plus intensément, ma mère aimait y voir un héritage génétique, celui de mon grand-père, son père. Aujourd'hui, je ne pourrais valider ou invalider cette théorie du don qui se transmet, quoique séduisante, étant plutôt convaincu par l'importance du travail et de la volonté. Mais enfant, j'y avais cru dur comme fer. Mon grand-père est né en 1920 et a grandi à Aubervilliers dans la pauvreté. Il fut passionné très jeune par le dessin, puis la peinture, mais soucieux de mettre un terme à sa pauvreté et à celle de ses parents, il mit ses rêves de côté et s'orienta vers la médecine. Devenu cancérologue, il exerça brillamment son métier sans jamais laisser tomber crayons et pinceaux, jusqu'à sa mort en 2013. Lorsque chez mes grands-parents, je voyais quelques-uns des ses tableaux accrochés aux murs, des reproductions de tableaux de Rembrandt, Raphaël et Turner à la peinture à l'huile, je restais bouche bée devant la crédibilité de ces figures et des espaces dans lesquels elles se trouvaient. Peaux et lumières semblaient si palpables, la chaleur parcourant mon corps paraissait parcourir le leur également. J'étais absolument

dépassé par une telle technique, complètement subjugué qu'il soit possible d'atteindre pareille illusion du vivant. Malgré mon très jeune âge à cet instant, j'estimais le temps d'une vie trop court pour réussir à mon tour ce tour de force surnaturel. A coup sûr, je n'en serais jamais capable. Puis les mots de ma mère me revinrent soudainement à l'esprit. J'avais hérité de ce don.

Un tableau en particulier m'a toujours interpellé plus que les autres. Placé au second étage, il était une reproduction d'un tableau de Rembrandt, *Le Roi Ozias frappé par la lèpre* **(3)**. Accroché au mur à environ deux mètres du sol, il me surplombait, ses yeux pénétraient les miens où que je sois, comme ceux de *La Joconde* qui ont en partie fait sa légende. Mais contrairement à cette dernière, l'expression sur son visage n'a rien de rassurant, son regard est tout aussi sombre que l'ensemble du tableau. Seule une subtile lumière ambrée vient souligner quelques détails. Epaisses fourrures et riches parures habillent l'homme, traduisant son haut rang social et ses hautes fonctions, au même titre que le turban dont il est coiffé. Il est semble-t-il d'un âge avancé, en témoignent sa peau marquée, malgré la maladie, et sa barbe relativement blanchie. Quand je vis ce tableau pour la première fois chez mes grands-parents, j'ignorais tout de l'histoire de cet homme. J'ignorais qu'il était roi, j'ignorais l'époque à laquelle il avait vécu, j'ignorais le mal dont il était frappé. Mon grand-père racontait son histoire avec des larmes plein les yeux. *« Ses succès l'ayant empli d'orgueil, il entra dans le Temple un jour de fête en habits sacerdotaux et voulut offrir un sacrifice à Dieu sur le grand autel, fonction réservée aux prêtres. Ceux-ci tentèrent de l'en empêcher, mais il les menaça de mort. Tandis qu'il parlait, un grand tremblement secoua la terre, le Temple se fendit, un rayon de soleil étincelant le traversa et frappa le roi, dont le visage se couvrit aussitôt de lèpre. »*[25] L'histoire d'un homme dont le destin bascule, un homme puissant et un roi victorieux, qui en l'espace d'un instant se voit condamné par des forces divines à une existence des plus vulnérables.

Sans la moindre connaissance quant à l'origine de ce tableau, mon rapport à lui était purement instinctif. Et cet homme représenté avait pour moi une présence puissante. Une présence muette et énigmatique. A vrai dire, il me terrifiait. Pendant longtemps, il eût à lui seul le pouvoir de me dissuader de m'aventurer au second étage, terrorisé à l'idée de croiser son regard. Et peu importait si je tentais de me persuader que cette peur était stupide, que cet homme n'était en vérité qu'une toile recouverte d'huile et de pigments, rien n'y faisait.

[25] GERSON Horst, *Rembrandt et son œuvre*, Paris, Le Livre partout, 1968, p. 272.
Le roi Ozias est un personnage biblique, régnant sur Juda, un royaume situé au sud du royaume d'Israël, au milieu du VIII^{e} siècle av. J.-C.



(3) Robert Decker, *Le Roi Ozias frappé par la lèpre*, 1988, huile sur toile, 100,4 x 80 cm.
D'après le tableau de Rembrandt, *Le Roi Ozias frappé par la lèpre*, 1635, huile sur panneau, 101 x 77 cm, Chatsworth, Devonshire Collection.

Avec le temps, ma peur a évidemment disparu. Mais une chose est restée inchangée, sa présence est toujours indéniable. Je suis intimement persuadé que je ne pourrais pas me sentir à l'aise dans mon intimité si j'avais une telle peinture accrochée chez moi, que je ressentirais spontanément le besoin de me préserver de sa vue. Il serait difficile de l'ignorer à partir du moment où je partagerais avec lui le même espace, difficile de ne pas le regarder dans les yeux. Car instinctivement et quelle que soit notre origine culturelle et notre rapport à la représentation de l'homme, nous aurons tendance à spontanément regarder un homme peint, sculpté ou dessiné dans les yeux, comme s'il s'agissait d'une personne bien concrète. S'en suivra, selon notre propre sensibilité au moment opportun, une sorte de lien empathique avec le sujet représenté, entraînant tout type d'émotions allant de la joie à la mélancolie, à des intensités plus ou moins importantes.

Sans doute cette rencontre avec le roi lépreux et cette conviction de pouvoir un jour réaliser à mon tour une image à la présence si indéniable ont orienté ma propre pratique artistique qui a, comme je l'annonçais précédemment, trouvé sa source dans le dessin. Réussir à retranscrire de façon crédible ce qui constitue visuellement le vivant fut dès lors un de mes objectifs. Et cet objectif s'est introduit dans ma vie quotidienne car extrêmement présent dans mon esprit, quasiment sans arrêt, dans tout ce que je fais. Il m'arrive tout le temps de détailler les visages que je croise durant mes déplacements et de les penser dans une volonté de représentation. Ainsi j'y chercherai les ombres, les lumières, les formes distinctives, les expressions peu communes, les charmes et les défauts, et je m'imaginerai devant les représenter. Car apprendre à voir me semble tout aussi indispensable que d'apprendre à manier outils et matériaux. Cela peut paraître évident, mais j'ai déjà été surpris de ne voir un détail visuel que plusieurs heures après avoir observé l'image que je représentais. Il était sous mon nez depuis le début mais je ne l'avais jamais remarqué. Chemin faisant, je dessinais sans cesse, une activité qui prédominait par rapport à tout le reste, et la plupart du temps des portraits, qu'ils soient dessinés d'après des sujets de mon entourage ou non, plus ou moins élaborés et réussis. Il s'en dégageait une sensation pour laquelle j'ai certainement développé une addiction. Une sensation de satisfaction, d'accomplissement au moment où quelques coups de crayons vont me faire aboutir au résultat que je voulais, parfois même que je n'osais pas espérer, voir l'individu représenté prendre vie sur la feuille, percevoir ses émotions le plus clairement possible. Difficile de déterminer pourquoi cela provoque tant de satisfaction et de plaisir. Peut-être était-ce, dans mon cas, une jouissance liée au fait que je me rapprochais de plus en plus de l'objectif que je

m'étais fixé initialement. Ces deux portraits ci-après sont des exemples récents de ce que je recherche avec le portrait **(4) (5)**.



(4) *Vieille dame*, 2014, stylo-feutre sur papier, 42 x 29,7 cm.



(5) *Effroi*, 2015, peinture acrylique sur panneau de bois, 80 x 60 cm.

Tous deux ont un visage expressif, exprimant la peur, le désespoir, la vulnérabilité. Quel que soit le médium employé, il était très important pour moi qu'il fasse autant que possible oublier à ceux qui les regardent qu'ils sont de simples combinaisons de lignes, de formes ou

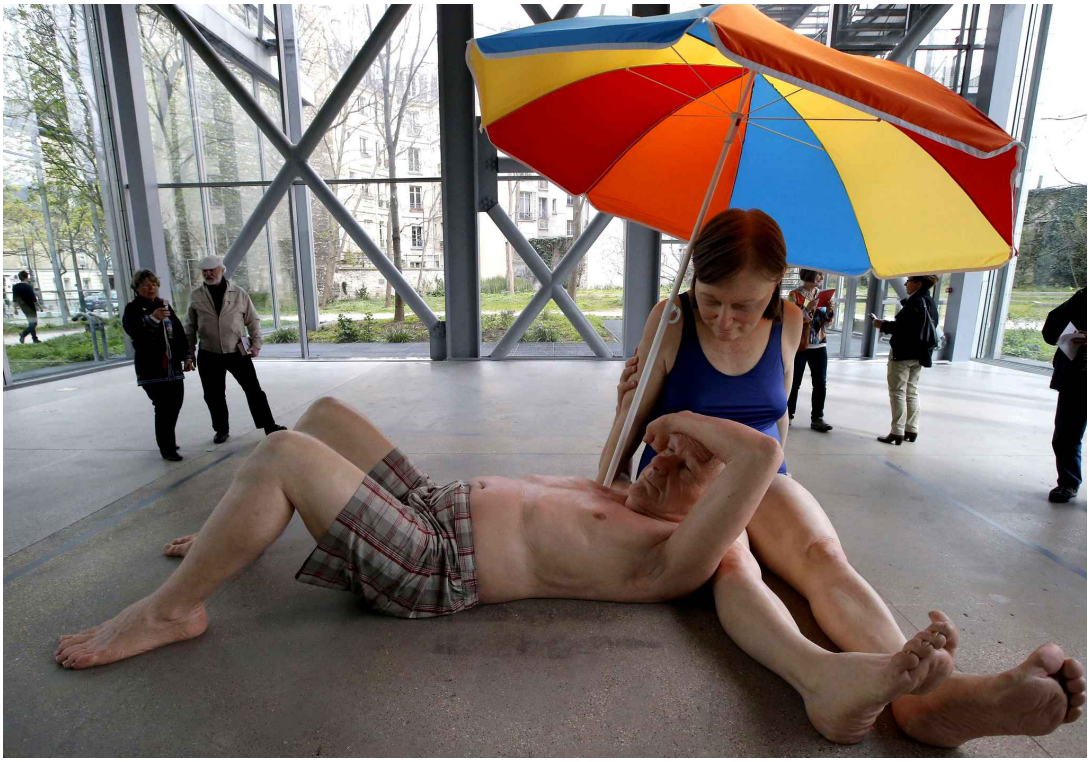
de couleurs. Je souhaite générer ce lien empathique qu'un être humain peut tisser avec un autre être humain, peint ou dessiné, tant il semble réellement ressentir les émotions qu'il montre. Ce même lien qui existe entre deux êtres humains, plus ou moins proches, nous poussant à ressentir des émotions ressenties par autrui. De ce fait, voir quelqu'un rire nous fera potentiellement rire à notre tour, et voir quelqu'un pleurer provoquera en nous-même une tristesse instinctive.

I-2-2- De l'empathie pour la représentation d'un être humain.

Un des exemples les plus parlants que j'aie pu voir de mes propres yeux est le travail de Ron Mueck dont les sculptures sont d'un réalisme impressionnant **(6)**. A tel point qu'elles sembleraient être l'oeuvre d'un taxidermiste s'évertuant à empailler les humains plutôt que les animaux. Seulement non, chacune est moulée dans du silicone et de la résine à partir d'un modelage en argile[26]. Et l'attention aux détails, couleurs, rides, imperfections et poils est poussée si loin qu'ils continuent d'apparaître réels de très près. Exposées à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, j'avais été surpris, vis-à-vis de ces sculptures, d'anticiper un mouvement de leur part à chaque instant, comme si elles étaient réellement vivantes, prêtes à se mouvoir d'une seconde à l'autre. Seule leur taille marque une nette différence par rapport au spectateur, tantôt petites, tantôt imposantes. Ron Mueck déclara d'ailleurs lui-même : *« Je n'ai jamais sculpté de personnages de taille réelle. Ce n'est jamais intéressant, nous rencontrons des personnes de taille réelle tous les jours »*[27], montrant qu'il était parfaitement conscient que ses sculptures constituaient une illusion si convaincante que les réaliser à échelle humaine reviendrait pour les spectateurs à croiser un réel être humain, chose très habituelle pour n'importe qui.

De même, l'effet qu'avait sur moi le tableau de mon grand-père, à savoir simuler une présence, une empathie, est bien évidemment valable pour tout autre portrait. Je parle de portrait car le visage est indispensable pour ce qui s'agit de simuler la vie, les émotions et la présence d'un être humain. Bien sûr, le corps a son propre langage et en lui transparaissent certaines de nos émotions. Mais c'est tout de même sur notre visage qu'elles sont le plus opaques et surtout, c'est par le biais de nos visages que nos intériorités mutuelles dialoguent.

[26] GRAHAM-DIXON Andrew, *Art : L'Histoire de l'art en images*, Paris, Flammarion, 2009, p. 585.
[27] *Ibid*. p. 585.



(6) Ron Mueck, *Couple under an umbrella*, 2013, matériaux divers, 300 x 400 x 350 cm, Courtesy Hauser & Wirth/ Anthony d'Offay, Londres[28].

Georg Simmel écrivit d'ailleurs à ce sujet dans *La Signification esthétique du visage* : *« Le rôle incomparable du visage humain dans le cercle des arts figuratifs est défini, même si c'est de façon générale et un peu distante, par le fait que dans la forme du visage l'âme s'exprime plus nettement »*[29]. Ainsi, lorsque nous regardons un visage représenté par l'homme, qui, quelque soit le medium, est un objet sans vie, nous y percevons une âme. Or l'âme est synonyme de vie dans toute son immatérialité, et les objets ne sont pas supposés en posséder une. Seulement, ces objets que sont les portraits dépassent le stade du simple objet. Parce qu'ils simulent une existence et de ce fait génèrent en nous des émotions qui sont le fruit d'une illusion, nous ne pouvons les appréhender comme une chaise ou un cintre. Nous ne sommes pas pour autant dupés par les apparences, le portrait est un objet sans vie, nous le savons pertinemment. Pourtant nous serons irrémédiablement en empathie avec lui, de même que nous ne pourrons nous sentir totalement seule si nous nous trouvons dans la même pièce que lui.

[28] URL de l'image : http://cache.20minutes.fr/photos/2013/04/17/visitors-look-at-sculpture-3d5a-diaporama.jpg (dernière visite le 02/09/2015).
[29] SIMMEL Georg, *La Signification esthétique du visage (Die Ästhetiche Bedeuting des Gesichts)*, Paris, Rivages, 1999 (première publication : 1901), p.152.

Des objets sans vie, ressemblant à des hommes, et doués d'une vie simulée par l'homme qui les crée. Portraits et robots sont tous deux de tels objets, malgré quelques différences. Alors que le robot simule une humanité en se mouvant, pensant et agissant autant que possible comme le ferait un être humain, les portraits sont concernés par une simulation et une présence figées. Paramètre qui rend le premier capable d'interagir avec l'homme, tandis que le second n'est autre qu'une image inanimée. De ce fait, l'illusion de la vie telle qu'elle est constituée par le dessin ou la peinture est purement et simplement d'origine visuelle. Selon les traits de l'être humain représenté, la palette de couleurs utilisées et dans certains cas, les gestes immortalisés de l'artiste l'ayant réalisé, le portrait aura un rapport différent sur soi. Rapport absolument à sens unique. Dans le cas du robot à qui nous posons une question et qui à son tour s'exprime pour nous répondre, le rapport est bel et bien réel, deux esprits communiquent même si l'un d'entre eux est artificiel. Or, tout ce qui constitue notre rapport avec un portrait n'est que le fruit de notre imagination. Le portrait que mon grand-père a peint d'après Rembrandt ne m'a, par exemple, jamais regardé, malgré les apparences. Le robot feint de ressentir comme un être humain et ainsi réagit en temps réel à nos sollicitations, mais le portrait, en tant qu'image figée, ne peut être influencée par notre présence, si ce n'est dans notre imagination.

Et la fiction, qui est une source de personnages prenant la forme de robots humanoïdes et provoquant de l'empathie chez le spectateur, offre aussi quelques exemples de sentiments empathiques générés par des représentations artistiques d'êtres humains. Ici encore, je commencerai par un exemple trouvé dans le cinéma, et plus précisément dans le film *Big Eyes*[30] de Tim Burton. C'est l'étonnante affaire d'imposture dont a fait l'objet une série de peintures que nous raconte le film. Véritable fait de société, l'affaire prend place dans les années 1950 et 1960 lorsque une jeune artiste peintre rencontre un homme, peintre lui aussi qui comme elle, peine à vivre de son art. L'homme, qui se nomme Walter Keane, est toutefois sûr de déceler un potentiel dans les toiles de la jeune femme, très atypiques, contrairement aux siennes qu'il reconnaît lui-même comme étant extrêmement banales. Cependant, outre le génie artistique qu'il n'a pas, Walter Keane se sait doué d'un bagout et d'une assurance innés, choses qui manquent à la jeune femme, Margaret, d'une grande timidité. C'est ainsi qu'une idée folle leur vient, Margaret peindrait pendant que Walter s'occuperait de l'aspect mondain et commercial de l'art, en se faisant passer pour le peintre lui-même. Le stratagème portera ses fruits, le succès sera retentissant, jusqu'au jour où Margaret Keane finira par vouloir se réattribuer son art suite à un différend, et profiter

[30] *Big Eyes*, film de Tim BURTON, StudioCanal, 2015.

pleinement du succès qui lui est dû, accaparé par un mari autoritaire et envieux. Tout ceci aboutit à un procès opposant mari et femme, durant lequel elle peignit devant l'assemblée pour prouver la parenté de ses toiles. Je ne compte pas résumer l'intégralité du film pour étayer mon propos, il s'agira seulement de s'attarder sur la peinture de Margaret Keane telle qu'elle est mise en scène cinématographiquement. Son œuvre est très facilement identifiable, les sujets de ses toiles sont des enfants à l'expression malheureuse, représentés d'une manière caricaturale avec des yeux démesurément grands, des larmes coulant parfois sur leur visage. Chacun de ces portraits est peint de telle sorte que les enfants représentés semblent regarder le spectateur dans les yeux, leur tristesse étant si explicite qu'ils influent inévitablement sur le ressenti de l'objet filmique par le spectateur. L'œuvre picturale influe sur l'oeuvre cinématographique qui l'intègre.

Ainsi ces toiles sont un élément avec lequel composer, assez similaire à des personnages à part entière, et l'exemple qui va suivre illustre ce dernier point. Tout au long du film, les portraits aux grands yeux sont montrés à l'écran, puisqu'occupant une place centrale dans le récit avec Walter Keane, leur auteur présumé et Margaret Keane, leur véritable auteure. Cadrés par la caméra, les tableaux sont tantôt des acteurs au premier plan, tantôt des figurants mêlés au décor. Puis, d'autres choix de mise en scène plus atypiques les rendent réellement acteurs. Notamment dans une scène qui illustre un épisode particulièrement humiliant pour le couple Keane. En pleine apogée de son succès, Walter Keane se voit exposer lors de la Foire internationale de New York une toile peinte spécialement pour l'occasion. Mais une critique assassine, du très influent critique d'art John Canaday, publiée dans les colonnes du *New York Times* changea la donne[31]. A tel point que le président de la Foire internationale de New York s'empressa de décrocher le tableau, après seulement trois jours d'exposition, en déclarant : *« La foire ne censure pas les expositions. Excepté lors de cas de mauvais goûts extrêmes et de standard de qualité très bas. Ce qui est le cas ici »*[32]. Dans le film, la phase du décrochage est montrée de telle façon que le spectateur peut voir la toile retirée du mur puis placée dans une grande caisse en bois. Le tout en croisant les regards de tous ces enfants tristes, petit à petit plongés dans l'obscurité froide de la caisse. Tous ces enfants aux grands yeux humides semblent réellement ressentir le désaveu et l'enfermement qu'ils subissent **(7)**. Chose absurde puisqu'en plus d'être peints et donc factices, ces enfants ont une expression de tristesse absolument immuable, qu'ils soient

[31] DELUXE Jean-Emmanuel, « Les Grands yeux de Margaret Keane », article web, 2014.
URL : http://www.tricatel.com/blog/?p=3811 (dernière visite le 13/08/2015).
[32] *Ibid.*

visibles à la lumière du jour où enfermés dans une caisse obscure. Cet incident n'a aucune quelconque influence sur leur expression, personne ne le contestera, pourtant l'être humain spectateur que nous sommes ressentira inévitablement de l'empathie pour ces enfants peints sur le point d'être enfermés, eux-mêmes montrant une expression de tristesse. Et sans l'avoir vu, lu ni entendu nulle part, je suis intimement persuadé que ce choix de mise en scène allait dans ce sens, rendre les sujets de ce tableau plus vivants qu'ils ne le sont, en faire des acteurs, des personnages d'une scène. S'inscrivant dans un récit, une action, une interaction avec d'autres personnages (les hommes chargés de décrocher le tableau) et le décor (l'obscurité de la caisse en bois), les portraits d'enfants sont les personnages principaux de cette scène et génèrent chez le spectateur le réflexe de ressentir à leur place, comme il le ferait avec un personnage humain.



(7) Scène du décrochage de l'œuvre de Margaret Keane dans le film *Big Eyes* de Tim Burton[33].

Restons dans le domaine de la fiction qui, comme pour les robots humanoïdes, regorge de personnages sous forme d'objets façonnés par l'homme, doués de vie grâce à un phénomène surnaturel. Je pense par exemple à *La Vénus d'Ille* de Prosper Mérimée[34] ou au *Pinocchio* de Collodi[35]. Le premier est une nouvelle fantastique dans laquelle une statue de Vénus est soupçonnée de meurtre, le second est un conte narrant les aventures d'un pantin de bois se comportant comme un véritable enfant. Dans ces deux cas, il s'agit d'un matériau, bronze ou bois, transformé par la main de l'homme en une forme humaine et doué de vie par une force magique. Cependant, le Pinocchio est effectivement semblable à un être humain dans son comportement jusqu'à devenir un véritable petit garçon à la fin de l'histoire, tandis

[33] Captures d'écran faites à partir du film.
[34] MERIMEE Prosper, *La Vénus d'Ille*, Paris, Hachette, 2011 (première publication : 1835).
[35] COLLODI Carlo, *Les Aventures de Pinocchio. Histoire d'un pantin (Le Avventure di Pinocchio. Storia di un barattino)*, Paris, Livre de Poche, 2007 (première publication : 1881).

que la Vénus d'Ille ne fait l'objet que de superstitions, sans que Prosper Mérimée ne confirme explicitement qu'elle soit réellement vivante et maléfique, même si cela est plus que suggéré tout au long de la nouvelle. Ainsi, la Vénus de bronze est, d'une façon bien plus discrète que dans le cas du Pinocchio, qu'elle soit simple statue ou être malveillant, un personnage majeur de l'oeuvre qui porte son nom.

Mais ici, c'est le portrait en deux dimensions qui m'intéresse tout particulièrement, et un roman, parmi les plus célèbres, introduit un personnage de fiction sous la forme d'un portrait peint. Vous l'aurez sûrement deviné, il s'agit du roman d'Oscar Wilde, *Le Portrait de Dorian* Gray[36]. Le portrait dont il est question apparaît dès le début du récit, bien que juste évoqué par son peintre, Basil Hallward, discutant avec un ami de longue date, Lord Henry Wotton. Puis ils sont rejoints par le jeune Dorian Gray alors âgé d'un peu moins de vingt ans, venu poser pour permettre à son ami d'achever le tableau. Il fait la connaissance de Lord Henry et converse avec lui pendant que le peintre s'exécute. Basil Hallward le sait, Lord Henry a une influence néfaste due au cynisme et à l'hédonisme qui le caractérisent. De ce fait, il tente tant bien que mal d'en préserver son jeune ami, dont la fraîcheur s'en verrait ternie. En vain cependant, son assurance et son discours, prônant le plaisir à n'importe quel prix, séduisent Dorian Gray qui boit ses paroles. Lord Henry insiste sur l'importance de la jeunesse et à quel point elle est tristement éphémère, poussant le jeune homme à profiter des différents plaisirs dans toute leur démesure tant que la vieillesse ne l'a pas gagné. Affolé par une telle fatalité qui ne lui avait jamais effleuré l'esprit, Dorian Gray contemple sa figure peinte par son ami avec des yeux nouveaux. Il n'y voit plus la remarquable prouesse technique de l'artiste qui a su restituer avec justesse et sensibilité son corps et son âme sur la toile. Désormais il comprend que sa jeunesse est périssable, il en vient ainsi à envier son double pictural dont la beauté figée restera intacte malgré les années. *« Je suis jaloux de toute chose dont la beauté ne meurt pas. Je suis jaloux de mon portrait !... Pourquoi gardera-t-il ce que moi je perdrai. Chaque moment qui passe me prend quelque chose, et embellit ceci »*[37]. Face à la détresse de son ami à laquelle il veut mettre un terme, Basil Hallward s'arme d'un poignard et décide de détruire le tableau, source de tous ses maux. Dorian Gray s'interpose : *« Basil, je vous en prie !... Ce serait un meurtre ! »*[38]. Avec cette réplique, le ton est donné. Le portrait peint est perçu par Dorian Gray comme un véritable être, puisque selon lui, le détruire reviendrait à commettre un meurtre.

---

[36] WILDE Oscar, *Le Portrait de Dorian Gray (The Picture of Dorian Gray)*, Paris, La Bibliothèque du Collectionneur, 2011 (première publication : 1890).
[37] *Ibid.* p. 42.
[38] *Ibid.* p. 43.

Un véritable être prenant la forme d'un double, ayant une existence autonome. Car, frappé par l'affreuse idée de vieillir alors même que son portrait resterait jeune éternellement, Dorian Gray formula le souhait de ne jamais vieillir, en apparence, tandis que son double sur toile vieillirait à sa place. Loin d'imaginer que ce vœu désespéré fut exaucé, il découvrit un soir avec stupeur, alors qu'il avait tout juste cruellement répudié sa fiancée, que l'expression de son portrait avait changé. Il y vit à présent un rictus d'une cruauté des plus glaçantes. C'est ainsi qu'il comprit que sa volonté délirante avait été assouvie, et que non seulement le portrait porterait les signes du temps à sa place, mais il se verrait également marqué par les altérations de son âme, sans que son propre visage ne laisse apparaître autre chose que l'âme pure qu'il avait auparavant. Et en tant que lecteur, ce portrait aux propriétés surnaturelles a un impact tout particulier. J'ai lu ce roman à deux reprises, une première fois il y a quelques années et une seconde très récemment pour l'aborder avec plus de précision dans ce mémoire. Le récit est construit d'une manière assez atypique, donnant une place prépondérante aux dialogues, alors que les passages de narration pure sont rares et relativement courts. Ce paramètre le rend très différent des romans écrits par ses contemporains comme Flaubert ou Maupassant, qui mettent la narration au premier plan. Oscar Wilde semble d'ailleurs s'exprimer à travers son personnage de Lord Henry, à coup de grandes tirades, le narrateur étant absolument neutre et discret, au profit des personnages qui s'expriment largement. De même, le portrait n'est pas très présent au fil des pages, Dorian Gray prenant assez tôt la décision de le cacher dans une des pièces de sa demeure sous un drap, à la fois pour dissimuler le secret qu'il représente et pour se préserver lui-même de la laideur de son âme qu'il laisse entrevoir. Et il ne pourra s'empêcher, à seulement quelques reprises, d'aller constater l'évolution de sa figure sur le tableau, à mesure que son âme s'assombrira. Ainsi, en terme de personnage de fiction, le portrait de Dorian Gray se rapproche davantage de la Vénus de Prosper Mérimée[39], une menace muette et maléfique, peu présente dans les faits mais omniprésente dans les esprits tout au long du récit. Le lecteur suit la décadence de Dorian Gray qui pousse le vice de plus en plus loin, tout en anticipant l'évolution du tableau qui, pour nous aussi, est caché la plupart du temps. Et les quelques fois où Dorian Gray se rend dans la pièce où se trouve le tableau et s'apprête à retirer le drap qui le dissimule, je vivais comme lui l'appréhension, la peur de voir cette face de plus en plus horrible qui s'avérait être son véritable visage. En quelque sorte, j'identifiais cette peur à celle que j'avais ressentie enfant vis-à-vis du tableau de mon grand-père même si elle ne s'explique pas de la même façon. Le roi lépreux du tableau me faisait peur sans que je ne le connaisse,

[39] MERIMEE Prosper, *La Vénus d'Ille*, Paris, Hachette, 2011 (première publication : 1835).

le portrait de Dorian Gray est effrayant parce qu'il illustre visuellement la descente aux enfers de cette homme. Le rôle que joue ce portrait serait presque celui d'un jumeau maléfique que renfermerait un miroir. Il est tel un être muet et immobile qui persécute l'homme auquel il est lié par un lien magique. *« C'est lui qui m'a détruit ! »*[40]. A la fin du roman, Dorian Gray est de plus en plus dévasté par sa propre image telle que son portrait la lui montre. Ses plus noirs secrets sont des marques sur son visage peint, le suicide de sa fiancée, son ami et peintre du portrait qu'il a assassiné, tous ses méfaits incorporent de façon définitive son reflet peint. Désespéré par l'emprise que le portrait a sur lui, Dorian Gray décide de le détruire afin de s'en libérer pour de bon. Il s'empare du poignard avec lequel il a tué Basil Hallward et transperce la toile en son cœur. Un cri terrifiant retentit dans toute la demeure. Les domestiques se pressent jusqu'à la fameuse pièce de laquelle le hurlement s'est fait entendre. En y entrant, ils y trouvent un homme vieux et repoussant sur le sol, une lame dans le cœur. Au dessus de lui, le portrait de leur maître intact, dans toute sa jeunesse, dominant fièrement la pièce.

Ce dénouement confirme la nature du statut qu'a le portrait peint dans ce roman, à savoir un double, préservant l'apparence d'un instant à perpétuité. Dans l'oeuvre d'Oscar Wilde, le modèle du tableau qu'est Dorian Gray se voit doté de l'apparence figée à la place du portrait, qui lui au contraire s'altère au fil du temps comme un être humain périt avec les années. Il en devient en quelque sorte plus humain que son modèle, du fait de ses expressions faciales qui se déforment au rythme de ses émotions. Lorsque Dorian Gray fait preuve de cruauté, une expression de cruauté vient déformer le visage peint, lorsqu'il éprouve des remords, le visage peint se déformera encore en conséquence, sans que le véritable visage de Dorian Gray n'en soit changé. Et lorsqu'il tente de détruire son reflet insupportable, le portrait retrouve sa propriété initiale, celle d'une image façonnée dans un vœu de prospérité.

Robots et peintures ont donc ce point commun d'être une imitation de l'homme et de ses émotions, générant ainsi une empathie chez l'être humain qui les perçoit. La raison de l'existence des robots a été abordée dans le chapitre précédent, ils furent tout d'abord inventés pour accomplir des tâches répétitives ou pénibles à la place de l'homme. Puis ils héritèrent progressivement de comportements humains tels la voix, le langage ou l'apparence, pour rendre plus naturels et agréables l'interaction avec l'utilisateur humain. Et dans la fiction, qui pour l'heure dépasse encore la réalité, le robot en est venu à être proche de l'homme au point

[40] Dorian Gray à propos de son portrait.
WILDE Oscar, *Le Portrait de Dorian Gray (The Picture of Dorian Gray)*, Paris, La Bibliothèque du Collectionneur, 2011 (première publication : 1890), p. 218.

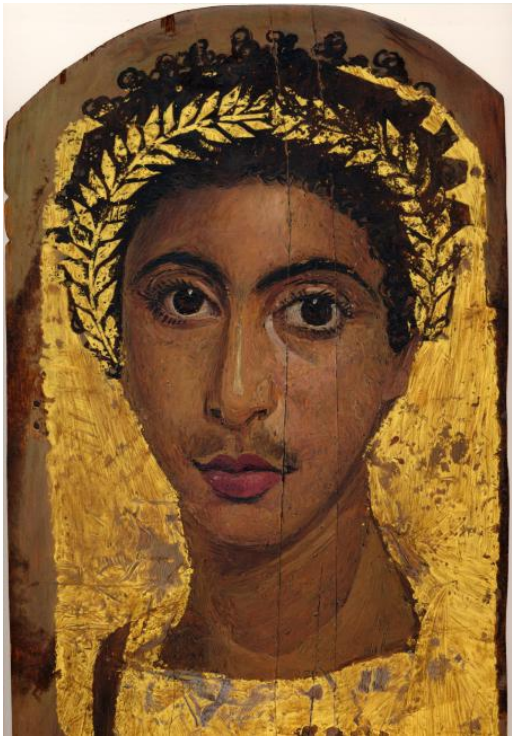
de susciter chez lui des sentiments très forts comme il pourrait en avoir pour un autre être humain, s'insérant de ce fait dans la sphère sociale voire familiale d'un individu.

I-2-3- Théories sur la raison d'être de l'humain représenté.

Dans ce cas, si nous connaissons la raison d'être première du robot dans notre société, connaissons-nous également l'origine du besoin de réaliser des images d'êtres humains ? Si retracer les origines du robot s'avère plutôt aisé, sachant le peu de temps qui sépare notre époque de celle où la technologie apparut, connaître avec certitude les raisons qui ont poussé l'homme à se représenter semble quasiment impossible, cela revenant à questionner une civilisation vieille de plus de trente mille ans. Ceci étant, de nombreux ouvrages proposent des réponses à cette question. Pline l'Ancien[41] propose par exemple une anecdote illustrant les conditions de l'apparition de ces représentations. Une jeune fille, éprise d'un jeune homme contraint de partir, eût l'idée de tracer les contours de sa silhouette telle que la lumière du soleil la projetait sur un mur. Elle pourrait ainsi conserver l'image de son bien-aimé, et pallier autant qu'elle le put l'impossibilité de le revoir en chair et en os[42]. La représentation de l'être humain serait donc née de la volonté de combler une absence, créer un double d'une personne que l'on ne pourra jamais revoir. L'histoire que rapporte Pline l'Ancien concerne deux amants séparés par une raison inconnue, l'image permettant à la jeune fille de garder, malgré l'éloignement, un double de son amant à portée de ses yeux, mais cela pourrait aussi concerner l'inévitable absence d'une personne causée par sa mort. C'est la thèse de Régis Debray, qui explique dans *Vie et mort de l'image* que les représentations sont nées des rites funéraires, permettant une survie terrestre des morts par l'image. *« C'est un constat banal que l'art naît funéraire. […] Une religion fondée sur le culte des ancêtres exigeait qu'ils survivent par l'image. »*[43]. Le mot « image » serait lui-même étymologiquement lié à la mort, *Imago* signifiant le moulage en cire du visage des morts[44]. Et puisque c'est la question du portrait qui nous intéresse ici, il est impossible de ne pas évoquer les célèbres portraits du Fayoum que nous a légués l'Egypte antique **(8)**. Ces portraits

[41] Gaius Plinius Secundus, dit Pline l'Ancien, a vécu entre 23 et 79 après J.-C. Il est donc lui-même apparu sur Terre très longtemps après les premiers hommes.
[42] GIGANTE Elisabetta, *L'Art du portrait : Histoire, Evolution et Technique*, Paris, Hazan, 2012, p. 10.
[43] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 26-27.
[44] *Ibid.* p. 27.

funéraires, datés du I^er^ au IV^e^ siècles après J.-C., peints à l'encaustique sur panneau de bois, étaient fixés sur les visages des momies avant qu'elles ne soient ensevelies[45].



(8) *Portrait funéraire d'un jeune homme portant une couronne dorée*, vers 138-192, encaustique sur panneau avec feuille d'or, 41 x 20 cm, Berlin, Staatliche Museum zu Berlin[46].

Représentations du visage du défunt de son vivant, ils sont étonnants de vitalité, tant leurs couleurs sont chaleureuses et leurs yeux grand ouverts. Pourquoi le traitement des yeux et le fait qu'ils soient en permanence représentés ouverts semblent si important dans la confection de ces portraits mortuaires ? Outre les portraits du Fayoum, les masques mortuaires des temps plus reculés ont aussi cette particularité, en témoigne par exemple le célébrissime masque funéraire de Toutankhamon, datant d'environ 1327 avant J.-C.[47] De même, si l'on s'intéresse à la culture de la Grèce antique, nous nous apercevons que l'acte de voir est communément associé à celui de vivre. Dans notre culture, vivre équivaut à respirer, de même que nous employons l'expression « dernier souffle » pour désigner le dernier instant

[45] GRAHAM-DIXON Andrew, *Art : L'Histoire de l'art en images*, Paris, Flammarion, 2009, p. 546.
[46] URL de l'image : http://www.thephora.net/forum/showthread.php?t=97731&page=4 (dernière visite le 02/09/2015).
[47] GRAHAM-DIXON Andrew, *Art : L'Histoire de l'art en images*, Paris, Flammarion, 2009, p. 46.

d'un individu. Pour un ancien grec, c'était le « dernier regard »[48]. Bien évidemment, associer la vie à la respiration est scientifiquement plus exact, un homme dont les yeux sont crevés n'en est pas mort pour autant, tout comme un aveugle est certes privé de la vue mais certainement pas de la vie. Toutefois, cette conception a quelque part encore sa place dans nos cultures et nos inconscients collectifs. Preuve en est, encore au XXI^{e} siècle, nous fermons les yeux de nos morts. Et tout naturellement, si nous nous retrouvons face à un individu ayant les yeux fermés, nous pourrons constater qu'il est vivant grâce à sa respiration, ses mouvements, les battements du cœur, la température de son corps, éventuellement son odeur. Mais une image, qu'a-t-elle de plus concret que les yeux pour signifier la vie ? Selon une anecdote chinoise, un peintre du nom de Wei-Hsieh évitait de représenter les yeux de ses portraits pour ne pas les rendre complètement vivants[49]. Représenter les yeux sur les masques et portraits funéraires permettait donc à ces cultures de différencier le mort, dont les yeux étaient fermés, de son double aux yeux grand ouverts, éternellement vivant.

Si nous changeons de siècle et de localisation géographique, nous retrouvons une autre coutume qui pousse encore plus loin le caractère vivant symbolique des images de défunts. Les rois de France, entre Charles VI (règne de 1380 à 1422) et Henri IV (règne de 1589 à 1610), étaient concernés par des rites funéraires très particuliers. C'est ce que nous rapporte Ralph Giesey : le corps du roi devait rester exposé durant les quarante jours qui suivaient sa mort. Seulement, ce délai était bien trop long par rapport au peu de temps que mettrait le corps à se décomposer, malgré les précautions apportées au corps quant à son éviscération immédiate et son embaumement. Afin de contourner ce problème, une effigie moulée et peinte à l'image du roi défunt était réalisée, habillée comme le roi l'était et dotée des insignes du pouvoirs. Durant ces quarante jours, c'est cette effigie qui siégeait sur le trône, dirigeait repas et cérémonies de la cour. Le successeur du roi ne pouvait se montrer durant cette période[50]. De tels rituels paraîtraient aujourd'hui inconcevables, notre société étant bien moins sensible aux cultes des images et des icônes, d'une manière très différente du moins.

Cependant, je ne peux m'empêcher de comparer ces croyances vis-à-vis des représentations à mes propres superstitions de l'enfance, qui ne m'ont probablement pas tout à fait quitté. Comme la plupart des enfants, j'ai eu des jouets et des peluches que j'affectionnais beaucoup, les mêlant à diverses histoires de mon invention, y passant des

[48] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 28.
[49] GIGANTE Elisabetta, *L'Art du portrait : Histoire, Evolution et Technique*, Paris, Hazan, 2012, p. 21.
[50] GIESEY Ralph, *Le roi ne meurt jamais*, Paris, Flammarion, 1987 (édition anglaise de 1960). Commentaire dans GINZBURG Carlo, « Représentation : le mot, l'idée, la chose », *Annales*, E.S.C., 1991.

heures sans jamais me lasser. Rien de vraiment extravaguant. Une chose est sure, je leur attribuais une réelle conscience, ou du moins une sensibilité. Voir un de mes jouets face contre terre me dérangeait, au point que je ne pouvais m'empêcher de le ramasser pour lui permettre de retrouver une position descente. Dans mon esprit, cela apparaissait tout aussi naturel que de relever quelqu'un qui venait de tomber et qui potentiellement avait besoin d'aide. Bien que j'étais tout de même parfaitement conscient que l'éventuelle tristesse ou douleur de mes jouets était créée de toutes pièces par mon imagination. Malgré cela, j'étais tout bonnement incapable de faire abstraction de l'empathie que je ressentais pour eux. Et pourtant, je n'avais pour l'heure jamais vu ni entendu parler du film *Toy Story*[51], je ne connaissais pas non plus le conte d'Hans Christian Andersen, *Le Stoïque Soldat de plomb*[52]. Par ailleurs, j'ai encore en mémoire, et sûrement pour longtemps, un jour bien précis. Depuis mes quatre ou cinq ans, j'avais une peluche, un singe humanisé portant une salopette. Elle était extrêmement précieuse pour moi, m'en séparer trop longtemps était une épreuve. En y repensant aujourd'hui, je suis subjugué par l'intensité du lien que j'avais avec cet objet. Effectivement, c'est quelque chose qui devient difficilement imaginable une fois adulte mais les enfants ont souvent un objet fétiche, un « doudou » duquel ils sont inséparables. Alors que j'avais plus de dix ans, n'étant plus lié à cette peluche comme auparavant mais l'ayant tout de même gardée scrupuleusement, je surpris un de mes chats faisant ses griffes sur le visage de ladite peluche. J'intervins trop tard et trouva son visage déchiré, ses yeux arrachés. La mousse blanche, en morceaux, éparpillée autour de lui comme s'il baignait dans son propre sang. Aussi exagéré que cela puisse paraître, je me mis à pleurer ce jour-là. Je ne venais pas de perdre un simple objet comme il arrive de perdre une assiette que l'on a cassée ou un téléphone portable. Ce que j'avais perdu m'était bien plus précieux, je pourrais en quelque sorte comparer cette perte à celle d'un animal de compagnie. Je venais de vivre une sorte de mort, d'autant plus violente qu'elle laissait cette peluche sans visage.

Bien sûr, ces rapports que j'avais à ce type d'images ont changé au fur et à mesure que j'ai grandi, d'autant plus dans ce contexte spatio-temporel davantage terre-à-terre qui n'a pas le même rapport aux images. Aujourd'hui, voir un jouet ou une peluche face contre terre ne m'atteindra pas au point de vouloir absolument le ou la relever comme auparavant, même si

[51] *Toy Story*, film de John LASSETER, Walt Disney Studios Motion Pictures, 1996.
Film d'animation mettant en scène des jouets qui s'avèrent mener leur propre existence une fois que leurs propriétaires ont le dos tourné. Lorsque j'ai vu ce film pour la première fois, j'avais approximativement une dizaine d'années.

[52] ANDERSEN Hans Christian, *Le Stoïque Soldat de plomb*, Paris, Folio, 1994 (première publication : 1838).
Dans ce conte, un soldat de plomb, auquel il manque une jambe, tombe amoureux d'un jouet en forme de danseuse qui, quoiqu'ayant ses deux jambes, ne tient que sur une seule, comme lui. Cette histoire, dont les personnages sont des jouets, est considérée comme une influence majeure du film cité plus haut.

je ressens toujours une certaine tristesse en voyant de tels objets cassés ou abandonnés. De même, j'ai un autre rapport au tableau de mon grand-père, je ne pourrais jamais le considérer comme un simple objet. Peint par un membre de ma famille ou non, il n'en garde pas moins une présence indiscutable qui s'impose à moi quand je le regarde. Et qu'il me regarde. Une anecdote que j'apprécie tout particulièrement montre à quel point les croyances et superstitions liées aux images avaient une place très importante dans les cultures du passé. *« Un empereur chinois demanda un jour au premier peintre de sa cour d'effacer la cascade qu'il avait peinte à fresque sur le mur du palais parce que le bruit de l'eau l'empêchait de dormir »*[53].

Un rapport aux images qui a été vivement critiqué par Platon, premier philosophe à soulever la question de l'image[54]. Car ne nous a-t-il pas enseigné que nous sommes tous les prisonniers d'une caverne, depuis notre naissance, caverne qui nous donne à voir des ombres que nous prenons pour des choses véritables, bien qu'elles ne soient que des illusions ? Caverne dont on ne peut sortir qu'en se détournant des apparences et ainsi parvenir à atteindre la vérité[55] ? En effet pour Platon, le monde sensible n'est pas le monde vrai. Et les artistes qui génèrent des imitations, des simulacres de ces choses, la *mimesis* selon ses termes, participent au mensonge des apparences. *« Ce qui dans l'art alerte le philosophe, c'est le pouvoir qu'il a de conférer aux apparences une telle présence qu'elles puissent se confondre avec les choses mêmes, d'abolir la différence de l'être et du paraître »*[56]. Ainsi, l'idée d'une empathie simulée par un portrait et générant une empathie réelle chez celui qui le regarde serait condamnée par la philosophie de Platon, il y a peu de doute là-dessus. De ce fait, il reconnaît le pouvoir de ces images, raison pour laquelle il les juge comme étant néfastes dans une quête de la vérité. Manifestement, il aurait tout autant condamné le robot androïde, cette technologie qui produit des êtres humains factices. Une illusion de plus.

Aristote, qui fut son disciple, a pourtant une théorie très différente. Alors que Platon dépeint les arts figuratifs comme un obstacle dans une quête de la vérité, Aristote voit au contraire cet art comme un moyen d'accéder au vrai, au même titre que la science : *« L'art est la faculté de produire le vrai avec réflexion »*[57]. Plus encore, il décrit l'imitation comme un réflexe naturel chez l'homme, réflexe qui, au lieu de lui être préjudiciable, lui permettrait au contraire d'acquérir ses connaissances[58]. Et cette idée d'une mimesis reléguée au rang de

[53] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 15.
[54] MORANA Cyril et OUDIN Eric, *L'Art : Petite philosophie des grandes idées*, Paris, Eyrolles, 2010, p. 7.
[55] PLATON, *La République*, Paris, Flammarion, 2002 (première publication : 315 av. J.-C.), Livre VII.
[56] MORANA Cyril et OUDIN Eric, *L'Art : Petite philosophie des grandes idées*, Paris, Eyrolles, 2010, p. 29.
[57] ARISTOTE, *Ethique à Nicomaque*, Paris, Vrin, 2012 (écrit vers 350 av. J.-C.), VI, 3, p. 236.
[58] ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Le Livre de poche, 1990 (écrit vers 335 av. J.-C.), 1448b.

science intellectuelle est un des fondements de la Renaissance, elle-même prônant le modèle de l'Antiquité classique dont les artistes avaient atteint un savoir et une aisance inégalés en matière de représentation[59]. Le terme « renaissance » est d'ailleurs attribué au poète italien Pétrarque qui divisait l'Histoire en trois différents âges : l'Antiquité classique correspondant à l'âge d'or, puis l'âge obscur qui correspond à ce qui survint après la chute de l'empire romain, enfin l'âge moderne correspondant à son époque, âge qui verrait les valeurs de l'Antiquité renaître[60]. S'en suivra l'invention de la perspective, procédé mathématique permettant aux artistes de simuler un espace tridimensionnel sur une surface bidimensionnelle, montrant l'étroit lien qui existait à cette époque entre l'art et les sciences tel que le définissait Aristote.

C'est en ce sens il me semble que les arts figuratifs se montrent, d'une certaine manière, proches des robots humanoïdes dans la démarche de leurs créateurs. Une démarche qui vise à mieux connaître notre environnement. *« Dominer les forces de la nature, c'est l'histoire de la technique »*[61]. Réussir à représenter notre monde de façon réaliste et crédible, en faire une copie parfaite, équivaudrait à détenir sa vérité. Des siècles plus tard, le robot humanoïde semble s'inscrire dans cette même logique, poussant néanmoins plus loin le processus. En effet, parvenir à fabriquer un être humain artificiel équivaut à maîtriser parfaitement tous les secrets de notre propre corps, de notre intelligence et de notre sensibilité. De tels robots sont développés mais les scientifiques qui y travaillent reconnaissant leur actuelle incapacité à comprendre parfaitement l'extrême complexité de notre cerveau, étant du même coup incapables, pour l'heure, de créer des robots aussi perfectionnés que l'être humain[62]. Seule la fiction dépeint de tels robots.

I-2-4- Triple rapport empathique.

Toutefois, les arts figuratifs ont fini par se défaire de cet aspect simplement technique. L'invention de la photographie au XIX^{e} siècle a évidemment participé à changer le statut des images faites-de-main-d'homme. Mais j'y reviendrai dans la troisième partie. Dès le début du XVI^{e} siècle, l'art du portrait n'était plus apprécié uniquement pour sa capacité à

[59] GRAHAM-DIXON Andrew, *Art : L'Histoire de l'art en images*, Flammarion, Paris, 2009, p. 55.
[60] *Ibid.* p. 92.
[61] KRAJEWSKI Pascal, *L'Art au risque de la technologie : le glaçage du sensible*, Paris, L'harmattan, 2013, p. 31.
[62] *Vivre avec les robots*, film de Elodie FERTIL, Gédéon Programmes, 2012.
URL : http://www.elodiefertil.fr/ (dernière visite le 02/09/2015).

restituer fidèlement l'apparence du sujet, il devenait l'objet d'une appréciation purement artistique. En témoignent les descriptions des collections de l'Italie du Nord rédigées en 1525-1530 par Marco Antonio Michel, qui n'identifie jamais les individus représentés et se contente d'exprimer son appréciation quant à l'exécution du tableau par l'artiste[63]. C'est un virage important, le statut du portraitiste gagne en considération, n'étant plus un simple anonyme au service de la figuration, il est remarqué pour sa propre signature picturale. Une sorte de starification des portraitistes en somme, même si employer ce mot pour parler de cette époque relève de l'anachronisme. Et l'histoire de l'art ne manque pas d'exemples, parmi eux Francis Bacon, dont l'œuvre regorge de portraits, des portraits qui ne se veulent pas fidèles à l'image physique des sujets **(9)**. Au lieu de cela, il veut rendre, selon ses propres termes, la *« sensation »* en saisissant l'*« essence »* et l'*« énergie »*[64]. Par ailleurs, connaître l'identité des sujets ayant fait l'objet de portraits peints par Bacon n'a absolument aucune importance quant à l'appréciation de son œuvre, si ce n'est purement anecdotique.



(9) Francis Bacon, *Three Studies for a Portrait Including Self-Portrait*, 1967, huile sur toile, 35,5 x 30,5 cm chacun, New York, The Metropolitan Museum of Art[65].

De même pour les portraits d'Amedeo Modigliani, ils portent une signature visuelle tellement identifiable que notre première réaction face à un de ses tableaux sera de se dire « Tiens, un Modigliani ! ». Tous ces visages peints, aussi diversifiés soient-ils, renvoient à l'artiste qui les a peints avant de renvoyer aux personnes à qui ils appartiennent **(10)**. Maurizio Fagiolo dell'Arco, un critique d'art italien, a d'ailleurs dit à propos de Modigliani : *« Modigliani s'est systématiquement reflété dans le visage des autres, son destin était de peindre tous ceux qui*

[63] GIGANTE Elisabetta, *L'Art du portrait : Histoire, Evolution et Technique*, Paris, Hazan, 2012, p. 102.
[64] *Ibid*. p. 115.
[65] URL de l'image : https://farticulate.files.wordpress.com/2011/02/d29a12ff.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

lui ressemblaient, comme si précisément il se peignait lui-même. Un autoportrait qui a duré dix ans »[66].



(10) Amedeo Modigliani, *Portrait de Lunia Czechowska*, 1919, huile sur toile, 46 x 33 cm, Collection privée[67].

Un point de vue intéressant qui rappelle en quelque sorte la théorie de Leon Battista Alberti, peintre et théoricien de la perspective, selon laquelle Narcisse serait l'inventeur malgré lui de la peinture[68]. Narcisse, personnage de la mythologie grecque dont la version la plus célèbre et la plus détaillée du mythe est attribuée au poète latin Ovide[69]. Narcisse, jeune homme d'une extrême beauté, aperçut un jour son reflet pour la toute première fois dans une eau limpide, alors qu'il voulait s'y abreuver. Il tomba éperdument amoureux de sa propre image. Mais face à l'impossibilité d'assouvir cette passion, il mourut de désespoir. Il existe une autre version de

[66] ZUFFI Stefano, *Le Portrait*, Italie, Gallimard, 2001, p. 206.
[67] URL de l'image : http://www.artliste.com/portrait-lunia-czechowska-amedeo-modigliani-89-1835-iphone.jpg (dernière visite le 02/09/2015).
[68] ARASSE Daniel, *Histoires de peintures*, Saint-Amand-Montrond (Cher), Denoël, 2004, p. 43.
[69] OVIDE, *Métamorphoses*, traduction de Georges LAFAYE, Paris, Folio, 1992 (8 ap. J.-C.), Livre III, p. 339-415.

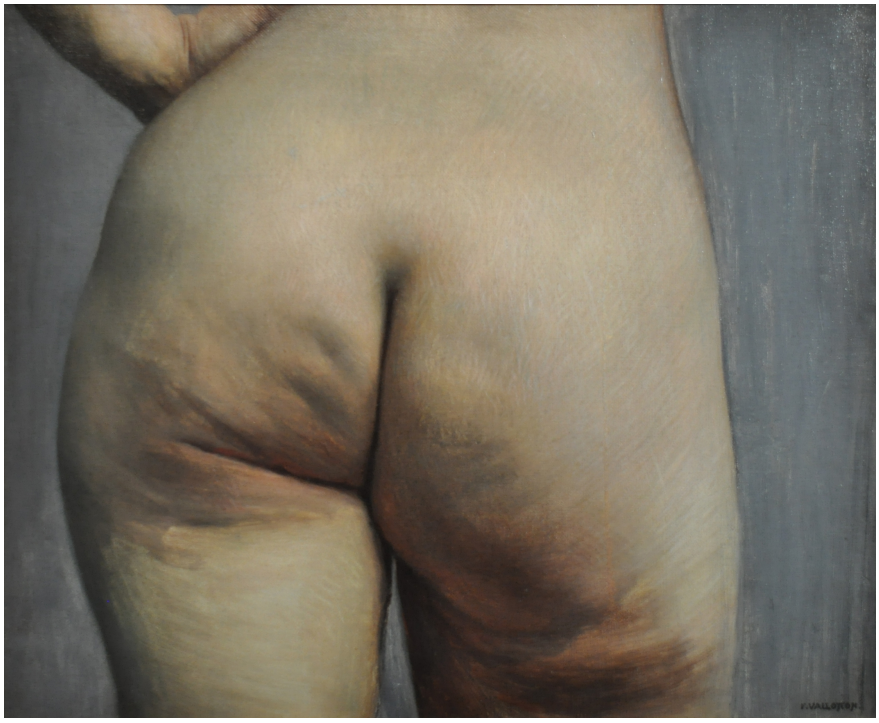
ce mythe, plus récente, rapportée par Pausanias[70]. Dans celle-ci, Narcisse a une sœur jumelle dont il est épris. Hélas, cette sœur meurt prématurément, et Narcisse, dévasté par sa disparition, part se consoler auprès de son reflet, dans lequel il retrouve le visage de sa sœur à travers le sien. Cette version a ma préférence, mais toutes deux illustrent le propos d'Alberti. En effet, Narcisse a, d'une certaine manière, inventé la peinture puisqu'il est le premier à tomber en adoration face à un reflet, un double de sa propre image.

Et il serait intéressant de pousser plus loin cette comparaison entre le mythe de Narcisse et le portrait, aux regards des exemples de peintres précédemment cités, peintres aux empreintes si visibles que leurs portraits sont tout autant, voire davantage, un reflet d'eux-mêmes qu'un reflet de leur modèle. En ce sens, l'humanité simulée par le portrait a deux aspects : premièrement une humanité représentée, qui correspond à l'humanité du sujet peint, et deuxièmement une humanité en filigrane, correspondant à l'humanité de l'artiste visible sur le portrait par ses gestes, quels que soient ses outils, et son traitement du portrait. Et cette dualité existe tout simplement car, si un lien empathique relie le spectateur au visage représenté, un autre lien empathique a relié l'artiste à son modèle et à son œuvre au moment de sa réalisation, donnant ainsi lieu à un lien empathique entre le spectateur et l'artiste, étant donné que le spectateur voit l'artiste en filigrane dans son œuvre : le triple lien empathique.

Pour illustrer cette démonstration, j'aimerais vous faire part d'une situation dans laquelle je me suis retrouvé il y a peu de temps. Felix Vallotton a fait l'objet d'une exposition au Grand Palais entre fin 2013 et début 2014. J'ai travaillé dans le cadre de cette exposition, non pas au contact des œuvres mais plutôt au contact des nombreux produits dérivés qui foisonnent lors de tels événements. Néanmoins, me rendre sur mon lieu de travail me faisait passer par les salles de l'exposition, promenades furtives durant lesquelles j'avais remarqué quelques tableaux, m'incitant à stopper ma course pour les contempler plus longuement. Entre autres, une petite toile montrant une paire de fesses, prenant la majeure partie de l'espace du cadre, avec un fond d'un gris verdâtre **(11)**. Une fois en caisse, je vendais ces éternels magnets et cartes postales reproduisant les œuvres phares de l'exposition, parmi elles cette fameuse paire de fesses. Un jour, j'entendis une dame, juste devant ma caisse, qui semblait s'indigner de quelque chose. En y regardant de plus près, je vis qu'elle tenait un magnet de cette paire de fesses, qui n'était visiblement pas à son goût. Non pas l'objet en lui-même ou le fait de reproduire des chefs-d'oeuvres de la peinture sur des aimants pour réfrigérateur. C'est le tableau seul qui lui déplaisait. Curieux de connaître son point de vue

[70] PAUSANIAS, *Périégèse*, vers 174, Livre IX, p. 31.
URL : http://remacle.org/bloodwolf/erudits/pausanias/table.htm (dernière visite le 02/09/2015).

négatif sur ce tableau que j'appréciais, je lui demandai pourquoi elle ne l'aimait pas. Sa réponse fut brève et tranchante : « Ces fesses sont flasques ! C'est laid, des fesses flasques ! ».



(11) Felix Vallotton, *Etude de fesses*, vers 1884, huile sur toile, 38 x 46 cm, Collection particulière[71].

Elle venait d'exprimer un paramètre auquel je n'avais jamais pensé en regardant ce tableau. Bien entendu, mon esprit n'avait pas éludé le fait qu'il s'agisse de fesses mais mon appréciation esthétique ne concernait pas la paire de fesses, elle concernait la peinture d'une paire de fesses. Ainsi je lui rétorquai : « Ces fesses ne sont peut-être pas belles effectivement, mais leur représentation a des qualités ». Elle n'en démordit pas. Mais ni elle ni moi avions tort, ou raison, là n'est pas la question. Nous confrontions nos plaisirs esthétiques respectifs, le plaisir ne peut jamais être qualifié de vrai ou de faux, ceci est de l'ordre du ressenti, non de la raison. Lorsque de mon côté j'appréciais ce tableau pour son exécution, sa touche et la sensibilité de son auteur, cette dame dépréciait le tableau en raison de son sujet qu'elle jugeait sans prendre en compte l'existence de l'être humain derrière ce tableau, comme s'il ne s'agissait que de fesses. Or je n'appréciais pas ces fesses en tant que fesses, je pense d'ailleurs que si j'avais été confronté à ces mêmes fesses en chair et en os, elles ne m'auraient peut-être pas ému. Mais elles avaient probablement ému Felix Vallotton, et c'est assurément le fait de

[71] URL de l'image : https://lorenztradfin.files.wordpress.com/2013/11/dsc_1586.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

les voir à travers ses yeux qui émeut ou non le spectateur. Et d'ailleurs, d'autres points de vue étaient envisageables : celui qui aime ces fesses en tant que telles et donc aime ce tableau uniquement parce que ce qu'il représente flatte sa vue, et celui qui n'aime pas ce tableau parce qu'il n'apprécie pas l'exécution de la peinture, qu'il apprécie la paire de fesses ou non.

I-3- La genèse des *Robots sensibles* :

I-3-1- Avant les *Robots sensibles*.

J'aimerais commencer par parler de la série de travaux que j'ai intitulée *Robots sensibles*. En premier lieu car il me semble qu'elle illustre le mieux possible les notions et concepts abordés dans ce premier tiers du mémoire. Ensuite, il me paraissait plus intéressant d'introduire cette entrée en matière concrète de mon travail plastique avec les premières pièces qui ont vu s'hybrider machines et portraits. Le tout premier fruit de cette série a vu le jour en 2013. Depuis, d'autres travaux plus ou moins différents s'y sont ajoutés, jusqu'à cette année en 2015.

Avant les *Robots sensibles*, il y avait le dessin. Le dessin est, comme je l'ai dit de manière plus exhaustive dans le deuxième chapitre de cette partie, extrêmement important pour moi. J'ai commencé à dessiner très jeune comme à peu près tous les enfants et je n'ai plus jamais arrêté, cela prenant de plus en plus de temps dans ma vie. Jusqu'au jour où je pus enfin m'y consacrer entièrement en arrivant à l'université en licence arts-plastiques, et ne plus culpabiliser de passer plus de temps à dessiner qu'à travailler mes cours de mathématiques ou de physique-chimie. Je m'étais aussi découvert un certain goût pour la peinture en classe de terminale, médium qui m'avait toujours attiré et effrayé à la fois, avec l'option arts-plastiques que je suivais. Ces deux médiums me semblaient très complémentaires, n'ayant ni les mêmes sensations ni les mêmes attentes vis-à-vis de chacun d'eux. Qui plus est, je n'avais pas l'impression de partir de zéro avec la peinture, étant donnée ma longue pratique du dessin, aussi imparfaite soit-elle, avec laquelle j'avais déjà commencé à exercer mes gestes et mon regard.

Avant les *Robots sensibles*, je peignais sur des objets qui me tombaient sous la main, la plupart du temps je les choisissais épurés et surtout, issus d'une production à la chaîne. Le contraste de deux entités contraintes de cohabiter me plaisait : la peinture, travail sensible et unique par sa spontanéité aléatoire d'un côté, l'objet industriel de l'autre, aseptisé, produit en grande quantité par des machines. J'avais entre autres peint sur une planche d'un meuble en kit Ikea et sur un morceau d'une table de ping-pong miniature. En un sens, ces travaux étaient déjà des hybridations hommes-machines. Sur chacun de ces supports étaient peints des portraits. Puis je remis en question la nature même des objets sur lesquels je peignais. Le fait qu'ils proviennent d'une fabrication industrielle était clairement une des bases de l'esthétique

que je défendais. Cependant, je les trouvais bien trop neutres, trop proches d'un support traditionnel comme la toile ou le panneau de bois, trop en retrait par rapport à la peinture qui, même si elle ne les recouvrait que partiellement, était nettement dominante.

Ainsi je me mis en quête d'un objet qui s'animerait de façon autonome. Tout comme la peinture mais d'une manière différente, il serait vivant. Un objet toujours issu de l'industrie. Une machine. Ses mouvements répétitifs traduiraient sa nature de machine, en opposition avec l'humanité de la peinture, tout en conférant à cette dernière un mouvement physique, la rendant moins figée, et donc plus vivante en quelque sorte, comme si cela symbolisait les palpitations répétitives d'un cœur, de poumons. Plusieurs objets technologiques me vinrent à l'esprit à mesure que je fouillais dans des débarras. Pendant un temps, je songeai à me servir d'un ventilateur. Bien plus tard j'en fis l'expérience mais je ne fus pas totalement convaincu. Un portrait était peint sur une toile rectangulaire sans châssis, suspendue au mur par deux clous à chaque coin du haut, le ventilateur positionné sur le côté créait une brise qui remuait timidement le tissu. J'étais contrarié par le simple fait que machine et peinture soient dissociées si nettement. Bien sûr, elles interagissaient, mais cela n'était pas suffisant, je souhaitais qu'elles ne fassent partie que d'un seul et même corps.

I-3-2- Portrait et platine tourne-disque.

Puis, en m'aventurant dans les méandres d'une cave qui regorgeait d'objets obsolètes ayant fait le passé de mes parents, je retrouvai une vieille platine qui avait appartenu à mon père. Je ne vous ressortirai pas l'éternel cliché du nuage de poussière accompagnant la redécouverte de vieux objets, d'autant plus que celui-ci n'était pas si ancien que cela. Quasiment trente ans tout de même d'après mes recherches, mais le Compact Disc avait déjà entamé sa démocratisation à l'époque. Peu importe, j'étais séduit par les possibilités que j'envisageais avec cette objet. Bientôt, je m'exécutai et peignis un portrait directement sur la platine. La question du sujet m'importe peu, elle n'est un choix que purement instinctif se portant sur un visage que j'aurai vu grâce à diverses sources. La seule condition importante étant le fait qu'il soit humain, connaître ou non l'individu à qui appartient le visage que je peins n'entre pas en ligne de compte dans le processus de création. En l'occurence, il est préférable que l'individu en question ne soit pas une figure célèbre, reconnaissable par le spectateur, mais au contraire une personne anonyme.



(12) *Robot sensible n°1*, 2013, peinture acrylique sur platine tourne-disque, 38,5 x 43,5 x 8 cm.



(13) *Robot sensible n°2* et *n°3*, 2014, peinture acrylique sur platine tourne-disque, 38,5 x 43,5 x 8 cm.

Le temps passé à peindre un de ces portraits est très court, jamais plus de vingt voire trente minutes. Ils ne nécessitent qu'une, parfois deux couches, peu espacées dans le temps grâce au délai de séchage relativement court de la peinture acrylique. Le traitement pictural se veut, non seulement court, mais aussi très énergique et spontané, pour accentuer un certain contraste avec la machine, épurée et froide. Les gestes amples et décidés sont aisément repérables sur le produit final, immortalisant la trace sensible de la main humaine, tandis que la machine ne porte aucune trace de sa fabrication : je ne pourrais réaliser deux peintures parfaitement identiques, la machine au contraire, a pléthore de jumelles. La palette de couleurs utilisée n'est pas d'une importance capitale non plus, j'aurais très bien pu réaliser ces portraits avec des couleurs chairs, et peut-être le ferai-je ultérieurement, mais cela n'est pas une condition *sine qua non* de l'humanité picturale que je recherche. Voyez comme ce portrait de femme, peint par Jacques Monory, avec du bleu comme seule couleur, a l'air vivant **(14)**.



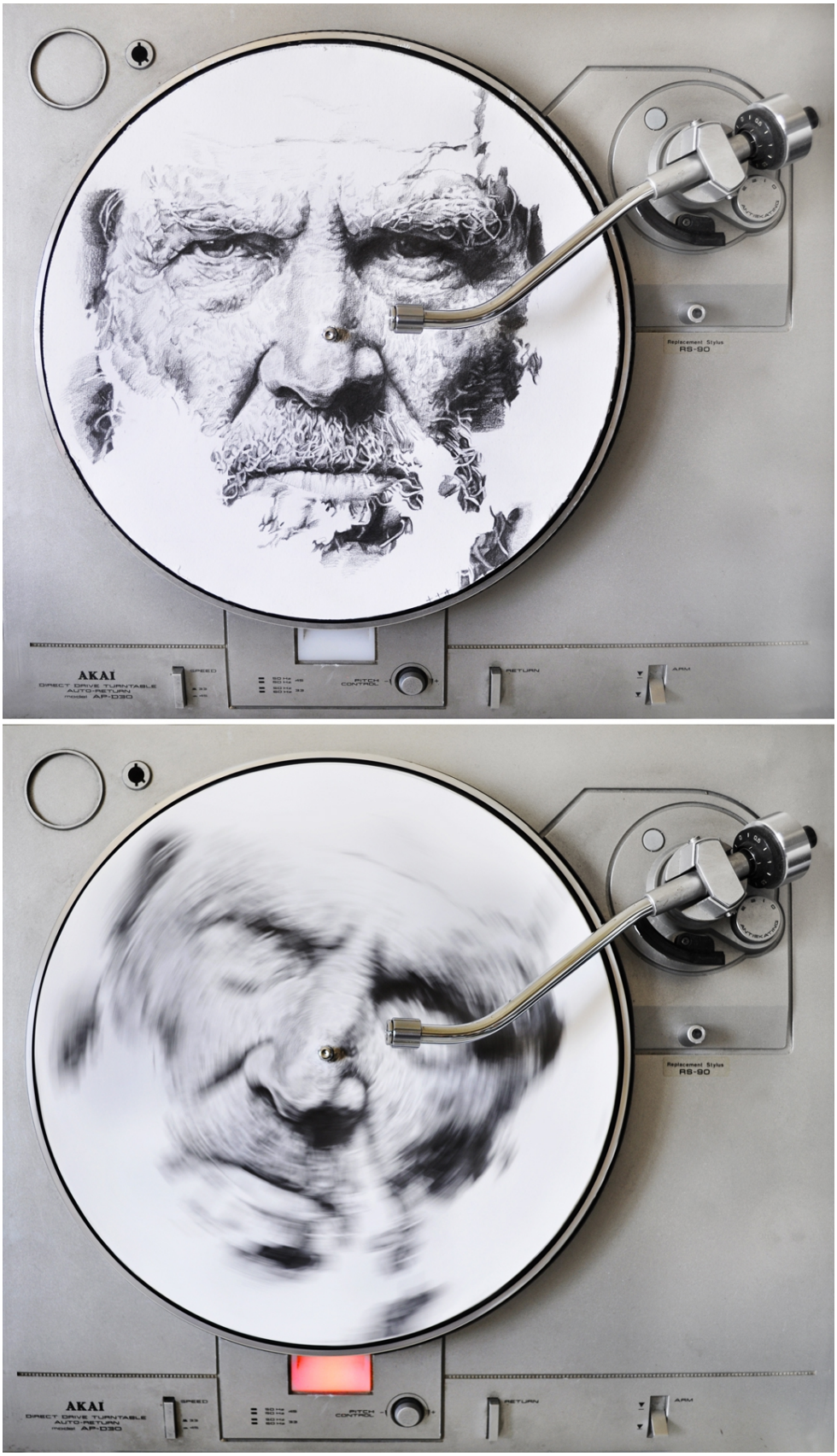
(14) Jacques Monory, *Irena n°2*, 1970, huile sur toile, 120 x 120 cm, Grenoble, Musée de Grenoble[72].

[72] URL de l'image : http://www.jacquesmonory.com/images/Portraits/Irena2.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Pour ces *Robots sensibles* **(12) (13)**, les couleurs sont vives, de fait qu'elles fassent ressortir le visage par rapport à l'objet gris métallisé, peu nombreuses, une, deux voire trois, généralement utilisées telles qu'elles sortent du tube, se mélangeant sur la surface peinte mais non-issues de mélanges préalables. Cela s'inscrit également dans cette logique d'un traitement pictural très spontané et donc peu réfléchi, ne nécessitant pas d'esquisse préparatoire, ni de préparation des couleurs. De même, les pinceaux utilisés sont des brosses plates assez larges, le travail ne se veut ni minutieux ni détaillé.

La toute première pièce qui naquit de cette réflexion date de 2013 **(12)**. La platine est fixée au mur, à environ 1m50 de hauteur, de sorte que le portrait soit à hauteur d'yeux du spectateur. Branchée, elle est mise en marche, effectuant un mouvement rotatif sans interruption. Ainsi, le portrait effectue cette même rotation car dépendant de la machine sur laquelle il est peint. Je précise que lorsque je peins sur la platine, elle n'est pas activée, je peins sur un support immobile. Il est difficile de se rendre compte de l'effet qu'a la rotation sur notre perception du portrait, avec une photo comme seul support visuel. Pour autant, j'ai photographié ce projet de telle façon que l'effet du mouvement y apparaisse. En augmentant le temps d'obturation de l'appareil photographique, la platine peinte apparaît floue sur la photo, un flou qui laisse deviner qu'il provient du mouvement. Cette série s'est vue prolongée en 2014 avec deux autres spécimens extrêmement similaires **(13)**. Leur seule différence avec le projet initial étant simplement le portrait en lui-même.

Puis en 2015 un autre *Robot sensible* a vu le jour, s'inscrivant toujours dans une même logique, bien que le portrait soit cette fois réalisé au crayon à papier **(15)**. En ce sens, sa conception fut très différente : alors que les portraits peints étaient réalisés de manière vive et brutale, s'attardant peu sur les détails, celui-ci est au contraire très minutieux et de fait plus lent à produire. Alors que les portraits peints nécessitaient rarement plus de vingt minutes, ce portrait dessiné a demandé un traitement plus long, nécessitant plusieurs heures et une extrême concentration. D'un certain point de vue, je perds une des caractéristiques fondamentales des projets initiaux, à savoir l'énergie de la représentation, véhiculée par son biais au spectateur et qui symbolisait la ferveur de l'être humain, dénotant avec la froideur de la machine. Une des facettes de l'humanité se voit diminuée par ce changement de procédé, mais une autre facette en devient plus imposante. En effet, la gestuelle est presque imperceptible mais le visage est bien plus palpable. Ce portrait se démarque des autres, plus académique et davantage dans une logique de trompe-l'oeil, la présence de l'être humain qui l'exécute est quasi-inexistante, tandis que la présence de l'être humain représenté est quant à elle plus prégnante.

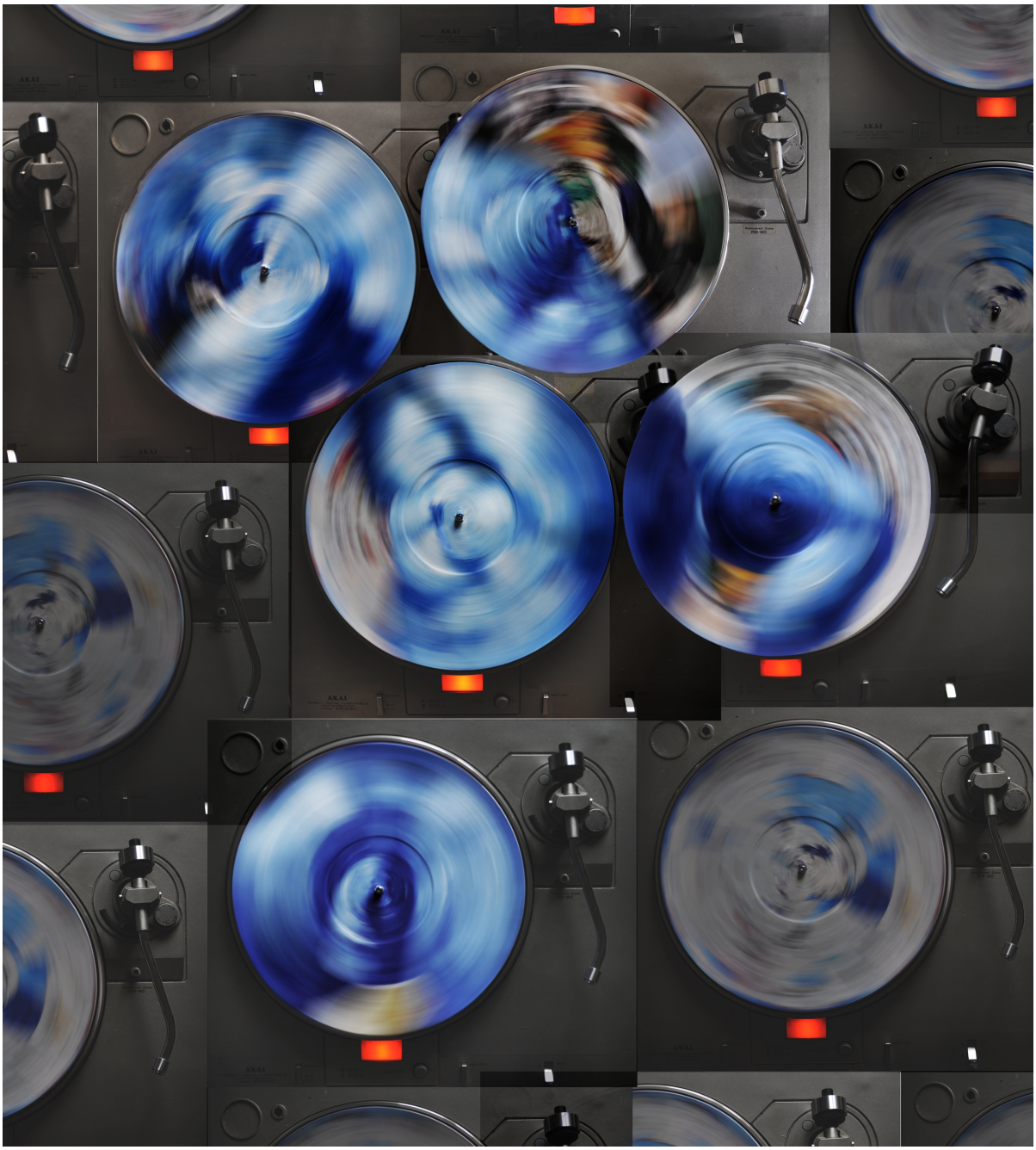


(15) *Robot Sensible n°4*, 2015, crayon sur papier et platine tourne-disque, 38,5 x 43,5 x 8 cm.

Les portraits peints, selon les retours que j'en ai eus, car il est toujours difficile d'avoir le recul nécessaire sur son propre travail, laissaient plus de doute quant à ce qu'ils représentaient, le visage humain n'étant pas toujours visible du premier coup d'oeil. Le visage dessiné, quant à lui, est plus réaliste et donc aisément identifiable en un rien de temps. Certaines personnes l'ayant vu exposé m'ont confié avoir ressenti une sorte de vertige en essayant de regarder le portrait dans les yeux, alors que ses yeux n'arrêtaient pas de tourner.

Le dernier *Robot sensible* date également de 2015 et se démarque quelque peu des précédents **(16)**. Celui-ci est, pour l'heure, davantage un projet photographique mais s'inscrit tout de même dans le même mode opératoire que les *Robots* antérieurs. La même platine tourne-disque est utilisée, sur laquelle est peint à la manière des portraits précédents, non pas un portrait mais un corps humain presque entier, morceau par morceau. Chaque morceau de ce corps est peint individuellement sur la platine, puis photographié selon le même protocole que pour les *Robots* précédents. Une fois tous les morceaux peints et toutes les photographies prises, le tout est assemblé sur Photoshop pour ne former qu'une seule image. Le corps est ainsi reconstitué et apparaît sous nos yeux. Ce corps, fait de peintures et de machines, oscille entre puissance et fragilité. A cet instant T, figé par la photographie, le corps n'est que muscles tendus et vitesse mécanique. Un dixième de seconde avant ou après cet instant T, le corps disparaît, ne devenant que des morceaux indépendants, rendant cette puissance extrêmement brève et illusoire. J'ai pour projet, dans un futur proche, de réaliser ce *Robot sensible* sans avoir à passer par le montage photographique, en rassemblant assez de platines pour mettre en place concrètement cette installation dans un espace d'exposition. Ainsi elles tourneraient toutes en temps réel et laisserait apparaître et disparaître le corps humain sous les yeux du spectateur.

Il convient d'expliciter le terme « robot sensible » que j'attribue à chacune des réalisations précédemment citées. Bien entendu, le tourne-disque n'est pas à proprement parlé un robot, il serait plus exact de le qualifier d'automate. Néanmoins, c'est l'alliance du tourne-disque et du portrait que je nomme robot, la machine n'étant pas pourvue d'humanité par elle-même, je la lui confère en lui greffant une apparence humaine par la représentation. J'ai abordé au début de ce mémoire les raisons de l'empathie que peut ressentir un être humain pour un robot humanoïde, empathie qui existe dans le cas où le robot en question ressemble à un être humain, dans son apparence, son attitude, ses émotions, aussi artificielles soient-elles, l'homme ayant de surcroît une tendance à voir des ressemblances à lui-même chez les choses.



(16) *Robot sensible n°5*, 2015, peinture acrylique sur platine tourne-disque, montage photographique, 100 x 90 cm.

Mais l'humanité simulée par une représentation d'ordre artistique n'est pas très différente de celle simulée par la technologie, dans le sens où elle est modélisée par rapport à un référent humain dont elle copie les aspects. Leur principale différence étant le caractère figé de

l'image contrairement au mouvement de la machine. Ici avec les *Robots sensibles*, le visage humain est en mouvement comme s'il respirait, et la machine nous regarde dans les yeux.

I-3-3- La machine comme œuvre d'art.

> *« La machine d'aujourd'hui est un monstre !*
> *La machine doit devenir une œuvre d'art !*
> *A nous de découvrir l'art des machines ! »*[73]

Voilà ce qu'écrit Bruno Munari, plasticien italien, dans son *Manifeste du machinisme* en 1952. En un sens, malgré les soixante ans qui séparent ce manifeste de notre époque actuelle, j'y trouve une forme de parenté avec mon propre travail. Cependant, nos ressentis respectifs vis-à-vis de la machine sont différents : *« Les machines se multiplient bien plus rapidement que les hommes, et presque aussi vite que les insectes les plus prolifiques. […] Bientôt nous serons leurs esclaves bien-aimés »*[74]. Ce type d'anticipation est récurrent dans les scénarios de science-fiction, la thèse de l'être humain élaborant une machine pour le servir, dont l'intelligence finira par la pousser à se rebeller contre son créateur et tortionnaire. Une sorte de punition divine visant l'homme qui a tenté de dérober à Dieu le pouvoir de créer la vie. Et bien entendu, ce point de vue n'est pas exclusif à la fiction, le progrès a toujours suscité des craintes, spécifiquement lorsque l'être humain est directement témoin de ses effets négatifs. *« Les bombes lâchées sur Hiroshima et Nagasaki ont été le choc le plus terrible que le monde ait jamais enduré. La peur et l'horreur ont sapé la foi en la technologie »* nous dit l'historien de l'art Pontus Hultén[75]. Et d'un point de vue plus actuel, la menace que représentent par exemple les hackers informatiques quant aux informations personnelles de tout individu, contribue à une méfiance ambiante vis-à-vis de la technologie. Quoiqu'il en soit, cela n'est pas une thématique que je développerai dans ce mémoire, n'étant pas au cœur de ma pratique artistique. Néanmoins, cette crainte d'une domination progressive de la machine a nourri la théorie artistique que Bruno Munari expose dans son manifeste,

[73] MUNARI Bruno, *Manifeste du machinisme*, 1952, dans TANCHIS Aldo, *Bruno Munari*, Paris, Philippe Sers éditeur, 1987, p. 57.
[74] *Ibid*. p. 57.
[75] HULTEN Pontus, cité dans ALLOWAY Laurence, « Science-fiction et artefacts » dans *Art et science-fiction : La Ballard Connection*, Genève, Valerie Mavridorakis, 2011, p. 74.

théorie que j'ai choisie d'aborder ici car elle évoque la machine en la personnifiant : *« Si de rébarbatives et pédantes études techniques expliquent leur fonctionnement, que savons-nous en réalité de leur caractère, de leurs humeurs, de leurs faiblesses ? »*[76]. Il finit ce court manifeste par un tonitruant *« LA MACHINE DOIT DEVENIR UNE OEUVRE D'ART ! »*[77], persuadé qu'il revient aux artistes d'éviter la menace que les machines font peser sur l'humanité, en modifiant le rôle qu'elles ont dans notre société. Une idée séduisante.

Ce manifeste fera des émules, parmi eux le plasticien suisse Jean Tinguely, qui se rendit un jour chez Bruno Munari et déclara : *« Je mets en pratique les idées de votre manifeste »*[78]. Je ne suis pas en mesure de dire que j'ai été influencé par le travail de Jean Tinguely, en amont du moins, bien qu'habitant non loin de Paris et m'étant maintes fois rendu au Centre Georges Pompidou durant mes années de lycée, il m'était impossible de ne pas voir la fontaine Stravinsky, arborant les automates issues de la collaboration entre Jean Tinguely et Niki de Saint Phalle, célèbre plasticienne qui fut également sa compagne. Toutefois, je me sens très proche de lui dans son approche de la machine. Il n'est pas intéressé par les technologies de pointe, déjà de son temps, les machines qu'il réutilisait et réassemblait étaient désuètes, mais elles avaient sa préférence pour leur aspect humain : *« Il aime avant tout la patine d'humanité qui recouvre les vieux moteurs. […] Elle témoigne d'une longue vie au service de l'homme »*[79]. Les machines sont une fois de plus personnifiées. Pour ma part, je ne choisis pas les machines que j'emploie dans mes travaux selon la même appréciation, mais tout comme Tinguely, je me désintéresse de la technologie dernier cri. Cependant je ne suis pas non plus adepte de la technologie vintage, cette considération n'entre simplement pas en compte dans mon travail. C'est cette personnification de la machine qui m'intéresse, et en ce sens, je marche sur les traces de Tinguely, même si il met de côté crayons et pinceaux, abolis par le manifeste de Munari : *« Il revient aux artistes de renoncer au romantisme poussiéreux du pinceau, de la palette, de la toile et du châssis »*[80], un certain académisme qui est un des fondements de mon travail. Son œuvre *Requiem pour une feuille morte* **(17)** en est un bon exemple. Il s'agit d'un relief prenant la forme d'une immense machine composée de rouages en tous genres, animée par un moteur. Cette structure mécanique est entièrement recouverte

[76] MUNARI Bruno, *Manifeste du machinisme*, 1952, dans TANCHIS Aldo, *Bruno Munari*, Paris, Philippe Sers éditeur, 1987, p. 57.
[77] Ibid. p. 57.
[78] TINGUELY Jean, cité dans HULTEN Pontus, *Tinguely*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1988, p. 27.
[79] Ibid. p. 173.
[80] MUNARI Bruno, *Manifeste du machinisme*, 1952, dans TANCHIS Aldo, *Bruno Munari*, Paris, Philippe Sers éditeur, 1987, p. 57.

de noir, à l'exception d'une feuille morte, blanche, détail minuscule sur cette immense machinerie. A l'instar des *Robots sensibles*, *Requiem pour une feuille morte* repose sur une rotation en continue, produisant un son métallique et discret, que l'on imagine être la musique accompagnant cette messe du Requiem (du latin *requies* signifiant repos[81]) prononcée en l'honneur de cette feuille qui a perdu la vie. Cette œuvre illustre ainsi parfaitement la pensée de Bruno Munari : une machine monstrueusement grande, exclusivement au service de la poésie.



(17) Jean Tinguely, *Requiem pour une feuille morte*, 1967, acier et bois peints, cuir, 305 x 1105 x 80 cm, Paris, Centre Georges Pompidou[82].

[81] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, mai 2015, p. 2198.
[82] URL de l'image : http://p2.storage.canalblog.com/23/77/674442/46883315.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

II

Le Cyborg-artiste

II-1- Les robots se font entendre :

Avec les *Robots sensibles*, le robot existait sous la forme d'une platine tourne-disque ayant un visage, et parfois un corps. Inévitablement, la platine est un appareil que l'on ne peut dissocier de l'idée d'un son, d'une musique. Je ne suis pas en train de dire que la platine, telle que je l'utilise, doit impérativement émettre des sons car c'est à cela qu'elle sert habituellement, l'objectif de ces projets n'étant pas de réemployer une machine en conservant sa fonction première. Ici elle tourne, et rien d'autre ne m'importait lorsque je choisis d'en faire un robot. Cependant, cela me fit me poser la question de la sonorité. J'ambitionnais de conférer à cette machine une présence humaine en lui greffant un visage humain, mais bien qu'étant en mouvement, grâce à l'électricité, comme le serait un corps en vie, elle demeurait absolument silencieuse, hormis le son de la rotation quasi-imperceptible, plus discret encore qu'une respiration ou qu'un battement de cœur. *Requiem pour une feuille morte*, que je citais précédemment, n'est pas une machine silencieuse. Les robots que je développerai après les *Robots sensibles* se devraient d'être bruyants pour manifester leur présence, et la représentation figurative de traits humains ne suffirait plus.

Dans certains cas, la simple figuration suggère du son, car il reproduit un schéma visuel connu. Prenons l'exemple du sculpteur allemand Franz Xaver Messerschmidt et ses

bustes grimaçants, qu'il avait nommés « têtes de caractère »[83]. Ils représentent de manière très réaliste des visages déformés par la douleur, le rire, etc. Certains semblent crier à gorge déployée, laissant apparaître l'intérieur de leur bouche et une contraction de leurs cordes vocales et muscles faciaux. J'avais découvert ce sculpteur grâce à l'exposition dont il a fait l'objet, au musée du Louvre en 2011, la première rétrospective lui étant consacrée en France. J'avais été surpris face à l'effet qu'avaient sur moi ces sculptures simulant la douleur, ou dans ce cas précis le bâillement **(18)**. En les voyant, mon imagination anticipait leurs cris. Ils sont si crédibles que je ne pouvais les imaginer silencieux. La sonorité factice de ces bustes de bronze se faisait entendre dans ma tête, je n'étais probablement pas le seul, la forme de leur bouche, leur langue plus ou moins sortie, influait sur la sonorité que j'entendais.



(18) Franz Xaver Messerschmidt, *L'Homme qui bâille*, 1771-1781, étain, plomb et cuivre, Budapest, Szépmuvészeti Mùzeum[84].

[83] *Franz Xaver Messerschmidt*, sous la direction de Maria POTZL-MALIKOVA et Guilhem SCHERF, catalogue de l'exposition du musée du Louvre, Paris, Louvre éditions, 2011, p. 25.
[84] URL de l'image : http://a54.idata.over-blog.com/1/50/59/42/Abderrahim-Souri/61833964.jpg (dernière visie le 02/09/2015).

Ces sculptures s'inscrivent dans une tradition classique et sont parfaitement silencieuses. Malgré cela, elles produisent des sons, qui n'existent pas physiquement, ils se produisent uniquement dans l'imagination du spectateur qui les anticipe par rapport à ce qu'il voit.

II-1-1- La voix des machines.

Néanmoins, ces sculptures redeviennent silencieuses aussitôt que l'on ne pose plus les yeux sur elles, leurs cris étant complètement dépendants de leur aspect visuel. Je voulais élaborer un robot qui se fasse entendre indépendamment de l'attention portée sur lui. Il ne serait plus seulement une image, il serait également une source sonore. Ce robot pourrait manifester sa présence même dans le cas où personne ne le regarderait. Seulement, quels sons allait-il produire ? Sera-t-il doué de parole ? Etant né au début des années 1990, mon enfance a baigné dans les sons électroniques en tous genres. J'exclurai les sons produits par une télévision ou un poste de radio qui sont des restitutions de la voix humaine la plupart du temps. En revanche, certains des jouets qui ont fait mon enfance produisaient des sons électroniques très sommaires, s'organisant parfois en de courtes mélodies qui tournaient en boucle. Les jeux vidéo, qui n'étaient pour l'heure pas aussi perfectionnés qu'aujourd'hui, comportaient également ce même type de sonorités et de mélodies. Je suis absolument persuadé que ces sons synthétiques ont éduqué mes goûts esthétiques en terme de musicalité, les mélodies de ces jouets ou de ces jeux vidéo ont fait naître mes premières émotions musicales, au détriment des instruments acoustiques.

Ces mélodies synthétiques ont bercé l'enfant au sommeil agité que j'étais, elles l'ont rassuré lorsqu'il avait peur du noir et du silence. L'absence de bruit et de lumière a longtemps été une crainte absolue. J'ai encore en tête, et peut-être pour toute ma vie, le jour où j'appris que ma vie aurait une fin, et que du même coup, tous ceux que j'aimais et qui partageaient mon existence finiraient par s'éteindre. J'étais en moyenne section de maternelle, âgé de plus ou moins quatre ans, lorsqu'un de mes camarades déclara de la façon la plus anodine qui soit : « A la fin, on meurt ! ». Sa voix ne traduisit pas la moindre émotion, comme s'il me faisait part de la composition de son goûter. Cela semblait bien moins le bouleverser que d'apprendre la non-existence du père Noël ou l'annulation d'un épisode de son dessin animé préféré. Peut-être avait-il déjà digéré l'information. Pour ma part, cette nouvelle me terrorisa. Je venais d'apprendre que mon temps était compté. Le compte-à-rebours était lancé. A cet âge là, mon rapport à la mort était inexistant. Je n'avais connu la mort d'aucun membre de ma

famille, mes grands-parents étaient toujours de ce monde, des deux côtés, ni d'aucun animal domestique. Mes parents ne nous avaient jamais dispensé, ni à moi ni à mes frères et sœur, une quelconque éducation religieuse, la question d'une vie après la mort n'avait jamais été évoquée. J'apprenais véritablement l'existence de la mort ce fameux jour. Les nuits qui suivirent furent compliquées. Le noir et le silence complets, qui accompagnent traditionnellement notre sommeil, étaient devenus ce que je redoutais le plus. Après la mort, bien entendu. Mais ces deux paramètres me semblaient être un avant-goût de celle-ci. Je me retrouvais seul face à l'immense vertige que représentait le vide absolu du sommeil éternel. Il me fallait terrasser le silence qui laissait le champ libre à la peur. Il m'arriva de réveiller mes parents. Le reste du temps, ces jouets aux mélodies synthétiques et sautillantes me rassuraient. Ils comblaient les silences que créent les villes endormies.

D'un point de vue historique, la première utilisation de sons électroniques dans un contexte musical est relativement ancienne. Dès 1874, Elisha Gray invente le télégramme musical, instrument électronique fondé sur la technologie du téléphone d'Alexandre Graham-Bell, muni d'un clavier de deux octaves[85]. Ce télégramme musical est considéré comme étant le premier instrument électronique. Mais le XVIII^{e} siècle avait assisté à l'invention d'un automate joueur de musique. Cet automate fut inventé par l'ingénieur français Jacques de Vaucanson aux alentours de 1735[86]. Celui-ci jouait de la flûte traversière, il ne produisait donc pas de sons électroniques mais bels et bien acoustiques. Néanmoins, il s'apparente à un instrument électronique du fait de son mécanisme qui gère le débit de l'air, la forme des lèvres et la position des doigts de l'automate[87]. En ce qui concerne la création musicale, il faudra attendre la moitié du XX^{e} pour que les instruments électroniques commencent à réellement s'implanter dans les consciences populaires. En 1950, le chef d'orchestre Raymond Scott compose des jingles publicitaires à l'aide du Clavivox, instrument électronique de son invention[88]. En 1964, la marque Moog, de l'ingénieur américain Robert Moog, sort son premier synthétiseur, utilisé dans la conception de l'album *Abbey Road*[89] des Beatles en 1969[90]. Les synthétiseurs commencent à peupler de plus en plus les albums de

[85] KOSMICKI Guillaume, *Musiques électroniques : des avant-gardes aux dancefloors*, Gémenos, Le mot et le reste, 2009, p. 34.
[86] ICHBIAH Daniel, *Robots : Genèse d'un peuple artificiel*, Genève, Minerva, 2005, p. 9.
[87] *Ibid*. p. 9.
[88] KOSMICKI Guillaume, *Musiques électroniques : des avant-gardes aux dancefloors*, Gémenos, Le mot et le reste, 2009, p. 35.
[89] THE BEATLES, *Abbey Road*, Apple Records, 1969.
[90] KOSMICKI Guillaume, *Musiques électroniques : des avant-gardes aux dancefloors*, Gémenos, Le mot et le reste, 2009, p. 35.

rock, parmi eux le très célèbre *The Dark Side Of The Moon*[91] du groupe Pink Floyd dont les claviers électroniques vont participer à façonner ce son si caractéristique et innovant. L'influence de ces artistes à l'immense popularité va rendre les sons électroniques de plus en plus présents dans la musique de cette époque, donnant naissance à des orchestrations électroacoustiques de plus en plus fréquentes.

II-1-2- Kraftwerk et la New Wave.

Mais les années qui suivront verront émerger une initiative plus radicale, excluant tout instrument acoustique au seul profit des sons électroniques. Cette initiative est allemande et prend les traits du groupe Kraftwerk, formé en 1970. Kraftwerk (centrale électrique en allemand) naquit à Düsseldorf, cœur de l'Allemagne industrielle et plus grande concentration industrielle d'Europe à l'époque, le symbole du nouveau modernisme de l'Allemagne après la Seconde Guerre mondiale[92]. C'est dans ce contexte, et dans le Kling Klong studio aux allures d'usine que les quatre comparses, tantôt musiciens tantôt ingénieurs du son, s'obsèderont à *« produire une musique qui sonnerait comme si elle avait été réalisée par des machines »*[93]. En effet, les sons de la zone industrielle seront une grande source d'inspiration de leurs morceaux, qui, entre diverses mélodies synthétiques, reproduisent ces mêmes sons à l'aide des machines à leur disposition. Leur musique représente une énorme rupture avec tout ce qui s'est fait dans le passé. La structure purement musicale des mélodies reste ancrée dans un certain classicisme, mais elle ne sont jouées que par des instruments électroniques. La voix humaine est également écartée, ou du moins filtrée par un vocoder, dispositif électronique créant un son synthétique à partir de la voix. Leur musique, en évoluant, intégrera toutefois de la flûte traversière[94] et une voix non-retravaillée, sans jamais ressembler totalement à un morceau « pop » cependant.

Bien plus que de la musique, la formation Kraftwerk incarne une certaine philosophie de la relation homme-machine. *« Nous jouons sur les machines, les machines jouent avec nous, il s'agit vraiment d'un échange et c'est l'amitié que nous entretenons avec les machines*

[91] PINK FLOYD, *The Dark Side Of The Moon*, EMI, 1973.
[92] BUSSY Pascal, *KRAFTWERK : Le mystère des hommes-machines*, Moulins-lès-Metz, Camion Blanc, 1996, p. 32.
[93] *Ibid*. p. 31.
[94] Une référence à Jacques de Vaucanson ?

musicales qui nous permet de créer une nouvelle musique »[95]. Tout comme Bruno Munari, Kraftwerk personnifie la machine, et au même titre que lui, Kraftwerk fait de la machine une œuvre d'art. A moins que pour eux, la machine soit déjà une œuvre d'art en elle-même : *« Votre voiture est un instrument de musique »*[96]. Car si les écrits de Munari sont repris littéralement, l'artiste se devait d'utiliser la machine en la détournant de sa fonctionnalité première, transformer l'objet fonctionnel qu'elle est au départ, afin qu'elle devienne un objet artistique. Et Jean Tinguely illustre parfaitement cette pensée, la machine qu'il crée pour *Requiem pour une feuille morte* n'est pas une machine fonctionnelle, tout comme un tableau n'est pas fonctionnel. Un morceau musical n'est pas fonctionnel non plus, mais Kraftwerk puise son inspiration des machines sans volonté de les transformer. Sur le morceau « Autobahn », tiré de l'album éponyme[97], Ralf Hütter scande la même phrase sans cesse : *« Wir fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der autobahn »* (on roule, roule, roule sur l'autoroute), le tout sur une cadence synthétique inspirée d'un moteur de Volkswagen[98]. Bruno Munari craignait que la machine ne finisse pas dominer l'homme et souhaitait empêcher que cela se produise, Kraftwerk semble plutôt vouloir la laisser faire.



(19) Le groupe Kraftwerk, photographie d'Emil Schult, 1978[99].

[95] HUTTER Ralf de KRAFTWERK, interview par Sylvain GIRE, Paris, 1991, diffusé dans « Coda » (France Culture, 28/01/1992).
[96] HUTTER Ralf de KRAFTWERK, interview par Paul ALESSANDRINI, *Rock & Folk*, 1976.
[97] KRAFTWERK, *Autobahn*, Philips, 1974.
[98] DESHAYES Eric, *KRAFTWERK*, Gémenos, Le mot et le reste, 2014, p. 5.
[99] URL de l'image : http://limonadier.net/wp-content/uploads/2014/10/kraftwerk-12.3.2013.jpg (dernière visite le 02/09/1992).

Ils ne tentent pas d'esthétiser la machine pour en faire de la musique, ils esthétisent au contraire leur musique dans le but de la rendre machinique.

La formation allemande s'est également construit un puissant univers visuel indissociable de leur musique. Au cours de leurs concerts, apparitions télévisuelles et séances photos, les quatre membres de Kraftwerk s'habillent de la même façon, arborent une même coupe de cheveux, prennent des poses figées et des expressions neutres **(19)**. Les quatre allemands de Kraftwerk adoptent des comportements et des apparences de robots. Leurs corps semblent rigides, très peu articulés, leur peau et leurs cheveux ont l'air de plastique. Durant leurs performances live, ils se positionnent derrière leurs machines et n'en bougent pas, ils sont parfaitement raides[100]. Ils pousseront cette esthétique encore plus loin avec la sortie de leur album *The Man-Machine*[101] en 1978. En effet, avant la sortie de cet album ils firent une tournée de soixante concerts en Europe et aux Etats-Unis, tournée qui les épuisa, lassés de répéter les mêmes gestes soirs après soirs. : *« Nous étions devenus indifférents, comme des ouvriers sur la chaîne »*[102]. Dès lors germera en eux l'idée de créer des mannequins à leur effigie, motorisés, qui prendraient leur place lors des concerts et autres apparitions publiques. *« Grâce à leur moteur, ils marcheront jusqu'aux instruments, ils actionneront les potentiomètres, ils caresseront les claviers, ils exécuteront des pas de danse, ils salueront le public... »*[103]. Une partie de ce projet était trop ambitieuse, concevoir des robots capables de jouer des instruments était irréalisable, et l'est peut-être toujours à moins d'y mettre un budget colossal. Mais des mannequins automates, moins perfectionnés que ceux décrits par le groupe, furent bel et bien fabriqués **(20)**. Durant la soirée de lancement de l'album *The Man-Machine*, les mannequins assurèrent la majeure partie du travail promotionnel, ils se tenaient sur scène à leur place. Les réels membres du groupe firent une apparition de cinq minutes. Le public a donc dû applaudir ces automates comme s'ils étaient les musiciens eux-mêmes. Cela n'est pas sans rappeler l'utilisation d'effigies, évoquée dans la première partie (cf. p. 37), pour assurer la présence du roi de France durant les quarante jours qui suivaient sa mort, sans risquer d'exposer le réel corps du roi qui se décomposerait trop vite[104]. Dans le même esprit, ils envoyèrent les automates pour subir à leur place la corvée des photos de presse. Dès ses débuts, Kraftwerk et ses membres

[100] KRAFTWERK en live pour la télévision en 1978.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=EdubMwbOndo (dernière visite le 25/08/2015).
[101] KRAFTWERK, *The Man-Machine*, Kling Klang, 1978.
[102] DESHAYES Eric, *KRAFTWERK*, Gémenos, Le mot et le reste, 2014, p. 119.
[103] *Ibid*. p. 119.
[104] GIESEY Ralph, *Le roi ne meurt jamais*, Paris, Flammarion, 1987 (édition anglaise de 1960). Commentaire dans GINZBURG Carlo, « Représentation : le mot, l'idée, la chose », *Annales*, E.S.C., 1991.

voulaient faire de la musique comme en feraient des robots, ressembler eux-mêmes à des robots. Avec ces automates doubles d'eux-mêmes, Kraftwerk a finalement réussi à exclure l'infime part d'humanité qui subsistait dans leur musique et dans leurs représentations en public. Kraftwerk n'était plus un orchestre d'êtres humains ressemblant à des machines et complétés par des machines, Kraftwerk était désormais un orchestre de robots humanoïdes, des machines complétées par d'autres machines.



(20) Mannequins à l'effigie des membres du groupe Kraftwerk, photographie d'Emil Schult, 1978[105].

Définitivement, Kraftwerk correspond à l'idée du *Robot sensible*, sans en couvrir tous les aspects néanmoins. La formation allemande compose avec les machines pour concrétiser une forme de sensibilité propre aux machines. Mais la sensibilité humaine, inévitablement présente puisque quatre êtres humains dirigent le projet, se fait extrêmement discrète à mesure qu'elle est écartée du processus performatif et visuel. Or, la sensibilité humaine est un point central de mes travaux, qui juxtaposent justement deux formes d'expression plastiques et visuelles : l'une est machinique et illustrée par la platine tourne-disque, l'autre est fondamentalement humaine et illustrée par la figure humaine représentée par l'homme. Les *Robots sensibles* ont une âme moitié-homme moitié-machine, Kraftwerk semble avoir une âme exclusivement machine. *« Pour moi, Kraftwerk a une âme, même si celle-ci est mathématique et électronique »*[106].

[105] URL de l'image : https://theberlinagenda.files.wordpress.com/2014/11/kraftwerk-the-man-machine-booklet-8-9.jpg (dernière visite le 02/09/2015).
[106] SCHMITT Maxime, interview par Pascal BUSSY, Paris, 20/08/1992.
BUSSY Pascal, *KRAFTWERK : Le mystère des hommes-machines*, Moulins-lès-Metz, Camion Blanc, 1996, p. 125.

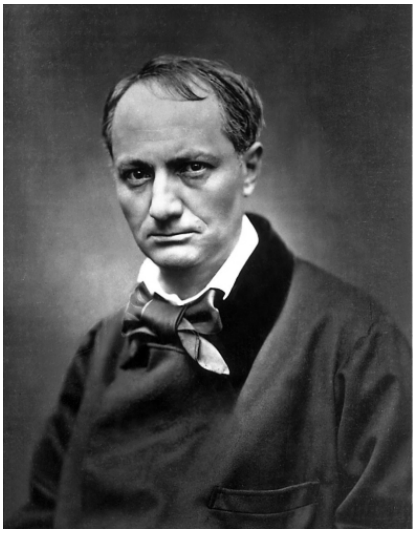
Véritable ovni au moment de son apparition, le quatuor allemand va enfanter toute une mouvance musicale et idéologique dès la fin des années 1970, prenant place en Europe mais surtout en Angleterre. Les synthétiseurs, qui sévissent depuis les années 1950, représentent un matériel musical extrêmement cher. Au milieu des années 1970, un synthétiseur pouvait coûter le prix d'une petite maison[107]. Ils étaient donc réservés à une certaine élite musicale. L'explosion du synthétiseur devint véritable lorsque les progrès réalisés par la technologie instrumentale permirent aux fabricants de produire des machines abordables. La technologie utilisée par Kraftwerk au début de la décennie était désormais accessible aux budgets plus restreints[108]. Ainsi, c'est toute une jeunesse de la classe ouvrière anglaise qui va s'équiper de ces instruments futuristes. A l'instar de Kraftwerk avec la ville de Düsseldorf, ces nouveaux groupes anglais, portant l'étiquette « New Wave », proviennent des anciens bas-quartiers de l'ère victorienne, démolis et remplacés par des édifices ultra modernes[109]. Le terreau s'avère être plus ou moins similaire : de nouvelles villes industrielles bâties sur les vestiges du passé. Ces artistes en devenir, enfants d'employé(e)s d'usines en tous genres, rêvent d'un autre avenir que celui promis par leur terre industrielle.

Ces groupes se nomment entre autres New Order, The Human League, Depeche Mode. Ils adoptent une radicalité musicale héritée de Kraftwerk, les instruments électroniques dominent les compositions, les rythmes sont syncopés et robotiques. Mais une chose fondamentale les différencie de leur géniteur allemand. Alors que Kraftwerk semble se fondre docilement dans ce nouveau monde industriel, ces groupes anglais nourrissent un rapport ambigüe avec la machine, entre fascination et dégoût. Leurs textes sont en quelque sorte les plaintes d'êtres humains prisonniers d'un monde pourri par la machine. Le groupe Orchestral Manoeuvres in the Dark évoque l'horreur du bombardement atomique de la ville d'Hiroshima dans « Enola Gay »[110], morceau nommé comme l'avion qui a largué la bombe. Avec « Such A Shame »[111], le groupe Talk Talk clame son désespoir de vivre dans un monde où les hommes sont numérotés comme des produits industriels, et ne croit plus en l'existence d'une échappatoire. Les machines musicales, que sont synthétiseurs et boîtes à rythmes, orchestrent ces plaintes d'une technologie froide et amère, un certain paradoxe qui fait tout le

[107] *Synth Britannia*, film de Ben WHALLEY, BBC, 2009.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=TK1P93r9xes (dernière visite le 25/08/2015).
[108] BUSSY Pascal, *KRAFTWERK : Le mystère des hommes-machines*, Moulins-lès-Metz, Camion Blanc, 1996, p. 131.
[109] *Synth Britannia*, film de Ben WHALLEY, BBC, 2009.
[110] ORCHESTRAL MANOEUVRES IN THE DARK, « Enola Gay », issu de l'album *Organisation*, Dindisc, 1980.
[111] TALK TALK, « Such A Shame », issu de l'album *It's My Life*, EMI, 1984.

charme de ce mouvement. Peut-être ces groupes incarnent-ils davantage que Kraftwerk les artistes du machinisme de Bruno Munari. Des artistes ayant renoncé au *« romantisme poussiéreux »*[112] des instruments traditionnels pour se vouer aux machines, en contrariant leur utilisation pour en faire des œuvres d'art. Car contrairement à Kraftwerk, ces artistes anglais ne font pas de la technologie l'axe centrale de leurs textes et de leur esthétique, ils ne feignent pas d'être des robots. Bien au contraire, ils dépeignent une humanité à fleur de peau, dans tout son désespoir et sa souffrance.

L'introspection et la mélancolie que représentent ces textes semblent hérités de la poésie dite moderne, à l'image des poètes Arthur Rimbaud, Charles Baudelaire ou Paul Verlaine. M'évertuer à faire un inventaire des similitudes et connexions entre cette poésie du XIX^{e} siècle et les textes de ce mouvement musical anglais serait long et fastidieux, autant à rédiger qu'à lire, par conséquent je m'attacherai à comparer deux textes, le premier étant le quatrième poème « Spleen »[113] de Charles Baudelaire, tiré de son œuvre phare *Les Fleurs du mal*, et le second, le texte du morceau « Black Celebration »[114] du groupe Depeche Mode.



(21) Charles Baudelaire, photographie d'Etienne Carjat, 1863[116].



(22) Le groupe Depeche Mode, photographie d'Anton Corbijn, 1989[115].

[112] MUNARI Bruno, *Manifeste du machinisme*, 1952, dans TANCHIS Aldo, *Bruno Munari*, Paris, Philippe Sers éditeur, 1987.
[113] BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du mal*, Paris, Editions Larousse, 2006 (première publication : 1857), p. 111.
[114] DEPECHE MODE, « Black Celebration », issu de l'album *Black Celebration*, Mute Records, 1986.
[115] URL de l'image : http://www.electronicbeats.net/wp-content/uploads/2015/03/DepecheMode_EB.jpg (dernière visite le 02/09/2015).
[116] URL de l'image : http://www.paristribune.info/photo/art/grande/4575722-6851550.jpg?v=1343746556 (dernière visite le 02/09/2015).

Dans son recueil d'essais, *Le Peintre de la vie moderne*, Charles Baudelaire définit la modernité comme le fait de *« tirer l'éternel du transitoire »*[117], considérant que chaque artiste a décrit la modernité dans laquelle il vivait à travers son art, or l'art est éternel et la modernité éphémère : *« Il y a eu une modernité pour chaque peintre ancien ; la plupart des beaux portraits qui nous restent des temps antérieurs sont revêtus des costumes de leur époque »*[118]. C'est sur ces fondements que se base la poésie de Baudelaire, elle prend racine dans son époque et les bouleversements qu'elle connaît. Le poème sur lequel j'ai décidé de m'attarder en est un exemple. « Spleen » est un mot employé par Baudelaire pour désigner un état moral traduisant une angoisse et une mélancolie profonde. Mot emprunté de l'anglais, il désigne la rate, organe considéré à tort comme étant le siège des humeurs noires[119]. Idée illustrée par ces quatre poèmes, spécialement avec le dernier, dans lequel le sentiment d'angoisse et d'enfermement est à son paroxysme.

« Quand le ciel bas et lourd pèse comme un couvercle
Sur l'esprit gémissant en proie aux longs ennuis,
Et que l'horizon embrassant tout le cercle
Il nous verse un jour noir plus triste que les nuits ; »[120]

Le premier vers décrit de manière assez explicite l'angoisse du poète, traduite par une sensation d'emprisonnement. Si le ciel est tel un couvercle, le poète vit dans une gigantesque boîte, trop étroite néanmoins pour son intériorité, son esprit. Esprit errant sans but dans un monde sans saveur, il ne voit en la lumière du jour aucun réconfort, chaque jour lui apparaissant noir et triste, plus encore que la nuit. Le noir est évoqué à maintes reprises, il domine véritablement l'atmosphère visuelle installée par Baudelaire : *« jour noir »*, *« chauve-souris »*, *« araignées »*, « *corbillards »*, *« drapeau noir »*[121]. Le noir manifeste également son omniprésence dans le texte de Depeche Mode, jusque dans son titre.

« Let's have a black celebration / Faisons une fête noire
Tonight / Ce soir

[117] BAUDELAIRE Charles, *Le Peintre de la vie moderne*, Clamecy, Editions Mille et une nuits, 2010 (première publication : 1863), p. 26.
[118] *Ibid*. p. 27.
[119] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, mai 2015, p. 2423.
[120] BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du mal*, Paris, Editions Larousse, 2006 (première parution en 1857), p. 111.
[121] *Ibid*. p. 111.

To celebrate the fact / Pour célébrer le fait
That we've seen the back / Que nous ayons vu la fin
Of another black day / D'un énième jour noir »[122]

Ici, tout comme pour Baudelaire, les jours sont noirs, chacun d'eux est une longue épreuve, dont le terme est vécu comme une fête. Une fête noire dans un monde noir. Autre similitude, ces deux textes décrivent un espoir qui prend la fuite. Cependant, si l'espoir a bel et bien déserté chez Depeche Mode, *« All hope is gone/ Tout espoir s'en est allé »*[123], chez Baudelaire, il semble être pris au piège :

« Quand la terre est changée en un cachot humide,
Où l'Espérance, comme une chauve-souris,
S'en va battant les murs de son aile timide
En se cognant la tête à des plafonds pourris ; »[124]

La fuite de l'espérance est décrite comme une tentative infructueuse. Elle revêt elle-même une apparence ténébreuse, habituellement symbolisée par un oiseau au vol majestueux, elle est ici une chauve-souris, animal nocturne donc associé à l'obscurité, au vol hésitant dû à sa cécité, d'autant plus qu'elle est captive. En un sens, la perspective d'un espoir prisonnier d'un monde noir, qui a fini par déteindre sur lui, est plus pessimiste encore que celle d'un espoir qui s'en est allé. Chez Baudelaire, l'espoir est devenu aussi sombre que tout le reste, l'oiseau s'est transformé en chauve-souris, tandis que chez Depeche Mode, l'espoir a certes fuit mais il garde sa pureté initiale. Le poète appuie davantage sur cet échec de l'espoir à la dernière strophe : *« L'Espoir, vaincu, pleure »*[125].

Face à la noirceur de ce monde, Baudelaire et Depeche Mode sont tous deux gagnés par la résignation. La poésie de Baudelaire est ici riche en métaphores diverses et chaque émotion est personnifiée ou imagée. Ainsi, l'angoisse prend la forme d'un être tout-puissant devant lequel le poète fléchit : *« L'Angoisse atroce, despotique, sur mon crâne incliné plante son drapeau noir »*[126]. Chez Depeche Mode, la résignation est illustrée sur la base d'un

[122] DEPECHE MODE, « Black Celebration », issu de l'album *Black Celebration*, Mute Records, 1986.
[123] *Ibid*.
[124] BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du mal*, Paris, Editions Larousse, 2006 (première publication : 1857), p. 111.
[125] *Ibid*. p. 111.
[126] *Ibid*. p. 111.

rapport entre deux protagonistes, le narrateur s'exprimant à la première personne et une autre personne, l'être aimé peut-être ou la mort, libératrice, tutoyée par le narrateur :

« I look to you / Je m'en remets à toi
And your strong belief / Et à ta force de conviction
Me, I want relief / Moi, je veux être apaisé
Your optimistic eyes / L'optimisme dans tes yeux
Seem like paradise / S'apparente au paradis
To someone like me / Pour quelqu'un comme moi »[127]

Le narrateur de ce morceau s'apparente à Baudelaire, face à l'angoisse, il s'incline, il a perdu la force de se battre, conscient d'être au cœur d'une mécanique inaltérable. Plutôt que de lutter, et quitte à vivre dans le désespoir éternellement, il ne cherche plus l'issue, à laquelle il a cessé de croire, et préfère se vouer à la recherche de l'apaisement, une quête moins idéaliste. Apaisement qu'il trouve dans l'optimisme de l'être aimé, diluant ses propres idées noires, à moins que ce ne soit dans la mort, seul recours pour quitter cette désespérante routine.

D'un point de vue musical, les synthétiseurs étoffent l'atmosphère funeste du morceau. Une courte mélodie est jouée en boucle de la première à la dernière seconde, le son percussif s'apparentant au tic-tac d'une horloge, ou à la pluie métallique imitant les barreaux de la prison de Baudelaire. De même, des sonorités proches d'un tintement de cloche peuvent évoquer les cloches assourdissantes décrites par le poète. La structure de l'arrangement présente également une confrontation de deux mélodies lancinantes. La première est plutôt douce, aigüe et chevrotante, proche d'une flûte au souffle hésitant, la seconde est plus puissante, plus grave, comme jouée par un cor triomphant en fin de morceau. Nous pourrions y voir la confrontation de l'espoir et de l'angoisse illustrée par « Spleen », la timide chauve-souris vaincue par l'angoisse despotique. Bien sûr, ces comparaisons relèvent d'une interprétation libre, l'auteur du morceau n'a jamais fait mention d'une citation de ce poème précis, ni de l'influence de Baudelaire, mais il existe des similitudes dans la description de leurs intériorités, sujettes aux pensées les plus noires. Tous deux brossent le portrait d'une mélancolie propre à leur modernité respective, connaissant toutes deux un nouvel essor de l'industrie. Si l'on en croit Sébastien Michaud, auteur de *Depeche Mode : Ethique synthétique*, le « jour noir » est une journée de travail à l'usine : *« S'il y a matière à se réjouir*

[127] DEPECHE MODE, « Black Celebration », issu de l'album *Black Celebration*, Mute Records, 1986.

ici, c'est uniquement de la sonnerie de l'usine en fin de journée... Gore[128] *n'est pas ouvrier bien sûr, mais sa classe sociale le rappelle une nouvelle fois à l'ordre et ses sombres pensées ont encore pour toile de fond les briques de Basildon »*[129]. Un texte qui s'inscrit donc dans cette ligne de pensée d'un monde rendu triste et froid par la machine, sans détenir de revendications politiques, il ne fait qu'exposer les états-d'âme d'une jeunesse désespérée.

Je dois dire qu'à titre personnel, la découverte de cette mouvance musicale lorsque j'étais adolescent a beaucoup contribué à construire progressivement cette problématique esthétique autour des machines. Avec le recul, j'ai toujours pensé que cette musique synthétique m'avait attiré, de façon irrémédiable, parce que ses sonorités me rappelaient celle de ces jouets électroniques m'ayant procuré mes toutes premières émotions musicales durant l'enfance, de même qu'ils venaient rompre ce silence qui m'effrayait. Il me semble que cela a forgé ma sensibilité musicale et que les sons électroniques auront toujours ma préférence face aux sons acoustiques. Evidemment, les orchestrations classiques m'émeuvent également, des frissons me viennent toujours à l'écoute du *Clair de lune*[130] de Debussy, pour ne citer que cette pièce musicale. Mais mon plaisir esthétique sera, semble-t-il, toujours plus grand à l'écoute de mélodies synthétiques, mon oreille a été éduquée ainsi. Qui plus est, ces mélodies alliées à ces sonorités et ces textes me renvoient à mes propres angoisses de l'enfance liées à la mort. Je cherchais dans l'écoute de ces mélodies un réconfort, il paraît inévitable qu'aujourd'hui encore ces sons synthétiques m'évoquent inconsciemment une sensation de bien-être. Et la tristesse de ces mélodies, quoique dansantes, couplée au pessimisme des textes n'y changent rien, bien au contraire. En effet, selon deux chercheurs d'une université berlinoise, écouter des airs tristes ne procurerait pas des émotions négatives, cela permettrait au contraire de les évacuer selon un effet cathartique, générant des émotions positives[131].

En vieillissant je me suis penché davantage en profondeur sur les textes de cette musique. A mon sens, tous n'en valent pas la peine et certains peuvent paraître relativement niais. Mais les quelques exemples et fragments que j'ai sélectionnés et analysés précédemment résument assez bien ce qui m'a intéressé et inspiré. Je peux même dire que cette thématique de l'être humain tourmenté par la machine a constitué un des fondements de ce que sont ma pratique artistique et mes préoccupations théoriques à l'heure actuelle. De cet intérêt sont nés diverses recherches formelles, dont ce dessin datant de 2010 **(20)**. Le temps

[128] L'auteur du morceau se nomme Martin Gore.
[129] MICHAUD Sébastien, *Depeche Mode : Ethique synthétique*, Rosières en Haye, Camion Blanc, 2001.
[130] DEBUSSY Claude, *Claire de Lune*, troisième des quatre mouvements de la *Suite Bergamasque*, 1890.
[131] LEPETIT Virginie, « Pourquoi la musique triste rend heureux », *Courrier international*, 05/11/2014. URL : http://www.courrierinternational.com/article/2014/11/05/pourquoi-la-musique-triste-rend-heureux (dernière visite le 25/08/2015).

qui me sépare de ce dessin, même s'il ne s'agit que de cinq ans, me semble colossal étant donné que j'avais un peu moins de dix-huit ans au moment de sa réalisation. Il est le témoin d'une recherche plastique absolument embryonnaire et annonciatrice des projets qui suivront. Dans la même logique que les portraits peints des *Robots sensibles*, la représentation de ce portrait se voulait très rapide et spontanée. Employant la plume et l'encre de Chine, je voulais que le tracé de ce portrait traduise divers paramètres de l'humanité : la spontanéité, la fougue, l'aléatoire, l'erreur, la nervosité, la fragilité. Cet outil ne me laissait aucune possibilité d'un retour en arrière en cas d'erreur, tous mes gestes seraient irrémédiablement marqués sur le support. Dans cette optique, je me forçai à m'exécuter le plus rapidement possible sans aucune réflexion ou préparation préalable. Mon geste s'apparentait à celui de quelqu'un qui appose sa signature sur un document. Une volonté de lâcher-prise qui d'emblée n'était pas évidente, car je jugeais tout de même important que le résultat final ressemble à un être humain, sans qu'une inexactitude des formes ou des proportions n'intervienne dans la façon de le percevoir. Puis, d'épaisses lignes oranges recouvrent, épousent, cloisonnent le tracé du dessin à la plume. Du point de vue de leur forme et de leur réalisation, ces lignes oranges s'opposent diamétralement aux courbes noires. Parfaitement droites, elles sont d'un orange vif, contrairement au tracé à la plume, ces lignes sont d'une précision mathématique, leur longueur est mesurée et leur tracé nécessite des instruments géométriques. Leur forme s'oppose à l'idée de l'humanité telle qu'elle est mise en avant par le dessin à la plume. En juxtaposant ces deux entités graphiques opposées, je m'étais employé à illustrer l'antagonisme apparent entre l'homme et la machine, inspiré de ces formations musicales synthétiques désabusées par le progrès industriel et technologique. Ainsi, cette humanité à fleur de peau est symbolisée par le portrait à la plume, sombre et fragile, qui semble emprisonné par cet étau flamboyant et géométrique symbolisant la machine. Une technologie qui les fait souffrir tout en étant un prolongement, un organe de leur propre corps, au même titre que la voix, pour scander leur désespoir.

Car cette musique est elle-même le terrain d'une coexistence homme-machine. Hommes et machines s'expriment sur un même espace sonore, donnant naissance à un tout cohérent et harmonieux. Si l'homme est quelque peu dissimulé et travesti chez Kraftwerk, il demeure très palpable dans la musique New Wave. Mais surtout, l'intériorité de l'être humain, qui pilote synthétiseurs et boîtes à rythmes, communique avec l'intériorité de ces appareils, comme s'ils étaient un prolongement mécanique du corps organique du musicien. Un rapport quelque peu différent de celui entretenu entre un musicien et un instrument traditionnel, celui-ci n'ayant ni autonomie ni décisions propres. La machine musicale au

contraire, est certes dirigée par l'être humain, mais également dotée de sa propre intelligence. En ce sens, le musicien synthétique est, ce que j'appellerai ici, un cyborg-artiste.



(23) *Portrait lignes oranges*, 2010, encre de Chine et feutre sur papier, 42 x 29,7 cm.

II-1-3- Le spleen du cyborg.

Mais tout d'abord, qu'est-ce-qu'un cyborg ? Avant d'émettre une définition aussi exhaustive que possible, il est aisément identifiable que le mot « cyborg » est une contraction de deux mots : cybernétique et organisme. Un mot hybride, tout comme ce qu'il définit. La définition la plus célèbre qui ait été donnée du cyborg a été formulée par Donna Haraway dans son *Manifeste Cyborg : « Le cyborg est un organisme cybernétique, hybride de machine et de vivant »*[132]. Mais le mot a été inventé en 1960 par deux chercheurs de la NASA, Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline, pour décrire un être amélioré, entre humain et machine, pouvant survivre dans des environnements extraterrestres[133]. Quoiqu'il en soit, il est question d'une fusion entre l'homme et la machine, fusion de laquelle résulterait un être supérieur sur le plan physique et intellectuel. Alors que le premier chapitre de ce mémoire s'intéressait à une technologie s'humanisant à mesure qu'elle se perfectionne, la question du cyborg évoque le processus opposé, celui de l'être humain devenant machine.

Maintenant que le terme « cyborg » est explicité, revenons à l'idée du cyborg-artiste évoquée préalablement. Je désigne ainsi cette génération de musiciens synthétiques, leur musique étant le savant mélange de deux entités, l'homme et la machine, produisant une harmonie particulière. Cette musique est un art cyborg car elle est le fruit d'êtres humains dont le corps est complété par la machine, une machine intelligente qui plus est. En effet, les synthétiseurs et les boîtes à rythmes ont une autonomie, un caractère, ils sont soumis aux directives du musicien mais ont la particularité d'avoir une mémoire propre. Un musicien travaillant sur une telle machine aura ses propres idées quant à ce qu'il veut réaliser, mais d'autres idées viendront également de l'appareil manipulé lui-même. En ce sens, l'homme et la machine, dans ce contexte, sont deux intelligences très différentes qui communiquent. Qui plus est, la mémoire de ces instruments leur permet d'être autonomes. Synthétiseurs et boîtes à rythmes peuvent jouer un même rythme ou une même mélodie pendant une durée infinie sans la présence de l'homme, nécessitant tout de même une programmation en premier lieu. Ainsi, à la différence d'un piano ou d'un violon qui sont inanimés et silencieux sans le musicien, les machines musicales sont vivantes indépendamment du musicien. De ce fait,

[132] ZABUNYAN Dork, « Donna Haraway, manifeste cyborg et autres essais », *Critique d'art* #31, 2008.
URL : http://critiquedart.revues.org/727 (dernière visite le 25/08/2015).
[133] HEUDIN Jean-Claude, « Demain tous cyborgs ? » , *Territoire en mouvement, revue de géographie et aménagement*, 2012, §17.
URL : http://tem.revues.org/1469 (dernière visite le 25/08/2015).

elles constituent un prolongement partiellement autonome du corps de l'être humain qui les utilise.

Si Kraftwerk correspond parfaitement à l'idée du musicien cyborg, je m'intéresserai tout de même plus particulièrement aux groupes de la New Wave qui correspondent davantage à l'idée d'un être mi-homme mi-machine, Kraftwerk s'inscrivant surtout dans l'esthétique du robot pure et simple. Ces groupes New Wave, au contraire, développent les deux facettes de l'homme et de la machine, à parts plus ou moins égales. Les synthétiseurs s'inscrivent tantôt dans un lyrisme hérité de la tradition musicale par excellence, tantôt dans une esthétique robotique prônant les sonorités industrielles et une cadence répétitive à la précision technologique, impropre à l'être humain. Par exemple, un percussionniste classique doit se calquer sur un rythme plus ou moins rapide et s'y tenir tout le long d'un morceau, mais étant humain, il ne pourra pas être parfaitement en rythme et déviera par moment de quelques centièmes de seconde sans que cela n'altère la bonne tenue du morceau. La boîte à rythmes, au contraire, est une machine, si elle est réglée sur un tempo de cent battements par minutes, elle s'y tiendra avec une précision absolue, autant de temps que possible, sans l'assistance d'un être humain. De même, un pianiste aura un touché tantôt énergique tantôt délicat, entraînant des variations du son de l'instrument propre à l'interprétation d'un morceau. Chopin était par exemple un grand adepte de l'interprétation, pouvant selon ses humeurs jouer une même pièce de deux manières très différentes. Le synthétiseur n'est généralement pas sujet à ce type de variations liées à l'humeur du musicien, le son n'étant pas altéré par la plus ou moins importante vélocité du touché. La machine comprend néanmoins des variations du son qui lui sont propres tels les filtres ou effets. Toutefois, même si le synthétiseur peut être programmé pour jouer une suite de notes dans un tempo absolument parfait, il peut aussi être utilisé en direct par un musicien qui, de par son humanité, tout comme le percussionniste, ne sera pas parfaitement en rythme. De ce fait, machines et hommes produisent une musique alliant la précision et les sonorités de l'un, ainsi que l'imperfection et les sonorité de l'autre.

Cependant, une des caractéristiques les plus intéressantes de cette musique cyborg, dans le cadre de ce mémoire, concerne le fait que ces cyborgs musiciens expriment la souffrance que leur fait subir cette transformation en machine. En effet, dans le texte de « Black Celebration »[134] analysé préalablement, Depeche Mode manifeste le désespoir d'une vie dans laquelle chaque jour est vécu comme une souffrance, ayant comme seule et maigre réjouissance le fait de voir une de ces journées se terminer. Une vie qui serait

[134] DEPECHE MODE, « Black Celebration », issu de l'album *Black Celebration*, Mute Records, 1986.

vraisemblablement celle d'un homme travaillant à l'usine tel un robot. Une comparaison ancrée dans l'imaginaire collectif, consciemment ou non, depuis le film de Charlie Chaplin *Les Temps modernes*[135]. Film dans lequel Charlie Chaplin interprète un ouvrier travaillant à la chaîne, donnant lieu à une scène mémorable qui le voit répéter le même geste encore et encore tel un automate, jusqu'à en perdre la tête. Une scène dénonciatrice sur un ton humoristique. Ici, c'est sur un ton plus solennel et fataliste que ce monde bouleversé par la machine est dépeint. Ces musiciens sont des cyborgs, s'exprimant donc à la fois avec leur part d'humanité et leur part de machine, deux entités d'un même corps. Cependant, ils revendiquent leur désespoir d'être indissociable de la machine. Des cyborgs qui rejetteraient leur part de machine sans pouvoir s'en dissocier, des êtres humains auxquels des machines sont greffées, le vivant comme une malédiction, une gangrène.

Ainsi, pour rendre ces *Robots sensibles* sonores, les instruments de musique électronique me semblèrent des plus appropriés. D'une part parce qu'ils constituent une source sonore ayant tous les traits d'une machine pensante. Dotées d'une mémoire et d'une autonomie, ces machines dépassent la simple relation ordre-exécution, elles sont capables de surprendre leur utilisateur humain, s'agissant bien plus d'une complicité entre homme et machine qu'un rapport de subordination. Tel un dialogue, cela n'est pas une relation à sens unique, c'est un réel échange entre l'homme et la machine. D'autre part, ces appareils sont les instruments d'une musique, un *« art de combiner les sons »*[136], un langage sonore destiné à produire des émotions chez celui qui y est confronté. En ce sens, nous avons affaire à une machine générant des émotions, au même titre qu'un robot humanoïde générant de l'empathie. Tous deux sont les acteurs d'un lien émotionnel entre l'homme et la machine. Un lien à sens unique puisque ces machines suscitent des émotions mais n'en ressentent pas elles-mêmes, sinon de manière factice. Car je préfère insister encore une fois, l'argumentation de ce mémoire ne vise pas à expliciter la sensibilité du robot, malgré son titre, mais plutôt la conception humaine d'une sensibilité robotique et ce qu'elle implique sur notre propre sensibilité. De ce fait, la musique électronique est une expression sensible provenant d'une machine, et ce paramètre est d'autant plus important car, comme je l'expliquais antérieurement, la musique électronique a une place toute particulière dans mon rapport à la musique et aux sonorités en tout genre. Les sons électroniques ont été

[135] *Les Temps modernes (Modern Times)*, film de Charlie CHAPLIN, MK2 Diffusion, 1936.
[136] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, mai 2015, p. 1660.

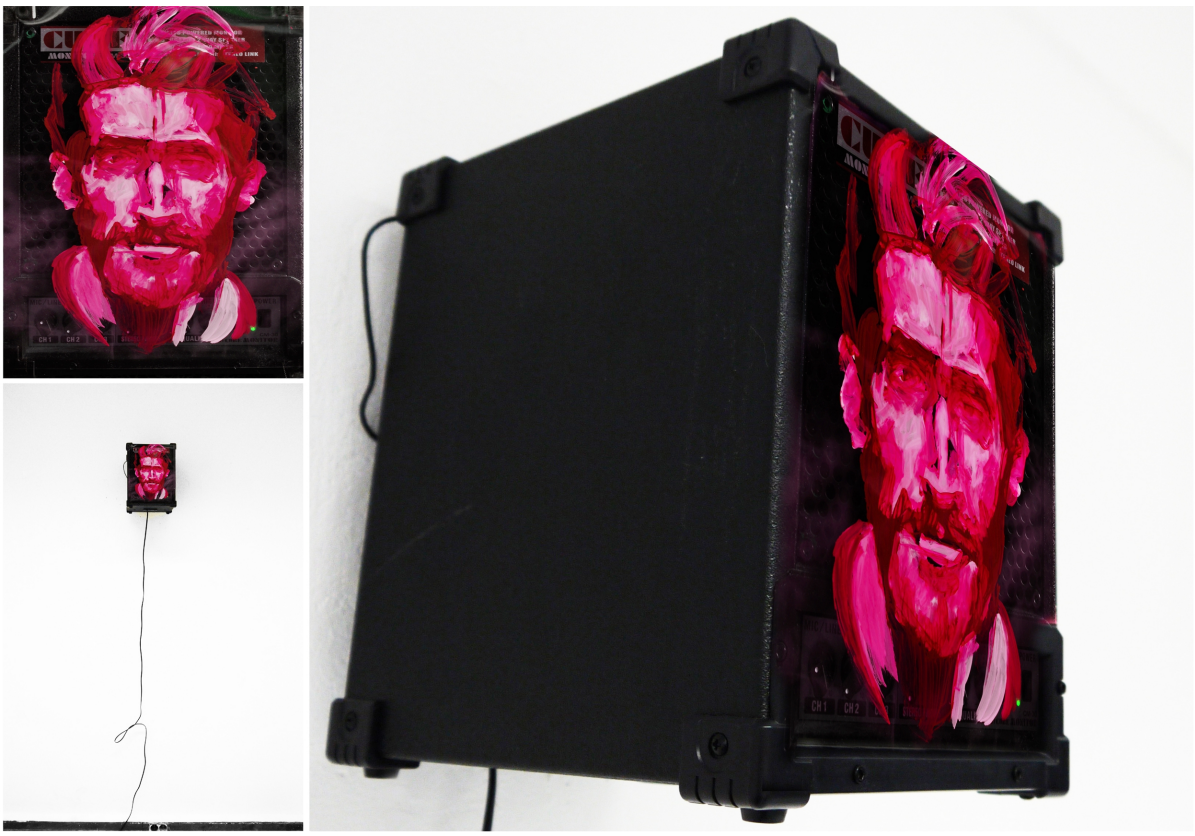
omniprésents dans mon enfance, ayant représenté un premier rapport avec la musique, ils étaient synonymes de bonheur et le sont encore.

Ainsi, une fois plus âgé, j'investis dans un synthétiseur. Et quelques années plus tard, la perspective d'intégrer cet instrument au processus de création des *Robots sensibles* m'intéressait beaucoup. Le synthétiseur exacerberait leur sensibilité et les rendrait plus vivants en leur conférant une voix. Ce robot sonore prit la forme d'un amplificateur audio électronique sur lequel est placée une fine pellicule de plastique souple. L'amplificateur diffuse une séquence musicale synthétique, répétée en boucle, s'organisant de telle façon : un son de basse synthétique en *fa* sonnant de manière saccadée, un autre son plus aigu en *sol#* sonnant sans interruption, un son de grosse caisse synthétique battant à chaque temps d'une mesure à quatre temps, le tout selon un tempo de cent vingt-cinq battements par minute. Sur le plastique souple est peint un portrait dans la même lignée que ceux peints sur la platine. L'amplificateur est réglé de telle sorte que les basses fréquences soient démesurément amplifiées. Ainsi, le son de basse et la grosse caisse, étant tous deux des sons sollicitant principalement les basses fréquences, la fréquence générale est très basse, la vibration de la membrane de l'amplificateur est à son paroxysme. De ce fait, la pellicule de plastique, qui est tendue devant cette membrane, vibre elle aussi au rythme des instruments électroniques.

Ce projet est intitulé *Le Spleen du cyborg*. Le rapport machine-portrait est sensiblement de la même nature que dans le cas des *Robots sensibles* : une machine est mise en marche et implique le portrait dans le mouvement qu'elle provoque. Le tourne-disque faisait tourner le portrait, ici l'amplificateur audio le fait vibrer, le déforme subtilement. Toutefois, si le mouvement du tourne-disque est très constant et paisible, celui de l'amplificateur est au contraire plus imprévisible et brutal. Car même si le son qui génère ces vibrations est répétitif, les vibrations en elles-mêmes se calent sur le rythme mais interviennent à des intensités variables, et le portrait sur plastique qui les subit est plus ou moins déformé. Qui plus est, le tourne-disque bouleversait certes l'habituelle stabilité du portrait, mais pour autant ne le déformait pas. Ici, la surface peinte est mouvante, se rapprochant d'un épiderme aux palpitations rythmées. Néanmoins, ces palpitations sont quelque peu brutales, laissant penser qu'elles sont la manifestation d'une douleur.

Une douleur manifestée par le portrait du point de vue du spectateur, et donc par l'être humain représenté. Une douleur suscitée par la machine, qui peut aussi être vécue par le spectateur, étant donné le volume relativement puissant du son, tout comme celle dépeinte par ces poètes cyborgs, la souffrance d'un esprit humain enfermé dans un corps mi-homme mi-machine. La séquence musicale est d'ailleurs inspirée de ces artistes, employant des sons

proches de ceux utilisés à cette époque. De même, le *fa* de la basse et le *sol#* du son aigu sont les deux premières notes d'un accord de *fa* mineur, les accords mineurs étant traditionnellement associés à la mélancolie. Cette séquence musicale est de fait une bande sonore adaptée au contexte de désespoir de ces cyborgs. Au sens littéral, le cyborg n'est pas représenté dans ce projet, la machine étant couplée à une représentation d'un être humain, il relève davantage du robot tel que je le définissais pour les *Robots sensibles*. Néanmoins, la séquence musicale est elle-même un produit cyborg puisqu'elle est le résultat d'une alliance créatrice entre un homme et une machine. De même, le tempo à cent vingt-cinq battements par minutes correspond à la cadence d'un cœur aux battements légèrement rapides. Ici, le cœur est une machine, il ne battra jamais à un rythme différent.



(24) *Le Spleen du cyborg*, 2013, peinture acrylique sur plastique et amplificateur sonore, 28 x 20 x 26 cm.

II-2- Le cyborg satisfait de sa nature :

Avant d'entamer ce chapitre, il me semble important de clarifier un peu plus la définition du cyborg-artiste telle qu'elle a été donnée dans le chapitre précédent. Dans celui-ci, je désignais les musiciens utilisant des appareils électroniques comme étant des musiciens cyborg. Un des aspects du cyborg-artiste est donc le fait qu'il représente une collaboration entre l'homme et la machine à des fins artistiques. Cependant, c'est un aspect trop commun étant donné qu'il inclut n'importe quelle relation entre un homme et une technologie, faisant ainsi d'un vidéaste ou d'un photographe de potentiels exemples de cyborg-artistes. Toutefois, je ne les inclurais pas dans cette catégorie, car une autre constante de cette définition est essentielle. Le cyborg-artiste est effectivement une collaboration entre un être humain et une machine, mais surtout il produit une matière sensible dans laquelle l'homme et la machine sont tous deux présents. Prenons l'exemple d'un photographe capturant l'image d'un paysage. L'appareil photographique va permettre à l'être humain d'obtenir l'image voulue. La machine est donc indispensable au processus de production de cette image entrepris par l'homme. Toutefois, l'image qui en résulte est indemne de toute trace d'une machine, car celle-ci s'efface au profit d'une retransmission fidèle du réel. Seule l'apparition de pixels dans le cas de la photographie numérique est un indicateur de l'origine machinique de ces images, même si le progrès de cette technologie, tout comme l'intention des photographes l'utilisant, vont dans le sens de sa dissimulation. Il en va de même pour le vidéaste, la caméra étant au service de la retransmission fidèle du monde visuel, se faisant discrète au maximum, participant ainsi à faire oublier la provenance technologique de ces images. Par contre, des effets technologiques comme le ralenti, qui est par exemple massivement utilisé dans certaines vidéos de l'artiste Bill Viola, est un rappel subtil de la technologie qui intervient dans son art. Le ralenti n'étant pas une composante naturelle, ces vidéos sont le fruit d'une collaboration entre l'homme et la technologie, sans que cette dernière ne demeure muette dans le résultat final.

II-2-1- Andy Warhol : peintre cyborg.

Le premier chapitre de cette deuxième partie s'intéressait à la New Wave et ses cyborg-artistes au désespoir lié à leur nature de robot-humain, nature à laquelle ils étaient

contraints. Mais des cyborg-artistes, enjoués par cette omniprésence de la machine dans leur vie, existent bel et bien. L'exemple le plus parlant est sans doute Andy Warhol, principalement pour sa célèbre déclaration dans *ARTNews* en 1963 : *« Si je peins de cette façon, c'est parce que je veux être une machine, et je pense que tout ce que je fais comme une machine correspond à ce que je veux faire »*[137]. Son rapport à l'évolution de l'être humain dans cette course à la technologie, entamée par les sociétés modernes, est radical. Le monde devient une gigantesque machine, que l'être humain en devienne une aussi. Au cours de cette même interview, il déclara d'ailleurs : *« Je pense que tout le monde devrait être une machine »*[138]. Une vision proche de celle de Kraftwerk qui naîtra sept ans plus tard, tout en étant moins caricaturale, Andy Warhol n'adoptant pas une attitude de robot lors de ses apparitions publiques. De même, cette conception de son art, dépendant de sa nature de machine, est atypique. En 1963, cela n'est pas la première fois que le statut de l'artiste et de l'art dans son sens large est remis en question de cette façon, le ready-made ayant déjà fait surface un demi-siècle plus tôt, élevant au rang d'œuvres d'art des objets issus de l'industrie. En revanche, le ready-made n'est pas le fruit d'une machinisation de l'artiste qui en est à l'origine, celui-ci incarnant plutôt une sorte d'artiste-imposteur, et c'est en cela que réside l'intérêt de cette démarche. *Fontaine* de Marcel Duchamp, probablement le plus célèbre exemple de ready-made, est justement un objet industriel, trouvé par Duchamp qui a décidé de le retourner puis de le signer d'un pseudonyme, lui conférant les codes d'une œuvre d'art dans son contexte muséal. Lorsque Andy Warhol confie son vœu de devenir une machine, il décrit une des caractéristiques de son art qui, analogiquement au ready-made, élève au rang d'œuvre d'art des images industrielles, mais intervient aussi dans leur conception. Ainsi, Andy Warhol réutilise des images issues des médias en tous genres, les organisant selon une composition plus ou moins complexe, tout en intervenant dans la production de ces images, même si dans la plupart des cas il s'agit d'une impression.

Un processus artistique qui pourrait être attribué à son passé professionnel. Après avoir étudié les beaux-arts à Pittsburgh, sa ville natale, il s'installe à New York en 1949 et devient illustrateur commercial, profession dans laquelle il acquit une certaine reconnaissance[139]. En 1960, il est déterminé à devenir un peintre célèbre. C'est au cours d'une conversation avec une amie décoratrice d'intérieur, Muriel Latow, qu'il eut l'idée de sa première œuvre majeure[140]. Ainsi naîtra *32 Soup Cans* en 1961. Cette œuvre se compose de

[137] WARHOL Andy, cité dans SWENSON G.R., « What Is Pop Art ? », *ARTNews* #62, novembre 1963, p. 26.
[138] *Ibid*. p. 26.
[139] SHANES Eric, *Pop Art*, New York, Parkstone International, 2009, p. 87.
[140] *Ibid*. p. 87.

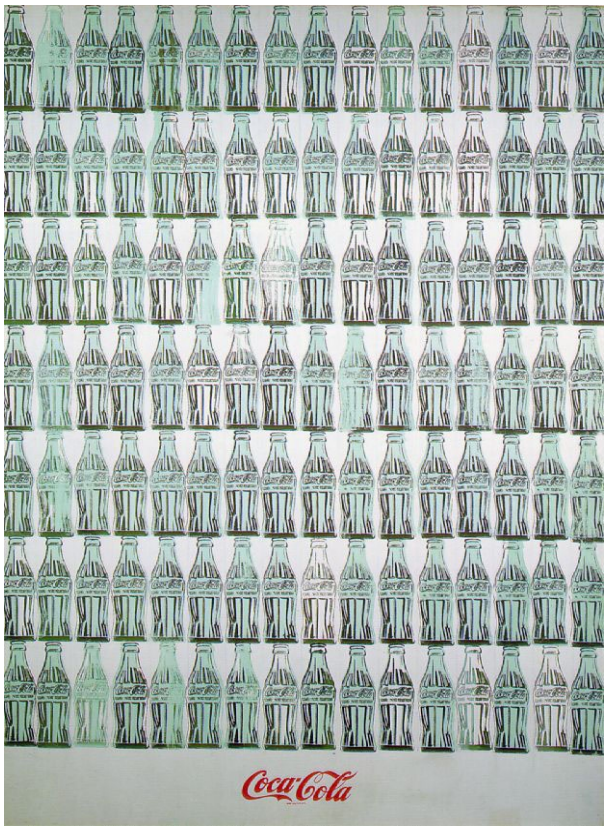
trente-deux toiles, sur chacune d'entre elles est peinte une boîte de soupe de la marque Campbell, une variété différente à chaque fois **(25)**. Elles sont toutes peintes à la main mais dénotent déjà d'une volonté d'Andy Warhol de peindre comme une machine. En raison, d'une part, de leur style graphique aseptisé, issu de l'imagerie publicitaire. Ces boîtes de soupe ne présentent aucune trace de pinceau, la touche de l'artiste est absolument absente. D'autre part, le fait d'avoir réalisé trente-deux toiles présentant un sujet parfaitement identique, hormis la variété de la soupe. Andy Warhol a peint trente-deux fois la même chose, sans qu'une quelconque fatigue ou imprécision dues à la répétition d'une même tâche n'apparaisse, à l'image d'une machine imprimant une même affiche en plusieurs centaines d'exemplaires. Pour l'heure, Andy Warhol n'utilisait aucune machine, cependant il prenait exemple sur elles pour sa propre manière de créer et de vivre. Toujours pour *ARTNews* en 1963, Andy Warhol explicite son rapport étroit avec les soupes Campbell, qui ont pendant longtemps constitué sa seule nourriture à l'heure du déjeuner : *« J'ai fait tous les jours le même repas de midi pendant vingt ans, je crois, la même chose encore et encore. Quelqu'un a dit que m'a vie m'avait dominé. Cette idée m'a plu »*[141]. Nous sommes ici bien loin du spleen de ces humains contraints aux rythmes répétitifs de la machine. Chez Warhol, l'homme devient une machine et cela lui plaît.



(25) Andy Warhol, *32 Soup Cans*, 1961, peinture polymère synthétique sur trente-deux toiles, 50,8 x 40,6 cm chacune, Washington, The National Gallery of Art[142].

[141] SWENSON G.R., « What Is Pop Art ? », *ARTNews* 62, novembre 1963, p. 26.
[142] URL de l'image : http://www.moma.org/explore/inside_out/inside_out/wp-content/uploads/2015/04/soup-cans-grid.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

Puis, l'emploi de la sérigraphie facilita le processus de répétition entrepris par Andy Warhol. Cette technique d'impression lui permit d'abolir la frontière qui existait dans son travail entre l'image artisanale et l'image industrielle. En 1962, une de ses premières œuvres sérigraphiées, *Green Coca-Cola Bottles*, montre le dessin d'une bouteille de Coca-Cola répété cent-douze fois **(26)**. Ici, la main de l'artiste n'est pas encore totalement exclue du processus de création. En effet, Andy Warhol n'a pas utilisé des tirages photo-graphiques pour imprimer l'image d'une bouteille de Coca-Cola sur la toile. Il en a dessiné quelques unes, dans un style graphique proche de celui des boîtes de soupe, qu'il a ensuite reproduites en rangées[143]. Ce processus se distingue de celui caractérisant la réalisation de *32 Soup Cans*, car ici Andy Warhol n'est plus la machine elle-même. Il ne dessine que quelques bouteilles identiques pour ensuite en obtenir cent-douze grâce à la machine qu'il utilise désormais, là où en 1961 il réalisait les trente-deux toiles lui-même sans la moindre assistance mécanique.



(26) Andy Warhol, *Green Coca-Cola Bottles*, 1962, Sérigraphie à l'encre sur peinture polymère synthétique sur toile, 211 x 144,8 cm, New York, Whitney Museum of American Art[144].

[143] SHANES Eric, *Pop Art*, New York, Parkstone International, 2009, p. 91.
[144] URL de l'image : http://barbarainwonderlart.com/wp-content/uploads/2012/12/12-andy-warhol-green-coca-cola-bottles-1962.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

Ainsi il devient un cyborg, il surpasse ses possibilités humaines en prolongeant son corps par une machine, lui permettant un meilleur rendement en un moindre temps de travail. Il conserve cependant une approche très humaine de la composition picturale, décidant de rendre les bouteilles plus ou moins vertes et leurs contours plus ou moins marqués, là ou la machine aurait reproduit ces cent-douze bouteilles à l'identique. La subjectivité de l'être humain est conservée dans ce processus mécanique. Andy Warhol n'a d'ailleurs jamais considéré qu'un processus mécanique excluait tout sentiment, comme en témoigne cette déclaration à propos de son ancienne profession : *« Le travail dans l'art commercial était mécanique, mais les gens avaient des sentiments »*[145].

Enfin, Andy Warhol s'est intéressé au portrait, intérêt qui a donné naissance à ses plus célèbres toiles. Quelques semaines après la mort de Marilyn Monroe en 1962, Andy Warhol multiplie son image sur deux toiles avec *Marilyn Diptych* **(27)**. La mécanique est semblable à celle de ses anciens travaux, une image iconique de la culture de masse est utilisée et reproduite en série sur une toile. Toutefois, la reproduction en série de portraits implique une poïétique très différente. En effet, lorsque Warhol peignait trente-deux fois une boîte de soupe ou multipliait le dessin d'une bouteille de Coca-Cola, cela n'avait rien d'incongru puisque dans la réalité, ces mêmes objets existent déjà en multiples exemplaires. La boîte de soupe Campbell unique n'existe pas et il en va de même pour la bouteille de Coca-Cola. Or, il n'existait qu'une seule Marilyn Monroe. En ce sens, la sérigraphie telle que l'utilise Warhol dans un contexte pictural remet en question toute une tradition du portrait. La représentation d'un individu plusieurs fois n'a rien d'exceptionnel, il existe plusieurs portraits de Louis XIV par exemple, et qu'ils aient été réalisés par le même artiste ou non ne change rien quant au fait que chacun de ces portraits est unique. Chez Warhol, le visage de Marilyn Monroe est multiple au sein d'une même toile. Qui plus est, tous ces visages sont issus d'une même temporalité, nous ne sommes pas dans un processus identique à celui de la chronophotographie dans laquelle l'image d'un même être humain apparaît plusieurs fois dans un même cadre pour décrire une action s'étalant sur un certain laps de temps. Dans ce cas là, la multiplication n'existe que pour rendre compte d'un mouvement dans le temps. Dans *Marilyn Diptych*, c'est une seule et même image, d'un unique instant T, qui est multi-pliée. Si l'on se réfère à nouveau au statut initial du portrait tel que l'expose Régis Debray dans *Vie et mort de l'image*, celui d'une ultime image vivante du mort[146], cela correspond en

[145] MARTIN Jean-Hubert, *Andy Warhol : Retrospective*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1990, p. 459.
[146] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Gallimard, Saint-Amand (Cher), 1992, p. 26-27.

quelque sorte à l'approche de Warhol vis-à-vis de Marilyn Monroe qui en réalise le portrait peu de temps après sa mort. Seulement, le portrait d'un mort a une dimension sacrée, il est un double du mort, un double vivant. Ici, Warhol produit cinquante doubles de la défunte, disposés en rangées, supprimant la dimension sacrée du portrait qui se veut unique. En un sens, *Marilyn Diptych* ne représente pas un être humain mais son image médiatisée. Warhol ne fait pas que peindre des êtres humains comme une machine, il peint comme une machine des êtres humains tels que les machines les lui montrent.



(27) Andy Warhol, *Marilyn Diptych*, 1962, Sérigraphie à l'encre sur peinture polymère synthétique sur deux toiles, 2054 x 1448 cm chacune, Londres Tate Modern[147].

J'évoquais dans la première partie de ce mémoire l'existence d'un triple rapport empathique au sein d'un portrait : premièrement l'empathie ressentie par le spectateur pour le sujet peint, deuxièmement l'empathie ressentie par le peintre pour le sujet qu'il représente et troisièmement, l'empathie ressentie par le spectateur pour le peintre dont la présence est palpable du fait de sa propre empathie. Avec ce triptyque de Warhol, ce triple rapport empathique est complètement remis en question. L'empathie ressentie par le spectateur pour

[147] URL de l'image : http://www.tate.org.uk/art/artworks/warhol-marilyn-diptych-t03093 (dernière visite le 04/09/2015).

le sujet représenté est altérée, nous avons ici affaire à cinquante portraits identiques, l'humanité du sujet a en quelque sorte disparu, celui-ci ressemblant davantage à un logo. De même, l'empathie ressentie par l'artiste pour le sujet qu'il représente est très différente puisqu'il ne s'est jamais retrouvé dans la même pièce que son modèle. Son modèle était une image médiatique. Qui plus est, l'utilisation de la sérigraphie renvoie à une distanciation entre l'artiste et l'image, entre lesquels se place la machine. Ainsi, la sensibilité de Warhol n'apparaît pas sur la toile, le spectateur ne peut donc pas la ressentir. Andy Warhol dira d'ailleurs : *« Je n'aime pas trop toucher les choses, c'est pourquoi mes œuvres sont si éloignées de moi »*[148]. Une distance entre l'artiste et son œuvre qui transparaît sur la toile, supprimant à la fois l'humanité du sujet et celle du peintre. Lorsqu'un portraitiste traditionnel ambitionne de doter un objet, une toile par exemple, d'une humanité qu'il simulera en représentant un être humain, engageant sa propre humanité, Andy Warhol ne dote l'objet d'aucune humanité, il représente un être humain tel l'objet qu'il est devenu au travers des médias de masse.

Ainsi, Andy Warhol incarne le cyborg-artiste satisfait de sa nature. Il est un cyborg à plusieurs niveaux. En premier lieu, il réalise ses peintures grâce à un membre hybride, entre la main et la machine. En effet, Warhol adopte très tôt la sérigraphie comme outil indissociable de la genèse de ses œuvres, donnant à ses toiles une origine à la fois humaine et machinique. En second lieu, ses yeux sont également hybrides car complétés par les médias, sources d'images diffusées grâce aux machines. Le peintre dans son sens classique peint ce qu'il voit physiquement ou mentalement. Un peintre des années 1960 tel que l'incarne Warhol peut voir au-delà de sa vue grâce aux machines telles que la télévision, et ainsi peindre un individu qu'il n'a jamais vu physiquement mais uniquement à travers les filtres de la machine. Cette image de l'homme-machine, qu'il semble prôner, est également renforcée au regard de sa vie privée. Son rythme de vie infernal le poussant à ingurgiter des litres et des litres d'une même marque de soupe jour après jour, comme une machine s'abreuverait de carburant. De même, la tentative de meurtre dont il fut l'objet en 1968 et de laquelle il survécut de justesse, l'obligea à porter un corset en permanence, jusqu'à la fin de sa vie[149]. Une contrainte qui n'est pas sans rappeler l'image commune du cyborg en tant qu'organisme humain réparée par une prothèse mécanique.

---

[148] Cité par Nicholas Love pendant la messe à la mémoire d'Andy Warhol, cathédrale Saint-Patrick, New York, 1er avril 1987.
MARTIN Jean-Hubert, *Andy Warhol : Retrospective*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1990, p. 459.

[149] *Ibid*. p. 13.

II-2-2- John Brophy : peintre du virtuel.

John Brophy est un artiste américain, il vit et travaille à Seattle aux Etats-Unis. Très jeune, il se découvre un grand intérêt pour les techniques de peinture traditionnelles à travers les peintres qu'il admire, principalement les primitifs flamands, les peintres hollandais du XVII[e] siècle et Salvador Dalí[150]. Cet attrait le pousse à étudier l'histoire de l'art et la restauration du patrimoine, études à côté desquelles il voue corps et âme à la pratique de la peinture. Insatisfait par son seul statut d'admirateur, il souhaite trouver sa propre façon de peindre[151]. Les toiles de John Brophy trouvent leur particularité dans leur élaboration. En effet, elles ont beau représenter des êtres humains, généralement des jeunes femmes, aucun être humain n'est à proprement parler représenté. Tout ce que l'on voit sur ses toiles, qu'il s'agisse des sujets ou des paysages, provient de logiciels informatiques de modélisation 3D, que l'artiste utilise pour construire l'image qu'il veut réaliser. *« Une fois que j'ai en tête l'idée d'une nouvelle peinture, je construis les modèles dans Maya et ZBrush. Ensuite, je les texture et je fais les rendus dans XRay »*[152]. Ainsi, ces logiciels lui permettent de façonner son modèle tel qu'il l'a en tête, sans passer par un réel individu ou un réel paysage. John Brophy crée du réel synthétique pour ensuite en réaliser la peinture, revendiquant une forme d'académisme.

Cependant, ces deux procédés coexistent visuellement. Inutile d'être renseigné sur le processus du peintre ou d'avoir vu le modèle créé au préalable pour identifier une présence synthétique dans la peinture finale **(28) (29)**. Effectivement, même si le tableau exposé devant nous est réalisé selon la tradition picturale la plus classique, John Brophy semble mettre en avant, ou du moins ne pas dissimuler, l'origine de ses images, à savoir un ordinateur. Les textures de peau, les ombres, les reflets, la lumière et les couleurs rappellent au spectateur, sans qu'il ait besoin d'être un fin observateur, l'esthétique des images de synthèse devenues courantes dans notre environnement visuel quotidien : cinéma, jeu vidéo, publicité, etc. Je me souviens avoir vu quelques unes de ses peintures à la Halle Saint-Pierre en 2013. Mon œil s'était tout de suite heurté à cette étrange aspect d'images de synthèse qu'avaient ces peintures, à l'huile qui plus est, deux types d'images qu'il est très rare de voir associées de cette façon. Sans oublier un élément récurent dans ses compositions, l'équation

[150] BROPHY John, interview par Anne & Julien dans *HEY ! modern art & pop culture* #11, Paris, Ankama, 2012, p. 19.
[151] Présentation de John Brophy sur son site internet.
URL : http://www.jbrophy.com/about.html (dernière visite le 30/08/2015).
[152] BROPHY John, interview par Anne & Julien dans *HEY ! modern art & pop culture* #11, Paris, Ankama, 2012, p. 19.

mathématique disposée en halo. Et le halo n'est pas anodin car, en plus d'être élaborés comme à la Renaissance, les tableaux de John Brophy sont empreints d'une iconographie religieuse à l'instar des tableaux de cette époque. Ainsi, les sujets féminins qu'il peints, jeunes et candides, rappellent inévitablement les vierges aux expressions éthérées des représentations de la Renaissance. Seulement, chez John Brophy, les halos sont des équations mathématiques, présence antinomique qui juxtapose religion et science, donnant naissance à une hybridation antithétique entre le divin et la technologie. *« J'utilise l'imagerie spirituelle et religieuse en regard de son importance dans l'histoire de l'art. […] Je ne suis pas croyant mais, mais je peux prétendre à ces images car elles font partie intégrante de ma culture. […] J'aime le challenge de réconcilier des idées contradictoires »*[153].



(28) John Brophy, *Blue Angel 43*, 2012, huile sur panneau de bois, 25 x 20 cm, Collection particulière[154].



(29) John Brophy, *Valkyrie*, 2012, huile sur panneau de bois, 61 x 51 cm, Collection particulière[155].

A l'instar d'Andy Warhol, John Brophy incarne le cyborg-artiste car tout comme lui, il peint des images qui ont pour origine un procédé machinique. Leur principale différence réside dans le fait que, contrairement à Warhol qui compose ses toiles à partir d'images préexistantes dans les médias, John Brophy crée lui-même ses images à partir d'un ordinateur. Son rapport à ses logiciels de modélisation 3D est assez similaire à celui d'un

[153] BROPHY John, interview par Anne & Julien dans *HEY ! modern art & pop culture* #11, Paris, Ankama, 2012, p. 19.
[154] URL de l'image : http://www.jbrophy.com/Blue_Angel_43.html (dernière visite le 04/09/2015).
[155] URL de l'image : http://www.jbrophy.com/Valkyrie.html (dernière visite le 04/09/2015).

musicien à son synthétiseur, l'homme et la machine se complètent et dialoguent, aboutissant à une production marquée par la trace de l'homme et de la machine. Toutefois, John Brophy produit des images de synthèse uniquement en tant qu'ébauches, son œuvre finale n'étant jamais une image de synthèse mais une peinture à l'huile. Dans le cas d'Andy Warhol, une image issue de la machine est élevée au rang d'oeuvre d'art par l'artiste moyennant une machine. Avec John Brophy, l'artiste produit une image moyennant une machine à partir de rien, hormis son imagination, et l'élève au rang d'oeuvre d'art en procédant entièrement manuellement. Il est un cyborg-artiste mais la machine n'intervient jamais directement dans ses travaux qui sont exclusivement faits mains. Néanmoins, elle est visuellement très présente, du fait d'une part, de son implication dans l'élaboration de l'image, d'autre part, du choix de l'artiste d'intégrer des éléments et une ambiance visuels très explicites quant au fait qu'il s'agisse d'images de synthèses. Car John Brophy aurait pu se servir de cette technologie de modélisation 3D pour faciliter l'élaboration de ses compositions, procédé permettant d'obtenir précisément l'image désirée à condition d'en maîtriser la technique, tout en dissimulant le fait qu'il peigne d'après des images de synthèse. Au lieu de cela, il peint ces images de synthèse en faisant en sorte qu'elles soient fidèlement représentées sur la toile, ne laissant aucun doute quant à leur provenance technologique.

Cependant, il semble accorder une grande importance quant au fait que ces images virtuelles soient rendues matérielles : *« La manipulation du médium physique permet d'avoir la dimension intime du geste humain. […] La "qualité d'objet" de la pièce est très importante pour moi. […] J'aime la dimension hybride de l'intégration d'une image générée sur ordinateur dans une peinture réalisée à la main »*[156]. Et c'est là précisément, à mon sens, que Warhol et Brophy s'opposent le plus. Tous deux mettent en avant l'origine machinique de leurs images, mais Warhol produit un résultat en s'armant d'une machine tout du long. John Brophy au contraire, s'exécute selon un procédé en deux temps, un premier temps où il est cyborg, un second temps où il est exclusivement humain. Ainsi il conserve une conception classique de l'artiste dans le sens où seul lui peut peindre ces images de synthèse de cette façon, il ne peut déléguer cette tâche, sans quoi le résultat s'en verrait modifié. Warhol au contraire, puisqu'il peint à l'aide d'une machine qui exclue l'expressivité de celui qui l'emploie, peut confier une de ses toiles à un collaborateur sans que le spectateur n'y voit de différence. Un paramètre qui renforce cette idée d'un art de la machine, dont la conception ressemble à celle d'un produit d'usine, façonné par une collectivité plutôt que par une

[156] BROPHY John, interview par Anne & Julien dans *HEY ! modern art & pop culture* #11, Paris, Ankama, 2012, p. 19.

individualité. *« Je n'ai pas du tout besoin de travailler sur les objets que je fais. Un de mes assistants, ou n'importe qui d'autre, peut reproduire le motif aussi bien que moi »*[157]. Néanmoins, malgré cette conception qu'il avait de son art, Warhol reste un artiste dans son sens commun, tel un Picasso ou un Dalí, ces chefs-d'œuvres sont considérés comme ceux d'un seul homme, élevé au rang de star de son vivant puis après sa mort, et non les produits impersonnels d'une usine lambda.

[157] MARTIN Jean-Hubert, *Andy Warhol : Retrospective*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1990, p. 459.

III

Une sensibilité technologique

III-1- Ces machines du sensible :

Ainsi la deuxième partie de ce mémoire abordait la question du cyborg-artiste, un être humain qui s'appareille, fait corps avec la technologie à des fins esthétiques. L'existence de ces nouveaux spécimens d'artistes technologiques dépend donc de celle de ces technologies. Andy Warhol n'aurait jamais réalisé les œuvres que nous lui connaissons sans l'invention de la sérigraphie, tout comme John Brophy n'aurait jamais réalisé de telles peintures sans l'invention de la modélisation 3D. Peut-être se seraient-ils tout de même réalisés en tant qu'artistes, d'une autre manière. Mais tels que nous les connaissons, la technologie est indissociable de leur œuvre.

III-1-1- Les premières technologies du visuel.

Il conviendra donc dans ce chapitre de commencer par situer l'apparition des premières technologies dans le domaine du visuel, procédés qui, nous le verrons, ont radicalement modifié le statut de l'image. Mais il semble incontournable de s'attarder tout d'abord sur la différence fondamentale qu'il existe entre les techniques et les technologies. Une fois n'est pas coutume, les définitions du dictionnaire devraient permettre d'y voir plus clair. La technique désigne à elle-seule plusieurs réalités. Nous pourrons dire par exemple

d'un dessinateur ou d'un pianiste qu'il est doté d'une bonne technique, signifiant qu'il maîtrise son outil et ses différentes applications. Dans ce cas précis, la technique s'oppose à la sensibilité, ainsi un pianiste pourra être qualifié de technique sans pour autant parvenir à émouvoir un auditoire, en raison du manque de sensibilité délivrée par son jeu. *« Qui, dans le domaine de l'art, concerne les procédés de travail et d'expression plus que l'inspiration »* nous dit *Le Petit Robert*[158]. En ce sens, la perspective géométrique est une technique. Autre signification, une technique est un *« procédé employé pour produire une œuvre ou obtenir un résultat déterminé, mécanisme nécessaire à une action »*[159]. L'emploi du mot *mécanisme* suggère un assemblage d'outils complémentaire au travail manuel, permettant de le faciliter ou d'élargir ses possibilités. C'est précisément cet aspect qui retiendra notre attention ici. Walter Benjamin s'est justement penché sur les différentes techniques qui ont jalonné l'histoire des images dans son célèbre essai, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Ainsi, Benjamin les répertorie au début de son essai, mettant en évidence le fait que ces procédés ont été élaborés dans le but de diffuser les images, au même titre que le langage put être diffusé grâce à l'imprimerie. Une diffusion rendue possible par la multiplication des images, sans que celle-ci exige à l'artiste de produire lui-même de sa main autant d'images que nécessaires. *« Avec la gravure sur bois*, nous dit Benjamin, *l'art graphique devint pour la première fois reproductible ; il le fut longtemps avant que l'écriture ne le devienne à son tour, grâce à l'imprimerie »*[160]. S'en suivra la lithographie, qui facilitera le premier procédé, entraînant une diffusion plus rapide et plus massive, lui permettant de *« tenir la cadence de l'imprimé »*[161].

Dans ce cas, à quel moment un tel mécanisme est-il considéré comme étant une technologie ? Selon l'étymologie du mot, la technologie est la *« théorie générale des techniques »*[162]. Néanmoins, ce mot n'est pas employé ainsi dans notre langage courant. Communément, un ordinateur sera considéré comme une technologie tandis qu'une machine à écrire n'est pas définie comme telle, bien qu'elle entre dans la catégorie des techniques. Par ailleurs, le dictionnaire donne une seconde définition de la technologie, provenant d'un anglicisme, désignant une *« technique moderne et complexe »*. Si cette seconde définition se rapproche bien plus de ce que désigne communément la technologie, quelques zones

[158] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, 2015, p. 2516.
[159] *Ibid*. p. 2516.
[160] BENJAMIN Walter, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Editions Allia, 2012 (première publication : 1955), p. 15.
[161] *Ibid*. p. 16.
[162] ROBERT Paul, *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, 2015, p. 2516.

d'ombres subsistent encore. En effet, quand est-ce qu'une technique peut-elle être jugée assez complexe pour être une technologie ? Selon Régis Debray, la première technologie de l'image s'avère être la photographie : *« Gravure et litho étaient des techniques. Le daguerréotype est déjà une technologie »*[163]. Cette invention, qui constitue le premier appareil photographique, porte le nom de son inventeur, Louis Daguerre, une dizaine d'années après la réalisation de la toute première photographie au monde par son associé, Nicéphore Niépce[164]. Régis Debray justifie cette différenciation entre la gravure et la lithographie en tant que techniques et la photographie en tant que technologie du fait de la suppression du travail manuel qu'elle induit dans la production des images : *« La lumière remplace la main de l'artiste »*[165]. En effet, ce procédé optique-chimique génère une image dans laquelle la main de l'homme n'intervient pas, contrairement à la gravure et à la lithographie qui reproduisent une image faite de la main de l'homme. De même, le daguerréotype est tout d'abord perçu comme une invention scientifique qui, comme le souligne Régis Debray, fut rendue publique *« à l'Académie des Sciences et non des Beaux-Arts »*[166]. Selon Pascal Krajewski, *« la technologie est la sous-traitance du traitement de l'information, quand la technique est la sous-traitance du traitement de la matière »*[167]. Cette distinction clarifie la différence fondamentale entre la technique et la technologie et semble effectivement permettre de considérer la photographie comme une technologie. Car, là où la gravure et la lithographie impliquaient un réel travail manuel des matériaux afin de produire de l'image, la photographie crée l'image à partir de la nature même, ne nécessitant l'intervention de l'homme que pour la mise en place du procédé et le développement des images, étape qui a aujourd'hui quasiment disparu.

Mais la photographie, bien que vouée dans un premier temps à la recherche scientifique, entraînera un bouleversement sans précédent dans le domaine des images, bouleversement qui se fit sentir immédiatement par ses contemporains. Paul Delaroche, peintre de batailles présent à l'inauguration du daguerréotype, quitta la séance en plein milieu et s'exclama : *« A partir d'aujourd'hui, la peinture est morte »*[168]. Inévitablement, la photographie représentait une menace de taille pour l'image manuelle. Les témoignages du XIX^{e} siècle s'accordent sur la très forte impression de réalité ressentie devant les premières

[163] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 365.
[164] COUCHOT Edmond, *Des images, du temps et des machines*, Arles, Actes Sud, 2007, p. 117.
[165] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 365.
[166] *Ibid*. p. 366.
[167] KRAJEWSKI Pascal, *L'Art au risque de la technologie : le glaçage du sensible*, Paris, L'harmattan, 2013, p. 31.
[168] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 366.

photographies[169]. Couplée à ce réalisme inédit, une rapidité d'exécution jamais vue, car *« l'oeil saisit plus vite que la main ne dessine »* comme l'exprime très justement Walter Benjamin[170]. En tout point, la photographie semblait supplanter les images manuelles. Conséquence inévitable de cette efficacité, les images vont se démocratiser. Ainsi, les différents niveaux sociaux vont désormais pouvoir bénéficier de leur propre portrait. Au XIX^{e} siècle, neuf photographies sur dix sont des portraits[171]. Ce gigantesque succès commercial eût des répercutions néfastes sur les portraitistes traditionnels, dessinateurs ou peintres, qui furent ruinés pour la plupart dès 1850, tout comme les paysagistes le seront avant 1900, pris de vitesse par l'essor de la carte postale[172]. Tout portait à croire que cette fatalité énoncée par Paul Delaroche se vérifierait au fil des années.

Du côté de l'élite artistique, les réactions furent virulentes. Charles Baudelaire fustigea cette *« société immonde qui se rua, comme un seul Narcisse, pour contempler sa triviale image sur le métal »*[173]. Société qui faisait le succès commercial d'un procédé *« sans âme et sans esprit »*[174]. Condamnation similaire venant de Delacroix : *« Dans la peinture, c'est l'esprit qui parle à l'esprit et non la science qui parle à la science »*[175]. L'opposition de la peinture et de la photographie énoncée par Delacroix met en évidence la naissance de cette différenciation entre l'image machinique et l'image humaine : l'une est dotée d'une âme, l'autre en est dépourvue. Et pour cause, la photographie naît certes d'une intention, traduite par la singularité du choix du sujet, de l'instant et du cadrage, mais ce qui apparaît sur l'image est le résultat chimique d'une empreinte de la lumière. Malgré cela, l'affirmation formulée par Delacroix semble ne pas prendre en compte l'empathie potentiellement générée par un portrait photographique. Effectivement, l'image de l'être humain sera fixée par un dispositif chimique et non par la main d'un autre être humain, néanmoins, le spectateur se trouvera face à un être humain sans avoir l'impression de voir de la chimie. Au contraire, il verra de l'humain, même si, à la différence de l'image manuelle, l'humanité du créateur de l'image est bien moins palpable.

Et c'est cette humanité du créateur qui sera désormais au centre des préoccupations d'un art cherchant à se différencier de la photographie, un procédé qui reproduit le réel des

[169] COUCHOT Edmond, *Des images, du temps et des machines*, Arles, Actes Sud, 2007, p. 118.
[170] BENJAMIN Walter, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Editions Allia, 2012 (première parution en 1955), p. 16.
[171] GERVEREAU Laurent et LEGE Bernard, *Dictionnaire mondial des images*, Paris, Nouveau Monde, 2006, p. 851.
[172] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 367.
[173] BAUDELAIRE Charles, cité dans *Ibid*. p. 367.
[174] BAUDELAIRE Charles, cité dans *Ibid*. p. 365.
[175] DELACROIX Eugène, cité dans *Ibid*. p. 367.

plus fidèlement. Celui-ci se voudra plus spirituel, davantage fondé sur un ressenti spontané de l'artiste plutôt que sur un apprentissage académique. Cette tendance sera traduite en premier lieu par des peintres tels que Delacroix, Manet et les peintres de l'Impressionnisme. Bien loin de l'idée d'une mort de l'art causée par l'invention de la photographie, celle-ci semblerait au contraire avoir largement contribué à lui donner un second souffle. Ainsi, Paul Cézanne déclara : *« Je suis le primitif d'un nouvel art »*[176]. De même, Picasso confia à son ami photographe Brassaï : *« La photographe est venue à point pour libérer la peinture de toute littérature, de l'anecdote et même du sujet »*[177]. A compter de cet instant, la touche du peintre sera au premier plan, le traditionnel clair-obscur définitivement aboli au profit de couleurs vives, tout comme le respect des formes ne sera plus automatique. Cette nouvelle peinture aura certes du mal à conquérir le public et la critique dans un premier temps mais sera tout de même enviée par la photographie, désireuse d'être elle-même considérée à son tour comme un art à part entière. Car son succès commercial indéniable la rendra méprisable aux yeux de l'élite bien-pensante. Elle obtint le statut officiel *« d'œuvre de l'esprit »*, au même titre qu'un livre ou qu'un tableau, il y a seulement soixante ans environ, grâce à la loi prononcée le 11 mars 1957[178].

L'invention de l'appareil photographique opéra certes une césure majeure dans l'histoire de l'art mais ne fit pas de la peinture son ancêtre. Celle-ci fut au contraire reconsidérée, une remise en question qui fut profitable plutôt que néfaste. C'est ici qu'intervient la notion d'inconscient visuel énoncée par Régis Debray :

> *« Chaque époque a un inconscient visuel, foyer central de ses perceptions, code figuratif que lui impose en dénominateur commun son art dominant, celui qui a la capacité de modeler les autres à son image. Le mieux connecté à l'évolution scientifique et aux techniques de pointe. Celui qui assure la plus forte communion des contemporains, en synthétisant le plus de sens et en ouvrant au maximum le champ physique des sensations possibles. »*[179]

Si l'on soumet la photographie aux différents aspects de l'inconscient visuel énoncés par Régis Debray, il semble qu'elle n'y corresponde pas totalement. La photographie a certes influencé la peinture à l'époque de son invention, mais ne l'a pas modelée à son image. En

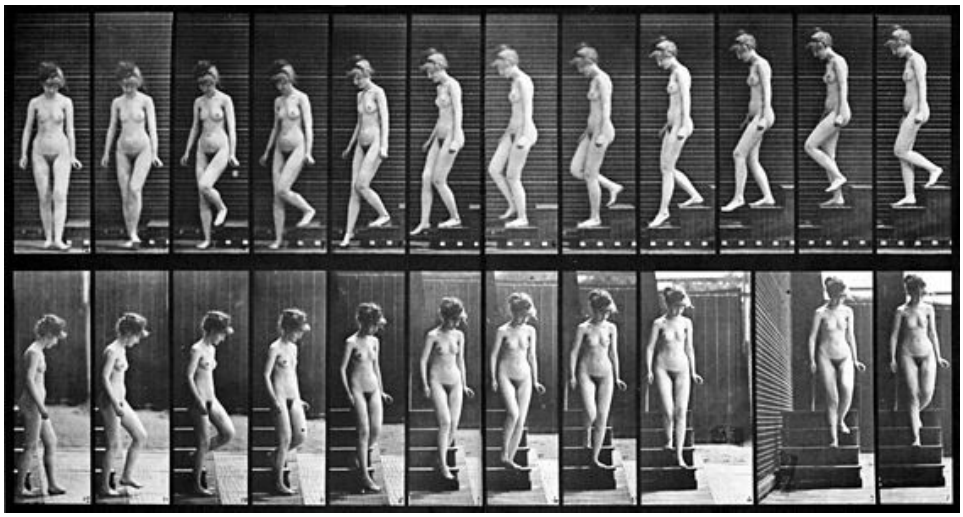
[176] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 369.
[177] BRASSAI, *Conversations avec Picasso*, Paris, Gallimard, 1964, p. 60.
[178] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 369.
[179] *Ibid*. p. 374.

effet, la photographie se caractérise par une prise en charge de l'image par une machine, permettant une multiplication de l'image (comme la lithographie peu de temps avant, nécessitant néanmoins une épreuve manuelle en amont) ce qui la prive de cette propriété d'objet unique et donc sacré, propre à la peinture, ce que Benjamin nomme le *hinc et nunc* : *« Le* hinc et nunc*, l'ici et le maintenant de l'œuvre d'art, l'unicité de son existence au lieu où elle se trouve »*[180]. Or, dans le cas de la photographie, la distinction entre l'original et la reproduction n'existe pas, *« une photo reproduite reste elle-même »*[181]. Mais certains photographes comptaient élever leur médium au rang d'art en modifiant quelque peu son procédé. Ce mouvement, le Pictorialisme, va ainsi *« produire des épreuves originales en intervenant manuellement sur le matériau photographique »*[182] tout en se mesurant aux mouvements picturaux de leur époque : Impressionnisme, Naturalisme et Symbolisme. De ce fait, c'est au contraire la peinture qui restera longtemps, et peut-être encore aujourd'hui, le référent d'une image scientifique ambitionnant de connaître la reconnaissance réservée aux images manuelles. Réciproquement, il est impossible de nier que la photographie influença elle aussi la peinture, en témoignent les peintres hyperréalistes, dont les œuvres génèrent très souvent cette exclamation : « C'est dingue, on dirait une photo ! ».

Mais l'invention du cinématographe, suite logique de la photographie, aura un impact autrement plus massif. Ce procédé, dont l'invention est attribuée aux frères Lumière en 1895, est le fruit de nombreuses recherches antérieures. Parmi elles la chronophotographie, inventée par Eadweard Muybridge en 1878, permettant de capturer une succession d'images selon un intervalle très court. Ainsi, il parvient à décomposer le mouvement d'un cheval en premier lieu, puis celui de l'être humain **(30)**. Conjointement à cette innovation, Etienne-Jules Marey développe le fusil photographique, un appareil de chronophotographie portatif, considéré comme l'ancêtre de la caméra[183]. Avec le cinéma, les arts visuels connaissent un bouleversement plus fort encore que celui de la photographie. Celle-ci était parvenue à conquérir un public populaire très large mais échouait à se faire une place dans la sphère très sélecte des arts visuels. Le cinéma réussira ce tour de force de concilier les deux : *« Le cinéma*, nous dit Régis Debray, *l'a débordée* [la peinture] *à la fois par le bas (en captivant l'attention populaire) et par le haut (en termes de prestige artistique)* »[184]. Le fait de considérer le cinéma comme un art viendra des artistes dans un premier temps, en avance sur

[180] BENJAMIN Walter, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Editions Allia, 2012 (première parution en 1955), p. 18.
[181] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 372.
[182] LEMOINE Serge, *L'Art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2007, p. 48.
[183] COUCHOT Edmond, *Des images, du temps et des machines*, Arles, Actes Sud, 2007, p. 135.
[184] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 374.

les théoriciens[185]. Et pour cause, le cinéma est en quelque sorte une alliance de la peinture et de la littérature, un clone technologique du théâtre, qui toutefois, a un pouvoir hypnotique supérieur.

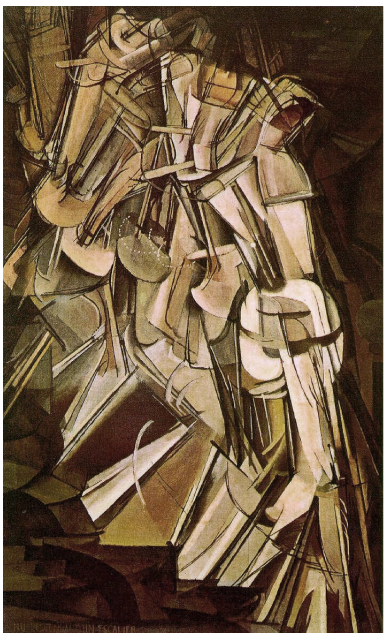


(30) Eadweard Muybridge, *Woman Walking Downstairs*, chronophotographie, 1987[186].

Le peintre Fernand Léger déclara à ce propos : *« Le cinéma m'a fait tourner la tête. En 1923, je fréquentais des copains qui étaient dans le cinéma et j'ai été tellement pris que j'ai failli lâcher la peinture »*[187]. En peu de temps, le cinéma devint cet art dominant dont parle Régis Debray. Bien entendu, il suscita une vive réaction de la part des peintres, tout comme la photographie quelques décennies plus tôt. D'une part, la peinture se concentra sur tout ce qui semblait lui rester, à savoir la forme pure et la couleur. Ainsi naquit l'art abstrait, représenté de prime abord par les artistes du Blaue Reiter. Celui-ci va à contre-courant du cinéma en délaissant le plus possible toute forme issue du réel et toute narration figurative. Plus tard, le Suprématisme de Kasimir Malevitch ainsi que le mouvement De Stijl afficheront un abandon de la nature d'autant plus radical. D'autre part, et c'est à cela que nous nous intéresserons davantage, la peinture va intégrer le langage visuel du cinéma à son esthétique. Ainsi, Marcel Duchamp s'inspirera, de la façon la plus explicite qui soit, du travail de Muybridge en peignant *Nu descendant un escalier n°2* en 1912[188] **(31)**. La même année, Giacomo Balla peindra *Dynamisme d'un chien en laisse*, œuvre fortement empreinte d'une simulation

[185] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 374.
[186] URL de l'image : http://www.stevenbenedict.ie/wp-content/uploads/2013/04/Muybridge-Woman-Walking-Downstairs.jpg (dernière visite le 04/09/2015).
[187] LEGER Fernand, cité dans *Peinture cinéma*, Paris, Hazan, catalogue de l'exposition de Marseille, 1989, p. 136.
[188] Comme l'indique le chiffre « 2 » à la fin du titre, cette peinture est fondée sur une étude préliminaire que Marcel Duchamp réalisa l'année précédente.
NAUMANN Francis M., *Marcel Duchamp : L'art à l'ère de sa reproduction mécanisée*, Paris, Hazan, 1999, p. 42.

picturale du mouvement **(32)**. Là aussi, les travaux de Muybridge, qui ont précédé les images animées du cinéma, semblent clairement évoqués, comme le laisse entendre le manifeste du Futurisme, mouvement pictural auquel Balla est rattaché : *« Un cheval courant n'a pas quatre pattes, mais il en a vingt »*[189]. Lorsqu'il écrivit ces lignes en 1909, Filippo Tommaso Marinetti songeait sans doute à l'étude réalisée par Muybridge sur le galop du cheval. Et cela n'a rien d'étonnant venant de ce mouvement dont l'idéologie est caractérisée par un *« violent rejet du passé et de l'ancien »* et une *« apologie agressive du nouveau et de la modernité »*[190].



(31) Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier n°2*, 1912, huile sur toile, 146 x 89 cm, Philadelphie, Museum of Art[192].



(32) Giacomo Balla, *Dynamisme d'un chien en laisse*, 1912, huile sur toile, 90 x 110 cm, Buffalo, Albright-Knox Art Gallery[191].

Ainsi, le cinéma semble s'être solidement placé comme l'art dominant de ce début de siècle au sens où Régis Debray l'entend. En effet, la peinture puise en lui un nouveau langage empreint de technologie, témoin d'une modernité fondée sur le machinisme. Car le XIX^e^ et le XX^e^ siècle voient se mettre en place puis accroître rapidement une industrie régie par les machines, des machines qui régissent également désormais une industrie de l'image. Une

[189] MARINETTI Filippo Tommaso, *Manifeste du futurisme*, publié dans *Le Figaro*, 20/02/1909.
[190] LEMOINE Serge, *L'Art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2007, p. 44.
[191] URL de l'image : http://media2.fdncms.com/csindy/imager/giacomo-balla-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-ive-loved-this-work-for-ye/u/original/2796814/balla_giacomo-dynamism_of_a_dog_on_a_leash_1964.016.jpg (dernière visite le 04/09/2015).
[192] URL de l'image : https://lebaobabbleu.files.wordpress.com/2011/03/nudesand.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

nouvelle ère dont le maître-mot semble être la vitesse : l'homme se déplace dorénavant plus vite grâce à l'automobile, les images sont réalisées plus vite grâce à la photographie, tout comme les images défilent plus vite et en plus grand nombre grâce au cinéma. Cette accélération du rythme des images et de l'existence sera l'inspiration de toute une génération de peintres qui, tel le *peintre de la vie moderne* décrit par Baudelaire[193], tâcheront de représenter leur modernité éphémère, évidemment marqué par le rôle grandissant tenu par la machine.

III-1-2- Images immatérielles et techno-sens.

La télévision se développe à partir de la Seconde Guerre Mondiale, aux Etats-Unis dans un premier temps. Elle poussera à leur paroxysme les chamboulements précédemment engendrés par le procédé photographique et cinématographique. En effet, même si ces images étaient déjà prises en charge par des machines, elle continuaient d'exister physiquement sur une pellicule. Avec la télévision, l'image perd sa matérialité, elle n'est plus qu'un signal électronique traduit et délivré à nos yeux par la machine. La frontière entre les images technologiques et les images manuelles s'élargie de fait un peu plus. L'autre grand bouleversement que va induire l'image télévisuelle vient de sa temporalité. Si l'on considère qu'une image constitue toujours une relation entre un imageur et un regardeur, il existe inévitablement un délai temporel qui sépare l'acte du faire et celui du voir. A titre d'exemple, le peintre réalise un tableau selon une action plus ou moins longue et le donne à voir par la suite au spectateur, que ce soit dans le cadre d'une exposition ou dans la sphère du privé. Il en va de même pour la photographie et le cinéma. La télévision peut aussi s'inscrire dans cette logique en diffusant des images préenregistrées, elle devient d'ailleurs un diffuseur domestique du cinéma. Mais là où elle rompt avec ces images, c'est dans sa capacité à diffuser des images en direct. Ainsi, elle crée une temporalité inédite jusqu'ici dans le domaine de l'image, rendant le délai entre la réalisation des images et leur diffusion quasi-inexistant.

La télévision est de ce fait la première étape d'une vue robotisée, un sens naturel de l'homme dont les possibilités sont surpassées grâce à la technologie. Le cinéma permettait déjà cette « vision de loin » puisque concrètement, le spectateur assiste à un déroulement

[193] BAUDELAIRE Charles, *Le Peintre de la vie moderne*, Clamecy, Editions Mille et une nuits, 2010 (première parution en 1863).

d'actions qui ont eu lieu là où il ne s'est jamais trouvé. Mais cette vision robotisée existe réellement avec la télévision car elle peuple chaque foyer, lorsque le cinéma garde un aspect de salle de théâtre. Elle devient réellement un prolongement du corps, chaque individu a sa propre télévision et interagit individuellement avec elle. La machine est à sa disposition, contrairement au cinéma qui garde la dimension de spectacle collectif, les images défilant du début à la fin sans interaction possible. Nous parlons d'ailleurs de spectateurs pour le cinéma et de téléspectateurs pour la télévision. De plus, et c'est peut-être le point principal, la télévision est à proprement parler une « vision de loin » lorsqu'elle diffuse des images en direct, permettant à tout individu de voir les images d'une action se déroulant au moment même où il les regarde, annulant de ce fait la distance qui en temps normal conditionne notre vue. L'homme se voit pourvu d'un techno-sens, qui ne remplace pas le sens inné, mais le complète, étend ses possibilités. La télévision, même si son appellation n'évoque que la vue, robotise également notre ouïe puisque grâce à elle nous entendons de loin, une révolution déjà entamée par le téléphone et la radio plusieurs décennies auparavant. La télévision conjugue ces deux techno-sens au sein d'un même appareil.

« La radio, nous disait Marshall McLuhan, *contracte le monde à l'échelle du village »*[194]. La télévision rendit ce village d'autant plus palpable qu'il était désormais visible. Car là était l'objectif de ces technologies : rendre nos sens indemnes des distances, induisant ainsi une miniaturisation du monde. Les innombrables documentaires animaliers ou reportages, prenant place à l'autre bout du monde, rapprochent l'homme sédentaire de ce qu'il ne pouvait voir sans se déplacer. *« Tout est devenu proche. Le plateau n'est plus un espace hors de notre espace, un temps hors de notre temps »*[195]. Internet va plus loin en permettant à n'importe qui de circuler virtuellement dans presque toutes les rues du monde grâce à Google Maps. De même, il supplante le téléphone en rendant possible la communication entre deux individus quelles que soient leurs positions géographiques tout en leur permettant de se voir. Nous n'en sommes cela dit pas au point où la présence physique serait remplacée par la télé-présence, ou du moins pas encore. L'entretien d'embauche via webcams interposées est tout de même déjà une réalité, et d'autres cas plus isolés vont dans ce sens : le docteur Alain Herard, chirurgien français, opère quant à lui ses patients à distance grâce à un robot avec lequel il fait corps pour, selon lui, une précision et une qualité d'exécution accrues[196].

[194] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les média*, Paris, Seuil, 1968, p. 336.
[195] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 384.
[196] *Vivre avec les robots*, film de Elodie FERTIL, Gédéon Programmes, 2012.

Car les techno-sens n'impliquent pas seulement de voir ou d'entendre à l'autre bout du monde, ils rendent réciproquement l'individu visible et audible de n'importe où et par n'importe qui. Notre corps et notre esprit deviennent volatiles, ils peuvent se trouver à plusieurs endroits en même temps. En un sens, ce nouvel état du corps et de l'esprit ne sont pas totalement inédits. Derrick de Kerckhove souligne très justement que l'écriture alphabétique a déplacé *« le centre de gravité du traitement de l'information humaine, de la parole à l'écrit »* et détaché *« complètement le langage humain du corps même de l'homme »*[197]. En effet, l'invention de l'alphabet a permis à l'esprit de se multiplier, le rendant indépendant de l'individu tout comme les arts figuratifs ont rendu l'image indépendante de la nature. Les technologies modernes vont dans le sens de cette multiplication et tendent à rendre les multiples de l'esprit et du corps tout aussi vivants et concrets que l'individu dont ils proviennent. L'homme se fragmente et n'appartient plus à un seul et même lieu, il peut se retrouver partout à la fois, s'adresser à tout le monde tout en restant immobile. Car ici encore subsiste une différence entre le cinéma et la télévision. Tous deux sont certes destinés à un public, le plus large possible, mais le cinéma positionne le spectateur en tant qu'observateur en marge des événements ayant lieu sous ses yeux. Les acteurs ne brisent jamais ce que l'on appelle dans le jargon théâtrale le « quatrième mur »[198], ils ne regardent jamais la caméra, ce qui impliquerait chez le spectateur l'impression d'être regardé dans les yeux par un acteur et donc d'être physiquement présent sur les lieux de l'action. Le cinéma veut faire oublier la caméra. Le spectateur doit croire qu'il regarde des protagonistes qui sont inconscients d'être observés. La logique de la télévision est toute autre. Le présentateur télé s'adresse directement au téléspectateur en parlant face caméra, il le regarde dans les yeux sans avoir physiquement affaire à lui. La télévision est le lieu d'un dialogue entre l'individu téléporté et l'individu sur son canapé. L'homme produit ainsi une sorte de présence ectoplasmique, un hologramme, il se dédouble autant qu'il le faut pour atteindre tout son public individuellement.

Andy Warhol, que j'évoquais dans la deuxième partie de ce mémoire, illustre justement cette multiplication de l'image d'un individu avec ses portraits sérigraphiés. Que ce soit la presse écrite ou la télévision, les médias de masse ont relayé la mort de Marilyn Monroe à outrance, à l'échelle de son omniprésence sur ces médias de son vivant. Ainsi il associe l'image de cette femme célèbre à celle d'un produit de consommation produit en

[197] KERCKHOVE (de) Derrick, *La Civilisation vidéo-chétienne*, Paris, Retz, 1990, p. 148.
[198] Ce terme désigne un mur métaphorique séparant le spectateur des comédiens. Ainsi les personnages sont censés se mouvoir sans avoir conscience d'être vus.

série, une multiplication de notre présence ectoplasmique qui tend à nous déshumaniser. Et cette multiplication est plus importante que jamais aujourd'hui, chaque individu possédant sa propre caméra et son studio de télévision, le tout miniaturisé en un seul appareil, le Smartphone qui, ajouté au réseaux sociaux, fait de n'importe qui un reporter potentiel.

C'est également dans une logique d'interprétation picturale de l'image télévisuelle que s'inscrit *Télégénique*, peinture acrylique sur panneau de bois réalisée en 2015 **(34)**. En réalité, le référent visuel de cette peinture n'est pas exactement l'écran de télévision. L'idée de peindre un tel portrait m'est venue au détour d'une vidéo postée sur Internet **(33)**. Mais celle-ci était issue d'une télévision, l'internaute ayant posté cette vidéo semblait avoir filmé son écran de télévision. De ce fait, les lignes parallèles qui composent l'image, habituellement imperceptibles si l'utilisateur est placé à une distance normale de son écran, apparaissaient très concrètement. Il semble que l'image provienne d'une télévision ancienne, de type cathodique. En visionnant quelques secondes de ladite vidéo, je me rendis compte que la coupure qui séparait deux plans se matérialisait en une image hybride, un mélange de deux images, chaque image intervenant une ligne sur deux.



(33) Capture d'écran d'une vidéo trouvée sur Internet provenant d'un écran de télévision cathodique.

C'est cet effet que je voulut retrouver par la biais de la peinture. Pour ce faire, je délimitai le panneau de bois en plusieurs lignes d'un centimètre de largeur et en recouvris une sur deux à l'aide de ruban adhésif, puis peignis le visage choisi sur toute la surface. Un fond noir avait été préalablement peint. Une fois le visage peint, je retirai les bandes de ruban adhésif. Ainsi, seule une ligne sur deux demeurait peinte, le reste laissait apparaître le bois. Pour la seconde étape, je recouvris de ruban adhésif les lignes déjà peintes et laissai découvertes les autres.

J'allais ainsi pouvoir peindre les lignes non-peintes sans déborder sur celles qui l'étaient déjà. Sur cette partie de la surface, je peignis le même visage, en le décalant légèrement afin de simuler une légère distorsion propre à ces écrans. Le visage est ainsi pourvu d'une présence holographique, fantomatique : *« Le studio de télé vous transforme en personnages holographiques : on a l'impression d'être matérialisés dans l'espace par la lumière des projecteurs, comme des personnages translucides que traverse la masse, exactement comme votre main réelle traverse l'hologramme irréel sans résistance »* nous disait Jean Baudrillard[199].



(34) *Télégénique*, 2015, peinture acrylique sur panneau de bois, 79,1 x 63,8 cm.

[199] BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulations*, Paris, Editions Galilée, 1981, p. 155.

Télégénique se différencie quelque peu de mes précédents travaux du fait de la non-existence d'une machine comme partie intégrante de l'objet pictural. *Qu'il s'agisse des Robots sensibles* ou même du *Spleen du cyborg*, la peinture coexistait toujours avec une machine mise en marche. Ici, la machine n'est pas physiquement présente mais se devine à travers l'apparence technologique de l'image peinte. La machine est simulée par la main de l'homme mais également indissociable du processus de création en amont. Car, en plus de ma volonté de simuler l'apparence d'une image télévisuelle, le visage qui a servi de modèle provenait d'une photographie piochée sur Internet. Là encore, une image écranique. Et un certain recul a été nécessaire pour questionner cette donnée, la représentation d'après l'image d'un écran ayant toujours fait partie, aussi loin que je m'en souvienne, de mon rapport aux images, dès mes tout premiers dessins. Chaque enfant a dessiné au moins une fois ses parents, généralement placés à côté du foyer familial. Je suis très certainement passé par là. Mes parents ont conservé approximativement une centaine de dessins que j'ai réalisés dans mon enfance. Il m'est arrivé récemment de feuilleter le classeur dans lequel ils sont rangés. Pour certains je me souviens précisément du contexte de leur réalisation, d'autres étaient sortis de ma mémoire mais y reviennent dès lors qu'ils se trouvent sous mes yeux. La plupart sont des représentations de personnages, qu'ils sortent du cinéma ou de la télévision. Et je me souviens très précisément des rituels qui accompagnaient chacun de ces dessins. L'enfance, ou du moins la mienne, est un âge auquel une même cassette vidéo peut tourner en boucle dans le magnétoscope sans que s'en ressente aucune lassitude. J'avais quelques films phares, ils étaient très souvent enregistrés par mon père lors de leur diffusion à la télévision. La plupart du temps, ces dessins étaient réalisés après le visionnage d'un film, ils synthétisaient le défilement d'images auquel j'avais assisté, accordant plus ou moins d'importance au récit qu'il servait. Dans d'autres cas, j'avais en tête une image précise du film que je souhaitais représenter. Pour ce faire, il me fallait attendre le bon moment et stopper le film à l'aide de la télécommande. Une fois l'image figée, je me mettais à plat ventre sur le sol, devant la télévision, une feuille de papier et des crayons à la main **(35)**. J'ai le souvenir d'une technologie capricieuse qui ne pouvait laisser l'image figée plus de quelques minutes d'affilée. Naturellement, le soin que j'apportais à mes dessins nécessitait plus de temps que quelques minutes, m'obligeant de ce fait à rembobiner la cassette pour parvenir à retrouver la précieuse image qui m'intéressait.

J'avais approximativement entre cinq et six ans lorsque je réalisai ces dessins, la question d'une image issue de la technologie ou de la nature ne s'était donc jamais posée. De même, ces dessins ne traduisent aucunement le fait qu'ils représentent une image diffusée par

une télévision. Mais il était inévitable que des images hypnotisantes, comme celles délivrées par les écrans de télévisions, se retrouvent être les sujets de ces dessins. En effet, la télévision incarnait, pour l'enfant que j'étais, une source inépuisable d'images, en apparence bien plus diversifiées que celles visibles depuis ma fenêtre.



(35) Dessin d'après un écran de télévision, réalisé en mai 1999 (à 6 ans) d'après une image du film *Les 101 Dalmatiens*[200].

Dans un même ordre d'idée, Paul Valéry écrivit : *« Comme l'eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin dans nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi serons-nous alimentés d'images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste »*[201]. Ce texte, malgré les quatre-vingts ans qui séparent sa parution de notre époque, délivre une théorie étonnamment prophétique. La télévision, nous l'avons vu, se distingue du cinéma au sens où elle délivre des images en continu dans un contexte intime et domestique. Aujourd'hui, Internet surpasse cet aspect puisque les images sont consultables à tout moment, elles ne suivent pas une programmation comme à la télévision, même si celle-ci imite Internet depuis quelques années en proposant la vidéo à la demande. Mais surtout, il dispose d'une banque d'informations gigantesque. Je le disais plus haut, le visage que j'ai peint provient d'une image trouvée sur le net. Si je tape le mot « visage » sur le moteur de recherche Google, je me retrouve avec soixante-dix-neuf millions de visages, supposés tous différents ou presque. Cela correspond à peu de choses près à la population de l'Allemagne. C'est probablement plus que le nombre d'individus que je

[200] URL de l'image : http://imagescine.critictoo.com/wp-content/uploads/2013/04/Les-101-dalmatiens-04-1000x750.jpg (dernière visite le 04/09/2015).
[201] VALERY Paul, *Pièces sur l'Art*, Paris, Gallimard, 1934, p. 105.

croiserai physiquement dans toute ma vie et il me faudrait vivre extrêmement longtemps pour pouvoir tous les peindre. Cette ressource d'images semble donc inépuisable, même si l'objet de la recherche se veut plus spécifique. En comparaison avec les impressionnistes, pour qui l'invention du tube de peinture souple contribua à faciliter la peinture en plein air[202], leur ouvrant donc des possibilités nouvelles en terme de diversité des paysages, Internet rend accessible aux artistes d'aujourd'hui une infinité de sujets différents sans que cela nécessite pour eux de se déplacer. Le modèle vivant, prenant la pose indiquée dans l'atelier de l'artiste, peut aujourd'hui être remplacé par des millions de modèles potentiels, qui défilent à la vitesse de la connexion Internet.

Bien entendu, ce rapport au réel induit une certaine distanciation qui n'est pas du goût de tout le monde. C'est également cet aspect que *Télégénique* illustre. Car même si absolument tous les portraits intégrés jusqu'ici aux machines dans mon travail sont issues de photographies du net, aucune ne le montre explicitement. En effet, sans aucune précision de ma part, le spectateur ne peut savoir si il s'agit d'un portrait réalisé d'après une image Internet ou non. Mais avec *Télégénique*, j'ai exagéré l'aspect technologique de l'image pour clairement indiquer sa provenance. La peinture d'après écran, comme je la pratique depuis toujours, ne laisse en apparence aucune trace technologique sur le produit final, car notre œil ne perçoit pas un assemblages de pixels, il voit un être humain. Mais cela ne modifie pas pour autant la nature de l'image représentée, elle reste une peinture d'après écran et non d'après être humain.

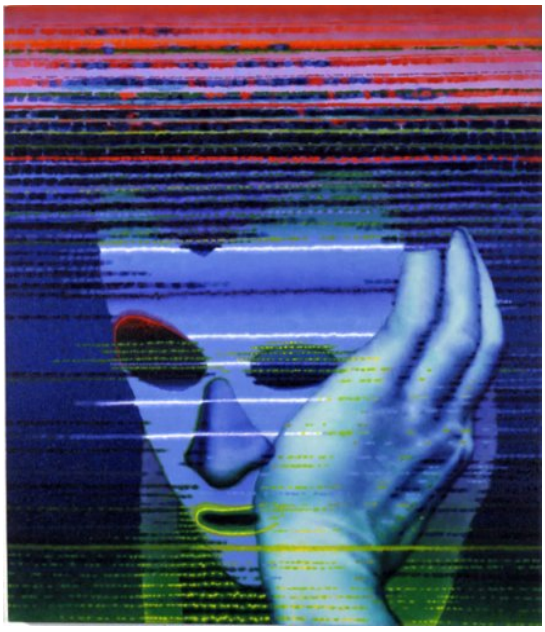
Peu de temps après la réalisation de *Télégénique*, je découvris avec stupéfaction que cette peinture se rapprochait énormément de l'oeuvre d'Ed Paschke, peintre américain de la seconde moitié du XX^{e} siècle. La densité de son œuvre est colossale, mais je me pencherai spécifiquement sur ses toiles des années 1970 et 1980, auxquelles *Télégénique* ressemble beaucoup. Ed Paschke peint des portraits dans des couleurs très vives, généralement du rouge, du vert et du bleu, les trois couleurs primaires des écrans électroniques. Ceux-ci ont une apparence quelque peu désincarnée, généralement très plats, très lumineux, ils ont les yeux vides et sont traversés par des lignes lumineuses, horizontales et parallèles. Inévitablement, ces tableaux sont empreints d'une iconographie télévisuelle, l'artiste peint sans machine mais imite manuellement les écrans technologiques, sa peinture semble elle-même virtuelle, dépourvue d'une impulsivité humaine au même titre que les boîtes de soupe

[202] GOMBRICH Ernst, *Histoire de l'Art*, Paris, Phaidon, 2001, p. 521.

de Warhol. Ed Paschke identifia lui-même les lignes horizontales comme étant inspirées des *« affichages des appareils de diagnostic médical »*[203].



(36) Ed Paschke, *Electalady*, 1984, huile sur toile, 188 x 233,7 cm, New Jersey, Collection de James et Maureen Dorment[204].



(37) Ed Paschke, *Nervosa*, 1980, huile sur toile, 116,8 x 108 cm, Chicago, Collection de Judith et Edward Neisser[205].

[203] PASCHKE Ed, cité dans *Ed Paschke*, Paris, Editions du Centre George Pompidou, catalogue de l'exposition du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 56.
[204] URL de l'image : http://www.edpaschke.com/gallery/1980/ (dernière visite le 04/09/2015).
[205] URL de l'image : http://www.edpaschke.com/gallery/1980/ (dernière visite le 04/09/2015).

III-2- Le virtuel, l'esprit détaché du corps matériel :

Ainsi, la technologie opère dans le domaine du sensible depuis plus de cent-cinquante ans, rendant l'homme capable de voir et d'entendre de loin. Nous voilà dès lors pourvus de techno-sens, des sens augmentés par les appareils, des machines qui, en plus d'accroître nos possibilités, amènent avec elles de nouvelles esthétiques fondées sur leur fonctionnement et leur réception : *« La technologie a agrandi notre spectre sensible »* nous dit Pascal Krajewski[206]. En effet, ces esthétiques technologiques ont façonné, presque à elles-seules, le contexte visuel du siècle dernier et celui de notre époque actuelle.

III-2-1- Le virtuel, un paradis artificiel.

Et pour cause, l'invention du cinéma, rendue possible par l'invention de la photographie, a induit une reconsidération de l'expérience esthétique et de l'appréciation des images. Je l'énonçais plus haut, le cinéma pourrait être considéré comme un art conciliant la peinture et le théâtre : une image rectangulaire, en mouvement, des acteurs, une trame scénaristique, etc. Mais là où cette comparaison est imprécise, c'est dans le fait que le cinéma est fondé sur une succession d'images. Si l'on met de côté la multitude d'images nécessaires pour quelques secondes de film, étant donné que le spectateur n'a pas l'impression de voir plusieurs images par seconde mais une seule image au mouvement plus ou moins fluide, la succession d'images à laquelle assiste le spectateur réside dans la succession des plans. Car au théâtre, le spectateur voit l'espace de jeu dans son intégralité, et de lui-même, pose ses yeux sur ce qui retient son attention. Parfois les décors changent, parfois non. Au cinéma, il voit ce que la caméra décide de lui montrer, qu'elle opte pour un plan large ou un plan resserré. De ce fait, le cinéma délivre au spectateur un flot d'images, défilant plus ou moins rapidement sur une ligne temporelle, contrairement à la peinture qui ne délivre qu'une seule image, même dans le cas du polyptyque puisque tout apparaît sous nos yeux simultanément, et au théâtre dont la narration ne s'établit pas sur une succession de plan. Et même si nous comparons l'enchaînement des images au cinéma à un enchaînement de tableaux dans une exposition de peinture, force est de constater que tous deux ne se font pas à la même vitesse.

[206] KRAJEWSKI Pascal, *L'Art au risque de la technologie : le glaçage du sensible*, Paris, L'harmattan, 2013, p. 31.

La peinture est caractérisée par une contemplation lente et nécessite, quel que soit son format, une implication du corps, celui-ci devant se déplacer par rapport au tableau pour l'apprécier selon plusieurs points de vue. Devant un film, le spectateur fixe un écran sur lequel défilent des images, il n'a donc pas besoin de quitter son siège. Nous retrouvons la même logique avec la télévision et Internet, à ceci près que le téléspectateur ou internaute est désormais plus ou moins souverain des images qu'il regarde, ne se soumettant plus à une succession d'images vis-à-vis de laquelle il n'aurait aucun pouvoir. Des images lumineuses qui plus est, projetées dans le noir sur un grand écran, lorsqu'il s'agit du cinéma, de sorte que rien d'autre ne puisse parasiter notre regard, couplées à un son, calqué sur le visuel, imposant les écrans à notre perception. Or la peinture, aussitôt qu'elle n'est plus dans le champ de vision du spectateur, n'existe plus pour lui, puisque silencieuse. Le son induit une certaine passivité du spectateur contrairement à la vision qui reste entièrement dépendante de l'individu. Obéir, en grec, se dit d'ailleurs « écouter » (*upakouein*)[207]. N'importe qui est libre de ne pas regarder telle ou telle chose, il n'a qu'à détourner le regard de cette chose qu'il ne veut pas voir ou fermer les yeux. Mais faire abstraction d'un son, principalement dans le cas du cinéma pour lequel le volume sonore est relativement puissant, semble impossible, à moins de quitter la salle. Le son de la télévision ou de l'ordinateur peut certes être aisément coupé, mais malgré tout, renforce le pouvoir hypnotique des images. Car l'ouïe et la vue sont les deux sens qui permettent à l'homme de percevoir son environnement. Certains animaux ont un odorat très développé qui est indispensable à leur perception du monde, mais le nôtre est très faible comparativement au leur, il n'entre donc pas en compte, ou très peu, dans notre conscience de l'espace. De ce fait, lorsque les médias accaparent notre vision et notre ouïe simultanément, l'attention portée habituellement sur notre environnement est ici dévouée à ces médias, nous rendant temporairement insensible à l'espace dans lequel nous nous trouvons physiquement, mais sensible à celui dans lequel nous nous trouvons mentalement.

Ainsi, ces dispositifs visuels et auditifs se distinguent par une expérience esthétique plus immersive. Cette immersion du spectateur dans l'image est même devenue la raison d'être de certains médias. Parmi eux le cinéma, qui dès ses débuts, se voulait être une expérience spectaculaire, mais d'autant plus aujourd'hui grâce aux effets spéciaux qui, au fur et à mesure de leur technicité, ont rendu les images extraordinaires, tout en paraissant crédibles. De même, la simulation d'un relief de l'image avec la 3D participe à rendre l'expérience cinématographique encore plus immersive, tout comme la diffusion du son est étudiée pour simuler un environnement : le *surround*, des sons venant de toutes les directions

[207] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 383.

selon leur apparition dans l'espace du film, prévus pour englober le spectateur, favorisant l'illusion d'un espace sensible réel. Nous ne pouvons d'ailleurs pas nier que ces films à grand spectacle sont ceux qui font le plus recette[208], le spectateur ayant pris goût aux images hors du commun, n'étant pas en mesure, dans la plupart des cas, de retrouver un espace de visionnage aussi immersif que celui des salles de cinéma. Tous ces paramètres tendent à produire une hyperstimulation du spectateur.

Pascal Krajewski problématise justement cette hyperstimulation qu'il juge responsable d'une forme d'anesthésie de nos sens : *« Cette sur-stimulation, on le sait, provoque une désensibilisation. [...] De façon organique, les récepteurs de l'appareil sensitif humain, s'habituant à un certain degré de stimulation, ne prêtent plus attention aux signaux plus faibles »*[209]. Et pour cause, tout comme nos papilles gustatives peuvent être insensibilisées par une alimentation saturée en sel ou en sucre, notre audition insensibilisée par un volume trop violent, notre sensibilité esthétique serait elle aussi sujette à l'insensibilisation qu'entraînerait cette hyperstimulation. De même qu'un toxicomane a besoin d'une dose de plus en plus conséquente pour atteindre l'état de satisfaction recherché, le spectateur du XXI[e] siècle semble avoir une sensibilité qui s'est habituée à cette stimulation technologique, aveuglante et assourdissante, et qui ne peut être comblée par une stimulation naturelle, comparativement trop fade. Deux types de stimulation auxquels Pascal Krajewski donne un nom, le *sensoriel* et le *sensationnel* : *« Le domaine du sensoriel cède le pas devant le règne du sensationnel. Ce dernier réalise une fusion des sens dans un seul et même brouillage sensitif, ne délivrant qu'une impression confuse mais puissante. L'expérience sentie devient totale et forte. Par retour de flammes, tout stimulus qui ne serait pas pluri-sensoriel apparaît comme pauvre et terne »*[210]. Cette thèse rejoint en tout point celle de Régis Debray, évoquée plus haut, quant à l'art dominant, cet art qui selon ses mots « *assure la plus forte communion des contemporains, en synthétisant le plus de sens et en ouvrant au maximum le champ physique des sensations possibles* »[211].

Ainsi, le progrès technologique aurait induit de nouvelles attentes de la part du spectateur, axées sur des expériences intenses et de plus en plus hallucinatoires. Le réel serait un espace devenu insipide, déserté par l'homme, désormais enclin aux paradis virtuels, lesquels lui apporteraient une dose de satisfaction sensorielle à la hauteur de ses nouveaux

[208] La tête du classement du box-office mondial est occupée exclusivement par des films à sensation.
URL : http://www.cinemondial.com/visu_bomon.php (dernière visite le 03/09/2015).
[209] KRAJEWSKI Pascal, *L'Art au risque de la technologie : le glaçage du sensible*, Paris, L'harmattan, 2013, p. 20.
[210] *Ibid*. p. 21.
[211] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 374.

besoins. C'est précisément sur ce point qu'une comparaison à la toxicomanie prend tout son sens. L'individu consommant des substances psychotropes recherche un état sensoriel qui lui semble, dans la plupart des cas, plus jouissif et plus vivable que son état normal. Mais plus il côtoiera ces paradis artificiels, plus le retour à la réalité sera pénible. De la même façon, cette hyperstimulation technologique, source de plénitude chez le spectateur visé, rendra le réel fade et morne à ses yeux, jusqu'à ce qu'il finisse par ne plus vouloir quitter le virtuel. Et ce rejet du réel au profit du virtuel a déjà été constaté dans le jeu vidéo, qui, en plus d'offrir une expérience totale à l'individu comme le cinéma, le rend acteur de ce monde parallèle dans lequel il évolue temporairement. Ainsi, il est maître d'un personnage ou avatar grâce auquel il arpente ce nouveau monde. Une autre vie, dans un univers duquel il est le maître, un univers plus hospitalier, idéalisé. Car le plus souvent, ces univers virtuels ne décrivent en aucun cas une réalité diamétralement opposée à celle du monde, bien au contraire, ils dépeignent certes une réalité alternative, mais imitent scrupuleusement le monde matériel. En ce sens, l'immersion est immédiate puisque l'homme se retrouve téléporté dans une réalité basée sur les mêmes fondements que celle dans laquelle il vit physiquement, gardant des codes parfaitement similaires : il incarne un être vivant, généralement humain ou humanisé, dans un monde extrêmement proche du nôtre. Le monde virtuel ne se veut pas totalement différent du monde matériel, il n'en est qu'une version plus attractive, dans laquelle l'utilisateur se sent tout-puissant. Et pour cause, son double virtuel lui paraît être une version améliorée, fantasmée de lui-même, dotée de possibilités qu'il ne lui serait jamais donné de posséder dans le monde réel. Il n'est ni limité par la mort ni par aucune autre contrainte de la vie sur Terre. Elizabeth Rossé traite cet aspect dans son essai intitulé « Avatar : soi-même comme un autre », pour lequel elle a recueilli des témoignages de joueurs : *« La majorité des joueurs disent "fuir dans le jeu", cherchant à échapper à la réalité sociale physique et matérielle qu'ils perçoivent comme inquiétante, car peu maîtrisable et/ ou sans intérêt. Ils affirment préférer leur vie dans les jeux vidéo »*[212].

Un monde virtuel qui revêt donc ici une forme de délivrance, une échappatoire à la réalité matérielle, jugée inhospitalière. J'évoquais dans la deuxième partie de ce mémoire le rapport de Baudelaire à la vie terrestre (cf. p. 67), une existence qu'il subit comme un enfermement. Cette souffrance du poète paraît semblable à celle vécue par ces joueurs, désireux de fuir le monde matériel au profit d'une plénitude rendue possible par le virtuel. Une plénitude passagère que Baudelaire trouve quant à lui dans les spiritueux,

[212] ROSSE Elizabeth, « Avatar : soi-même comme un autre », dans *Réseaux sociaux*, sous la direction de Bernard STIEGLER, Quercy, FYP éditions, 2012, p. 171.

principalement le vin, auquel il dédie une des six parties de son célèbre recueil de poèmes, *Les Fleurs du mal*. Le poème consacré au vin qui me semble être le plus parlant s'intitule « Le Vin des amants ». Dans celui-ci, Baudelaire fait l'éloge de cette boisson libératrice, générant l'ivresse comme état esthétique, ouvrant les portes d'un monde onirique, un paradis artificiel, seul rempart au calvaire terrestre :

« Aujourd'hui l'espace est splendide !
Sans mors, sans éperons, sans bride,
Partons à cheval sur le vin
Pour un ciel féerique et divin !
[...]
Ma sœur, côte à côte nageant,
Nous fuirons sans repos ni trêves
Vers le paradis de mes rêves ! »[213]

Il est intéressant de constater le changement de ton qui caractérise ce poème, contrastant vivement avec « Spleen », étudié plus haut, qui décrivait un état de la vie terrestre. Ici, l'enthousiasme est palpable, les points d'exclamation traduisent l'engouement du poète qui s'exprime dans un vocabulaire lumineux, opposé en tout point à la noirceur opaque du spleen, que le vin vient éclairer. Cette opposition du spleen et de l'ivresse, de l'insupportable réalité et du rêve paradisiaque illustrée par ces deux poèmes, correspond parfaitement à l'opposition du réel et du virtuel, le premier étant fuit grâce au second. L'ivresse et le virtuel ont ici la même vertu, bien que l'un résulte d'une hallucination psychique et l'autre d'une hallucination technologique, tous deux sont la promesse d'un monde parallèle sans souffrance.

Ce monde du rêve, tant convoité par Baudelaire, lui est donc rendu accessible par l'ivresse. Le rêve, duquel tous les êtres humains sont sujets durant leur sommeil, s'apparente à une hallucination, dans le sens où l'individu n'est pas conscient qu'il rêve, sinon très rarement. De ce fait, les images lui parviennent comme si elles étaient matérielles, comme si elles étaient véritablement vécues, jusqu'aux quelques secondes qui suivent le réveil, durant lesquelles le rêve qui a précédé semble encore réel. Le virtuel correspond à une illusion semblable au rêve, nous faisant percevoir une réalité parallèle, très concrète malgré son

[213] BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du mal*, Paris, Editions Larousse, 2006 (première parution en 1857), p. 161.

immatérialité, dans laquelle nos actions n'ont aucune conséquence sur notre existence. C'est dans ce rapport entre l'onirique et le virtuel que s'inscrit l'œuvre de David Claerbout intitulée *Travel*. Il s'agit d'une vidéo de douze minutes, projetée sur tout un mur dans une pièce sombre, diffusée en boucle. Le spectateur y découvre une forêt luxuriante, il est amené à la traverser comme si il s'y promenait. Notre œil arpente cette nature abondante au moyen d'une caméra imaginaire, se déplaçant à un rythme très lent. L'image est accompagnée d'une musique également très lente, très douce, exclusivement synthétique. Cette vidéo s'expérimente de manière très contemplative, la lenteur des images nous permet de les regarder longuement avant qu'elles disparaissent de l'écran.



(38) David Claerbout, *Travel*, 1996-2013, vidéoprojection, HD animation, couleur, 12 mn[214].

[214] URL des deux images : http://www.yvon-lambert.com/2012/?page_id=8687 (dernière visite le 04/09/2015).

De même, la musique est si lente et si douce qu'elle contribue, au même titre que les images, à atteindre un état d'apaisement très agréable. Mais en y prêtant plus attention, cette nature semble illusoire, factice, presque idéalisée, tout comme les mouvements de ce qui semble être une caméra paraissent trop fluides pour être vrais. En effet, le cartel indique que rien n'a été filmé. Cette forêt est le résultat d'images de synthèse, à l'instar de la musique qui est, elle aussi, le fruit d'une machine. Dès lors que le mystère entourant cette forêt est levé, elle nous apparaît effectivement virtuelle, bien qu'elle soit apparue réelle au premier abord. C'est d'autant plus troublant que nous nous y sommes sentis sereins, cette nature reflétant une certaine conception du paradis terrestre.

Je me souviens avoir été au contact de cette œuvre dans une galerie parisienne. Le ciel était gris, l'air était froid et la pluie battante. Je m'étais docilement laissé happer par cette nature et, bien que virtuelle, je ne voulais pas en sortir. Le rythme effréné de la ville qui m'avait toujours plu, m'apparaissait présentement infernal. J'étais dans un état semblable à ces matins pour lesquels le réveil est une torture, contraint de m'extirper d'un rêve des plus agréables, pollué par le hurlement du réveil qui sonne. *Travel* de David Claerbout se veut être une sorte de rêve éveillé. Preuve en est, la réflexion en amont de l'œuvre est née de la séquence musicale accompagnant la vidéo, créée dans les années 1980 par Eric Breton à des fins thérapeutiques, pour supprimer le stress et induire le sommeil[215]. Lorsque David Claerbout découvre ce morceau en 1996, il se met en tête de réaliser une vidéo capable d'endormir le spectateur au même titre que la musique d'Eric Breton : *« J'ai alors pensé qu'il ne serait pas du tout inintéressant de créer une œuvre qui puisse endormir son public »*[216]. Ce rêve virtuel correspond à une hallucination telle que Baudelaire la recherche dans le vin, bien qu'elle soit ici provoqué par une machine. David Claerbout ironise d'ailleurs sur cette apparente antinomie entre la technologie et le rêve : *« Pour une seconde d'image, il faut que l'ordinateur calcule une nuit entière »*[217]. Avec cette déclaration, il compare le travail de l'ordinateur dans la production de ces images à l'idée reçue selon laquelle un rêve, bien qu'il nous semble durer plusieurs minutes, n'est en réalité l'affaire que d'une ou deux secondes, renforçant de ce fait cette métaphore d'un rêve technologique.

[215] RONDEAU Corinne, *David Claerbout : l'oeil infini*, Belgique, Editions Nicolas Chaudun, 2013, p. 172.
[216] *Ibid*. p. 172.
[217] *Ibid*. p. 173.

III-2-2- Le monde virtuel, loin des contraintes matérielles du corps.

Les machines ont donc bâti un monde virtuel grâce auquel l'être humain parvient à transcender son corps. A l'instar des substances psychotropes et du rêve, la technologie produit un environnement artificiel et hallucinatoire assez palpable pour constituer une évasion spirituelle. De cette façon, l'homme quitte, aussi longtemps que possible, un corps qui l'encombre, qui lui déplaît, en quête d'un nouveau corps et d'un nouvel environnement, aux possibilités plus étendues que jamais. Car l'homme est né mortel, il est donc par conséquent limité et fragile. Le virtuel le dote d'un nouveau corps immortel et indolore. Au même titre qu'un pilote d'avion en herbe, qui utilisera la simulation de vol pour parfaire ses aptitudes de pilotage sans que cela implique un risque pour sa vie ou celle d'autrui, l'homme trouve, grâce au virtuel, un monde dans lequel la mort et la douleur n'existent pas.

En ce début d'année, j'ai découvert un témoignage qui m'a subjugué. Depuis 2009, le Centre Georges Pompidou propose le Nouveau festival, un événement semblable à une exposition temporaire, mettant en avant la pluridisciplinarité de l'art. Cette année, l'intérêt était porté sur la relation entre l'art et le jeu. Le jeu vidéo était donc représenté. C'est ici que je découvris ce témoignage, un texte affiché au mur, qui provenait d'un commentaire posté sur la plateforme Youtube par un internaute en 2014. Celui-ci y faisait part d'un souvenir d'enfance. L'internaute, alors âgé de quatre ans, jouait à un jeu de courses automobiles sur console de jeu avec son père. Père et fils se retrouvaient régulièrement autour de ce jeu, ils avaient tous deux mis en place ce rituel. Mais deux ans plus tard, son père mourut subitement. Dix ans passeront sans que l'enfant ne touche à cette console qui renfermait le souvenir de son père. Puis il décida de rebrancher la machine et d'y jouer à nouveau. Le même jeu s'y trouvait encore. C'est ainsi qu'il découvrit le fantôme de son père, littéralement. Les jeux vidéo, particulièrement ceux de courses automobiles, ont la particularité de garder en mémoire la performance d'un joueur en contre-la-montre sous la forme d'un « fantôme ». Le joueur, désireux de battre le temps record, refera la même course et se retrouvera face au joueur responsable du record, sans qu'il soit physiquement présent. Le jeu a enregistré le tracé qu'il a effectué pour faire ce temps, et le retranscrit en affichant son véhicule sous une forme transparente, de sorte que l'autre joueur puisse se confronter au détenteur du record sans risquer d'entrer en collision avec lui et donc de fausser le résultat **(39)**. Le fantôme vidéoludique est ainsi nommé car, tout comme le véritable fantôme, il représente un moment de vie d'un être humain sous une forme ectoplasmique.

Ainsi, le jeune homme put, comme du temps où son père était de ce monde, jouer avec lui. Il se confronta à lui, encore et encore, comme si la mort n'avait jamais interrompu leurs parties. Le fantôme de son père restait meilleur que lui. Puis, lors d'une énième course, le jeune homme dépassa son père. Pour la première fois, il était parvenu à battre son temps. En passant la ligne d'arrivée, il enregistrerait son propre fantôme qui remplacerait celui de son père, dont la performance avait été surpassée. Alors il freina. Il ne pouvait se résoudre à se séparer une deuxième fois de son père.



(39) Image d'un fantôme dans un jeu vidéo de courses automobiles[218].

Cette histoire m'a énormément touché[219]. D'autant plus que j'avais déjà joué à de tels jeux, que mes fantômes s'y trouvaient peut-être encore, mais jamais je n'avais envisagé le fantôme vidéoludique, ni même la technologie dans son ensemble, de cette manière. *« Il est plus sacrilège*, nous dit Régis Debray, *de brûler un tableau qu'une photo ou qu'une bande vidéo, parce qu'on détruit alors une contingence qui ne se répétera plus »*[220] et bien entendu, je ne pourrais le contredire sur ce point. Cela est d'autant plus exact aujourd'hui, photos et vidéos représentant désormais de simples fichiers informatiques dont la copie n'a plus aucune limite. Mais que dire de ce fantôme ? Celui-ci me semble plus proche d'une peinture que d'une photo ou d'une vidéo. En effet, ce fantôme immortalise une gestuelle, une action manuelle et

[218] URL de l'image : http://www.gameblog.fr/news/44561-10-ans-apres-il-decouvre-le-fantome-de-son-pere-dans-une-vie (dernière visite le 04/09/2015).
[219] Le témoignage se trouve à cette adresse, en intégralité : http://plus.lefigaro.fr/lien/il-decouvre-le-fantome-de-son-pere-dans-sa-console-de-jeux-video-20140724-3997334 (dernière visite le 04/09/2015).
[220] DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992, p. 394.

cérébrale qui, tout comme la peinture, ne se répétera jamais. D'une part, parce que l'homme ne peut effectuer deux fois une même action d'une manière parfaitement similaire. Cette course ne pourra jamais être effectuée exactement selon le même tracé. En ce sens, aucun fantôme ne pourra être semblable à celui-ci. D'autre part, le fantôme vidéoludique est certes un fichier informatique enregistré dans la console ou dans une carte mémoire, mais n'est pas reproductible comme l'est une photo ou une vidéo. Mais surtout, tandis que la photo ou la vidéo sont des données qu'il est possible de partager, de consulter depuis n'importe quel appareil, ce fantôme n'existe que dans ce jeu. Il existe uniquement dans le contexte du jeu vidéo, sur un seul et même appareil. En ce sens, il est pourvu de cette unicité, le *hinc et nunc*[221], qui caractérise les images faites-de-main-d'homme. Tout comme la peinture, qui dérobe à la mort un instant de vie, sous une forme aussi unique que celle des êtres vivants, le fantôme de ce père est une parcelle de sa vie, qui contrairement à l'être humain photographié ou filmé, ne pourra jamais être multiple.

Le dernier des travaux que je présenterai ici fait justement intervenir un jeu vidéo **(40)**. Il s'inscrit dans la même lignée que les peintures-machines présentées antérieurement, confrontant une machine et un portrait. Mais ce projet-ci se distingue par deux aspects qui lui sont propres. Premièrement, il est le seul qui confronte la peinture à une machine diffusant de l'image. En effet, la peinture est réalisée sur un écran de télévision, laquelle retransmet l'image de la console de jeu. Deuxièmement, la présence du jeu vidéo suppose une interactivité du spectateur. C'est même sur cette implication du spectateur que se fonde le fonctionnement de ce dispositif. Peinture et jeu vidéo ne forment qu'une seule et même image, la première étant donc dépendante du mouvement du second. Or, si le spectateur ne joue pas au jeu vidéo, celui-ci restera inanimé, entraînant du même coup l'immobilité de la peinture. La platine tourne-disque et l'amplificateur effectuaient quant à eux un mouvement, inaltérable quelle que soit l'implication du spectateur. Ici, le robot-peinture réagit aux ordres d'un utilisateur, qui dans la mesure du possible, contribue à créer l'image qui prend forme sous ses yeux. Il s'agit de ce fait d'un rapport entre un *« auteur-amont »* et un *« auteur-aval »*, tels que les nomment Edmond Couchot et Norbert Hillaire : *« L'œuvre est créée par deux auteurs. Un "auteur-amont", à l'origine du projet, qui en prend l'initiative et qui définit programmatiquement les conditions de la participation du spectateur (et de sa liberté qui n'est jamais totale) et un "auteur-aval" qui s'introduit dans le déploiement de l'œuvre et en*

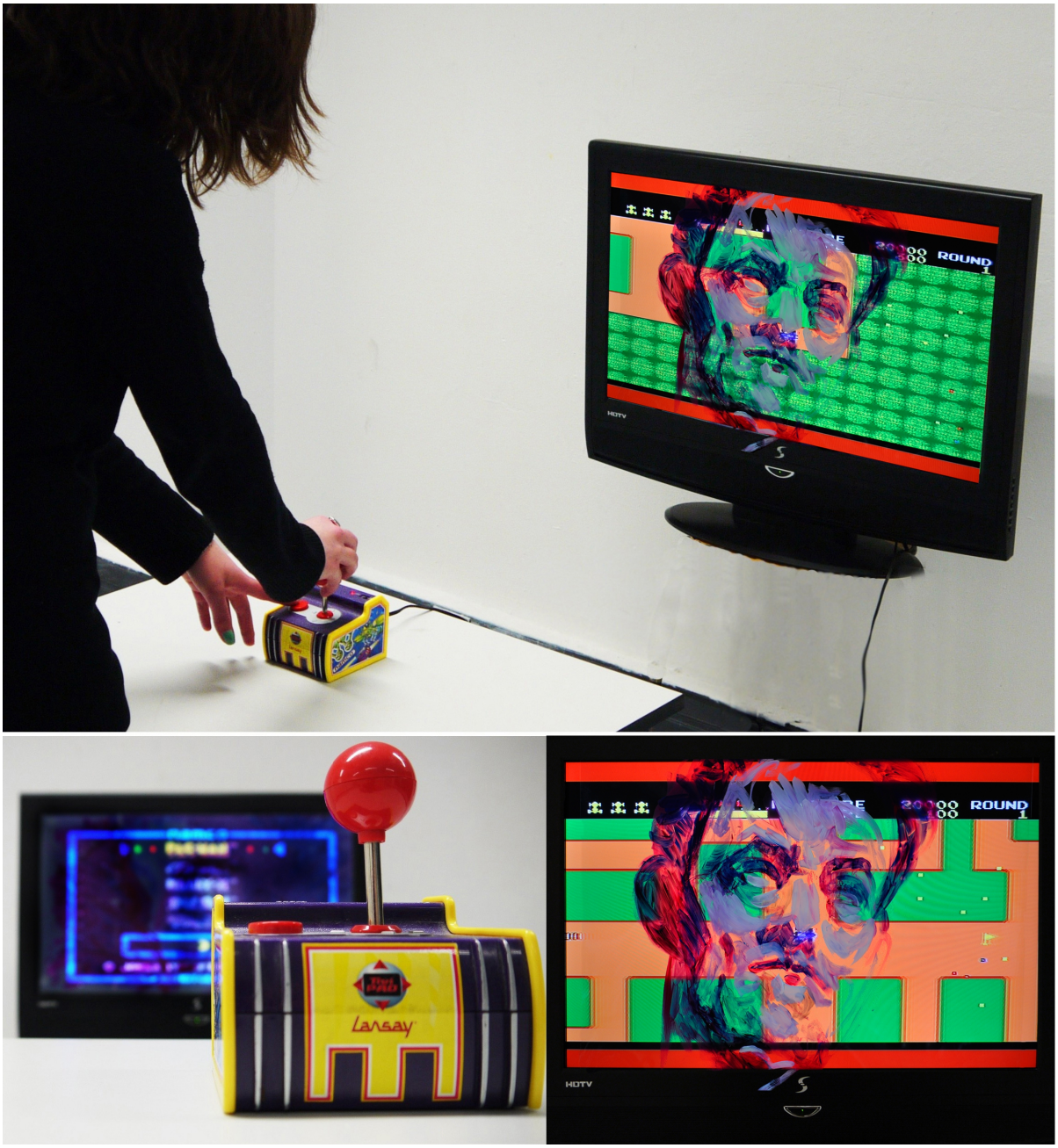
[221] BENJAMIN Walter, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Editions Allia, 2012 (première publication en 1955), p. 18.

actualise les potentialités »[222]. Mais bien évidemment, cette prise en compte de deux auteurs est incompatible avec la peinture telle que nous la pensons traditionnellement. Celle-ci est réalisée par un auteur et exposée aux yeux du spectateur une fois terminée. Le cadre de l'exposition n'intervient en rien dans sa réalisation puisque le spectateur n'a aucun droit sur sa forme. Ce dispositif, mis en place avec le jeu vidéo, contourne partiellement cette constante puisque le spectateur, même si il ne peut modifier la peinture en elle-même, intervient sur l'arrière-plan de celle-ci qui en est indissociable, et a donc un rôle dans sa forme globale qui n'est jamais définitive.

Par le plus grand des hasards, le jeu vidéo que j'ai choisi à l'époque de la concrétisation de ce projet intitulé *Etre virtuel/ Etre matériel*, en 2013, est un vieux jeu vidéo de courses automobiles. Il n'y avait à priori aucune volonté de ma part de m'inspirer du témoignage cité plus haut, ne l'ayant découvert qu'en 2015, et lui-même n'ayant été rendu public qu'en 2014. Toutefois, je ne pourrais plus penser ce projet sans invoquer cette histoire, tant elle correspond aux principes de la sensibilité technologique dont il est question dans ce mémoire.

Ce dispositif fait coexister deux gestuelles quelque peu différentes. La première est celle du portrait peint, réalisée par l'auteur-amont, qui témoigne d'une implication de son corps dans une temporalité antérieure au temps du voir, immortalisée par le médium, la rendant palpable dans le présent. Le portrait peint est en lui-même un objet fini, son apparence découle d'un contexte spatio-temporel figé par la matière. La seconde gestuelle est celle générée par l'auteur-aval, le spectateur-acteur, qui s'arme du joystick mis à sa disposition pour piloter la voiture du jeu vidéo. Cette gestuelle, bien que très rudimentaire puisqu'elle ne prend en compte que quatre directions, est effective quant à elle dans le temps du voir et uniquement dans ce temps, puisque le jeu ne garde pas en mémoire la gestuelle du joueur sous la forme d'un fantôme. Seul le meilleur score est affiché sur l'écran, unique trace du passage d'un joueur. Ce travail a été exposé quelques fois, le jeu vidéo est donc passé par les mains de plusieurs spectateurs-joueurs mais pour l'heure, c'est encore mon score qui est affiché. J'aime cette idée d'un jeu vidéo faisait œuvre, dont le meilleur score est détenu par l'auteur du dispositif, laissant au spectateur l'opportunité de battre ce score, et son auteur par la même occasion, sans jamais l'avoir croisé. Battre l'artiste lui-même à un jeu qu'il a mis en place.

[222] COUCHOT Edmond et HILLAIRE Norbert, *L'Art numérique*, Paris, Flammarion, 2003, p. 110.



(40) *Etre virtuel/ Etre matériel*, 2013, peinture acrylique sur écran de télévision et jeu vidéo.

Parallèlement à cela, ces deux gestuelles incarnent respectivement deux corps : le corps physique et le corps virtuel. Le corps physique est ici incarné par la peinture, d'une part parce qu'elle est utilisée afin de figurer le corps avec le portrait, et d'autre part parce que la peinture témoigne de son maniement par un corps, matérialisé par le geste du pinceau. Le corps virtuel quant à lui, n'existe que dans la réalité du jeu vidéo. Il résulte du fonctionnement de ce dernier et de l'aptitude du spectateur-acteur à se projeter dans cette hallucination virtuelle en faisant abstraction de son corps physique. Seulement ici, le portrait

peint recouvre partiellement l'écran, empêchant le spectateur de jouer convenablement. D'une certaine manière, le recouvrement de cette fenêtre vers le monde virtuel brise l'illusion qu'elle procure, la présence du corps physique, à travers la peinture, annule l'immatérialité de l'image et donc l'hallucination du joueur. En effet, le joueur oubliera pendant quelques minutes son corps et son environnement physiques, pour être entièrement dévoué à son corps virtuel. Mais ce transfert de son esprit vers son corps virtuel est gêné par la présence de la peinture sur l'écran, qui est une donnée physique, interrompant cette désertion de la réalité terrestre. Cette hybridation confronte l'image technologique immatérielle et l'image matérielle faites-de-main-d'homme, témoins de deux réalités parallèles, ayant chacune leur propre corps dédié, mais animées par un même esprit.

Conclusion : Je suis un robot.

Je suis un robot. Bien qu'étant né de la terre, dans une enveloppe constituée de chair et d'os, la technologie coule dans mes veines, les machines habitent mon inconscient. Cette seconde mère qu'était la télévision, a implanté dans mon esprit les images de mon enfance. Elle est la première à m'avoir montré ce qu'était un éléphant, une guerre, le monde. Derrière le verre de son écran, les robots semblaient tout aussi tangibles que ces choses. Qu'ils suscitent chez moi de la peur ou de l'empathie, ils me ressemblaient. Ils ressemblaient à mes parents, à n'importe quel être humain que j'avais pu rencontrer. Bien que faits de métal, ils suscitaient des émotions et semblaient en éprouver en retour. Ma conscience est née et a évolué dans un monde pour lequel le robot n'était plus qu'une simple idée, une légende couchée sur du papier. Tout comme je n'ai pas besoin d'imaginer ce qu'est un arbre, s'imposant de lui-même à ma vue, je n'ai pas eu besoin d'imaginer ce qu'était un robot, tant il fut rendu concret par le cinéma.

Je suis un robot. Bien qu'étant pourvu de deux bras, deux jambes et divers sens que la nature m'a donnés, les machines complètent mon corps. Ce que je dessine ou peins ne s'est jamais posé devant mes yeux, seule ma vue technologique les a perçues, grâce à l'ordinateur. De même, la musique qui séduit mes tympans provient de machines, tout comme celle que je crée. Mes yeux et mes oreilles sont technologiques, tout comme ce qu'ils perçoivent. La machine est indissociable de mon corps, c'est à travers elle que j'appréhende mon environnement. Mon corps physique en devient presque obsolète, seul mon esprit me permet d'arpenter cette réalité virtuelle qui double la réalité matérielle. Il est devenu une donnée volatile, circulant dans ce monde virtuel sans aucune limite physique induite par le corps, naturellement limité et périssable.

Précédemment, nous nous demandions si l'homme, en devenant un robot, ou plus précisément un cyborg, cessait d'être humain. L'apparition de la technologie a certes opéré

une rupture majeure, mais celle-ci semble être un prolongement logique de notre évolution. Comprendre et maîtriser les forces de la nature est une vocation inhérente à l'espèce humaine. Il apparaît donc tout naturel de voir l'homme désireux de recréer des êtres à son image, prenant la forme de robots humanoïdes, témoins de sa volonté, et peut-être un jour de sa capacité, à percer le mystère qui entoure son existence. Avant le robot, l'homme tentait déjà de maîtriser l'essence de la nature et des êtres, moyennant la représentation figurative. Aujourd'hui, l'imitation du monde sensible atteint son paroxysme, douée d'un pouvoir hallucinatoire sans précédent. Et ce double virtuel de notre réalité physique offre à l'homme un corps et un environnement virtuels dont il est le maître. La technologie, comme aspiration à maîtriser les forces de la nature, semble vouée à préserver l'homme des limites de son corps naturel et parmi elles, la mort. Je le disais au début de ce mémoire, mon enfance a été marquée par la peur de la mort et, quoique moins présente, elle continue de m'habiter. Toutefois, la perspective d'une immortalité me semble tout aussi terrifiante. Ainsi, cette robotisation de l'homme n'aspire pas à le priver de son humanité, seulement d'en écarter les faiblesses, participant à atteindre une forme de surhumanité.

Et sa sensibilité évolue selon le même rythme. L'homme-machine ne sacrifie pas son humanité, il en va de même pour sa sensibilité. En revanche, celle-ci n'a plus les mêmes attentes. La stimulation sensitive induite par la technologie se caractérise par une plus grande intensité, due à une plus grande abondance d'images, selon un flux plus rapide, et une monopolisation de plusieurs sens simultanément, offrant une expérience esthétique totale et puissante. Notre sensibilité s'étant habitué à une telle stimulation comme on s'habitue à une alimentation très assaisonnée, verrons-nous disparaître les « vieilles images » apparaissant plus fades telles que la peinture ? Nous ne pouvons prophétiser sa disparition présentement, tant l'évolution de la technologie est rapide, mais force est de reconnaître que les arts figuratifs ont encore un public conséquent, qu'il soit spectateur ou acheteur. Et pour ma part, je ne suis pas prêt de laisser tomber crayons et pinceaux.

SOMMAIRE

Avant-Propos.....6
Introduction : Je suis sensible.....7

I - Des robots et des hommes

I-1- Lorsque la technologie feint de ressentir.....10
Ce premier chapitre s'attache à décrire la sensibilité qui caractérise le robot humanoïde, une sensibilité élaborée selon une imitation de la nôtre. Ainsi, les robots dont foisonnent les œuvres de fiction, et progressivement nos quotidiens, semblent sensibles et de fait, génèrent un lien empathique et social avec l'être humain.

I-2- L'humanité simulée par la représentation.....20
Ici, il est question de l'être humain représenté par l'être humain. Le corps, précisément le portrait, qu'il soit peint, dessiné ou sculpté, génère une empathie due à la sensibilité qu'il simule. Tout comme les robots humanoïdes, les représentations anthropomorphes créent l'illusion de la vie, et ne peuvent donc pas être considérés comme de simples objets.

I-3- La genèse des *Robots sensibles*.....46
Le dernier chapitre de cette première partie introduit la série des *Robots sensibles* dans laquelle la peinture et la machine forment un seul et même objet, anthropomorphe et technologique, une entité mi-homme mi-machine. Puis le rapport de la machine à l'œuvre d'art est interrogé à travers la pensée machiniste de Bruno Munari et le travail de Jean Tinguely, dont les fondements découlent de celle-ci.

II - Le cyborg-artiste

II-1- Les robots se font entendre.....58

Ce chapitre s'intéresse au sonore, une des constantes du vivant, et donc aux sons produits par les machines. L'alliance de l'être humain et de la technologie musicale (synthétiseurs, boîtes à rythmes, etc.), un des aspects de mon travail, est à l'origine d'un produit esthétique dont les deux acteurs, homme et machine, sont réunis en un seul et même être que j'appelle le cyborg-artiste. Ce produit, à la fois visuel, musical et littéraire, fait l'objet d'une analyse esthétique et sociale, explicitant l'influence qu'il a eue sur mon propre travail.

II-2- Le cyborg satisfait de sa nature.....79

Contrairement au cyborg-artiste décrit dans le précédent chapitre, écoeuré par la machine qui emprisonne son corps malgré lui, Andy Warhol et John Brophy, que j'ai choisis de mettre en relation, incarnent le cyborg-artiste satisfait de sa nature d'homme-machine. Andy Warhol, dont la méthode de création imite la machine industrielle produisant les images en série, et John Brophy, qui bien que peignant selon la tradition des maîtres flamands ne peint que d'après des images de synthèse qu'il a préalablement conçues, accordent tous deux à la machine une place prépondérante dans leur processus créatif.

III - Une sensibilité technologique

III-1- Ces machines du sensible.....90

Dans ce chapitre, la rupture historique entre les techniques et les technologies est explicitée, définissant le rapport de l'homme à ces nouveaux appareils, créateurs d'images aux logiques différentes. Cette technologie, de plus en plus présente, permettant à l'homme de voir et d'entendre le monde entier sans bouger, des techno-sens remettant en question la place de son corps naturel.

III-2- Le virtuel, l'esprit détaché du corps matériel.....107

Découlant de ces techno-sens, la perception de l'homme de son environnement est désormais pris en charge par la technologie, également capable de générer une réalité parallèle. Un paradis artificiel, comme l'homme a toujours été désireux d'en arpenter, offrant une transcendance de l'esprit aussi palpable que celle d'une hallucination ou d'un rêve. Dans le virtuel, l'homme contrôle son existence, il se débarrasse de son corps et de ses contraintes naturelles, telles la douleur ou la mort.

Conclusion.....120

Table des travaux personnels

Vieille dame, 2014, stylo-feutre sur papier, 42 x 29,7 cm.....25

Effroi, 2015, peinture acrylique sur panneau de bois, 80 x 60 cm.....26

Robot Sensible n°1, 2013, peinture acrylique sur platine tourne-disque,
38,5 x 43,5 x 8 cm.....48

Robot Sensible n°2, 2014, peinture acrylique sur platine tourne-disque,
38,5 x 43,5 x 8cm.....49

Robot Sensible n°3, 2014, peinture acrylique sur platine tourne-disque,
38,5 x 43,5 x 8 cm.....49

Robot Sensible n°4, 2015, crayon sur papier et platine tourne-disque,
38,5 x 43,5 x 8 cm.....52

Robot Sensible n°5, 2015, peinture acrylique sur platine tourne-disque, montage
photographique, 100 x 90 cm.....54

Portrait lignes oranges, 2010, encre de Chine et feutre sur papier, 42 x 29,7 cm.....73

Le Spleen du cyborg, 2013, peinture acrylique sur plastique et amplificateur sonore,
28 x 20 x 26 cm.....78

Télégénique, 2015, peinture acrylique sur panneau de bois, 79,1 x 63,8 cm.....102

Dessin d'après un écran de télévision, réalisé en mai 1999, d'après une image du film
Les 101 Dalmatiens.....104

Etre virtuel/ Etre matériel, 2013, peinture acrylique sur écran de télévision
et jeu vidéo.....118

Table des illustrations

Le robot R2-D2 issu de la saga Star Wars.....14
URL de l'image : http://www.w12.fr/2/r2d2-c3po-wallpaper.html (dernière visite le 01/09/2015)

Le Terminator de James Cameron.....14
URL de l'image : http://explore.bfi.org.uk/sightandsoundpolls/2012/film/4ce2b7a2eb4b9 (dernière visite le 01/09/2015).

Robert Decker, *Le Roi Ozias frappé par la lèpre*, 1988, huile sur toile, 100,4 x 80 cm.....23
D'après le tableau de Rembrandt, *Le Roi Ozias frappé par la lèpre*, 1635, huile sur panneau, 101 x 77 cm, Chatsworth, Devonshire Collection.

Ron Mueck, *Couple under an umbrella*, 2013, matériaux divers, 300 x 400 x 350 cm, Courtesy Hauser & Wirth/ Anthony d'Offay, Londres.....28
URL de l'image : http://cache.20minutes.fr/photos/2013/04/17/visitors-look-at-sculpture-3d5a-diaporama.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Scène du décrochage de l'œuvre de Margaret Keane dans le film *Big Eyes* de Tim Burton.....31

Portrait funéraire d'un jeune homme portant une couronne dorée, vers 138-192, encaustique sur panneau avec feuille d'or, 41 x 20 cm, Berlin, Staatliche Museum zu Berlin.....36
URL de l'image : http://www.thephora.net/forum/showthread.php?t=97731&page=4 (dernière visite le 02/09/2015).

Francis Bacon, *Three Studies for a Portrait Including Self-Portrait*, 1967, huile sur toile, 35,5 x 30,5 cm (chacun), New York, The Metropolitan Museum of Art.....41
URL de l'image : https://farticulate.files.wordpress.com/2011/02/d29a12ff.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Amedeo Modigliani, *Portrait de Lunia Czech-owska*, 1919, huile sur toile, 46 x 33 cm, Collection privée.....42
URL de l'image : http://www.artliste.com/portrait-lunia-czechowska-amedeo-modigliani-89-1835-iphone.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Felix Vallotton, *Etude de fesses*, vers 1884, huile sur toile, 38 x 46 cm, Collection particulière.....44
URL de l'image : https://lorenztradfin.files.wordpress.com/2013/11/dsc_1586.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Jacques Monory, *Irena n°2*, 1970, huile sur toile, 120 x 120 cm, Grenoble, Musée de Grenoble.....50
URL de l'image : http://www.jacquesmonory.com/images/Portraits/Irena2.jpg (dernière visite le 02/09/ 2015).

Jean Tinguely, *Requiem pour une feuille morte*, 1967, acier et bois peints, cuir, 305 x 1105 x 80 cm, Paris, Centre Georges Pompidou.....57
URL de l'image : http://p2.storage.canalblog.com/23/77/674442/46883315.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Franz Xaver Messerschmidt, *L'Homme qui bâille*, 1771-1781, étain, plomb et cuivre, Budapest, Szépmuvészeti Mùzeum.....59
URL de l'image : http://a54.idata.over-blog.com/1/50/59/42/Abderrahim-Souri/61833964.jpg (dernière visie le 02/09/2015).

Le groupe Kraftwerk, photographie d'Emil Schult, 1978.....63
URL de l'image : http://limonadier.net/wp-content/uploads/2014/10/kraftwerk-12.3.2013.jpg (dernière visite le 02/09/1992).

Mannequins à l'effigie des membres du groupe Kraftwerk, photographie d'Emil Schult, 1978.....65
URL de l'image : https://theberlinagenda.files.wordpress.com/2014/11/kraftwerk-the-man-machine-booklet-8-9.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Charles Baudelaire, photographie d'Etienne Carjat, 1863.....67
URL de l'image : http://www.paristribune.info/photo/art/grande/4575722-6851550.jpg?v=1343746556 (dernière visite le 02/09/2015).

Le groupe Depeche Mode, photographie d'Anton Corbijn, 1989.....67
URL de l'image : http://www.electronicbeats.net/wp-content/uploads/2015/03/DepecheMode_EB.jpg (dernière visite le 02/09/2015).

Andy Warhol, *32 Soup Cans*, 1961, peinture polymère synthétique sur trente-deux toiles, 50,8 x 40,6 cm chacune, Washington, The National Gallery of Art.....81
URL de l'image : http://www.moma.org/explore/inside_out/inside_out/wp-content/uploads/2015/04/soup-cans-grid.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

Andy Warhol, *Green Coca-Cola Bottles*, 1962, Sérigraphie à l'encre sur peinture polymère synthétique sur toile, 211 x 144,8 cm, New York, Whitney Mu-seum of American Art.....82
URL de l'image : http://barbarainwonderlart.com/wp-content/uploads/2012/12/12-andy-warhol-green-coca-cola-bottles-1962.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

Andy Warhol, *Marilyn Diptych*, 1962, Sérigraphie à l'encre sur peinture polymère synthétique sur deux toiles, 2054 x 1448 cm chacune, Londres Tate Modern.....84
URL de l'image : http://www.tate.org.uk/art/artworks/warhol-marilyn-diptych-t03093 (dernière visite le 04/09/2015).

John Brophy, *Blue Angel 43*, 2012, huile sur panneau de bois, 25 x 20 cm, Collection particulière.....87
URL de l'image : http://www.jbrophy.com/Blue_Angel_43.html (dernière visite le 04/09/2015).

John Brophy, *Valkyrie*, 2012, huile sur panneau de bois, 61 x 51 cm, Collection particulière.....87
URL de l'image : http://www.jbrophy.com/Valkyrie.html (dernière visite le 04/09/2015).

Eadweard Muybridge, *Woman Walking Downstairs*, chronophotographie, 1987.....96
URL de l'image : http://www.stevenbenedict.ie/wp-content/uploads/2013/04/Muybridge-Woman-Walking-Downstairs.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier n°2*, 1912, huile sur toile, 146 x 89 cm, Philadelphie, Museum of Art.....97
URL de l'image : https://lebaobabbleu.files.wordpress.com/2011/03/nudesand.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

Giacomo Balla, *Dynamisme d'un chien en laisse*, 1912, huile sur toile, 90 x 110 cm, Buffalo, Albright-Knox Art Gallery.....97
URL de l'image : http://media2.fdncms.com/csindy/imager/giacomo-balla-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-ive-loved-this-work-for-ye/u/original/2796814/balla_giacomo-dynamism_of_a_dog_on_a_leash_1964.016.jpg (dernière visite le 04/09/2015).

Capture d'écran d'une vidéo trouvée sur Internet provenant d'un écran de télévision cathodique.....101

Ed Paschke, *Electalady*, 1984, huile sur toile, 188 x 233,7 cm, New Jersey, Collection de James et Maureen Dorment.....106
URL de l'image : http://www.edpaschke.com/gallery/1980/ (dernière visite le 04/09/2015).

Ed Paschke, *Nervosa*, 1980, huile sur toile, 116,8 x 108 cm, Chicago, Collection de Judith et Edward Neisser.....106
URL de l'image : http://www.edpaschke.com/gallery/1980/ (dernière visite le 04/09/2015).

David Claerbout, *Travel*, 1996-2013, vidéoprojection, HD animation, couleur, 12 mn.....112
URL des deux images : http://www.yvon-lambert.com/2012/?page_id=8687 (dernière visite le 04/09/2015).

Image d'un fantôme dans un jeu vidéo de courses automobiles.....115
URL de l'image : http://www.gameblog.fr/news/44561-10-ans-apres-il-decouvre-le-fantome-de-son-pere-dans-une-vie (dernière visite le 04/09/2015).

INDEX DES NOMS PROPRES

ALBERTI, Leon Battista....42, 43
ALESSANDRINI, Paul....63
ALLEMAGNE....62, 104
ALLOWAY, Laurence....55
ANDERSEN, Hans Christian....38
ANGLETERRE....66
APPLE....14
ARASSE, Daniel....42
ARISTOTE....39, 40
AUBERVILLIERS....21
BACON, Francis....41
BALLA, Giacomo....96, 97
BALZAC (de), Honoré....8
BASILDON....71
BAUDELAIRE, Charles....67, 68, 69, 70, 93, 98
….110, 111 113
BAUDRILLARD, Jean....102
BEATLES (THE)....61
BENJAMIN, Walter....91, 93, 95, 116
BRASSAI....94
BRESIL....11
BRETON, Eric....113
BROPHY, John....86, 87, 88, 90
BURTON, Tim....29, 31
BUSSY, Pascal....62, 65, 66
CAMERON, James....11, 17
CAMPBELL....81, 83
CANADAY, John....30
CAPEK, Karel....12
CARJAT, Etienne....67
CEZANNE, Paul....94
CHAPLIN, Charles....76
CHARLES VI....37
CHOPIN, Frédéric....75
CLAERBOUT, David....112, 113
CLYNES, Manfred E. ….74
COCA-COLA....82, 83
COLLODI, Carlo....31
CONNOR, John....11, 17, 18
CONNOR, Sarah....11, 17
CORBIJN, Anton....67
COUCHOT, Edmond....92, 93, 95, 116
DAGUERRE, Louis....92
DALI, Salvador....86, 89
DEBRAY, Régis....35, 37, 39, 83, 92, 93, 94
….95, 108, 109, 115
DEBUSSY, Claude....71
DECKER, Robert....23
DELACROIX, Eugène....93, 94
DELAROCHE, Paul....92, 93
DELUXE, Jean-Emmanuel....30
DEPECHE MODE....66, 67, 68, 69, 70, 75
DESHAYES, Eric....63, 64
DUCHAMP, Marcel....80, 96, 97
DUSSELDORF....62
EDISON, Thomas....13
EGYPTE....35
EUROPE....62, 64, 66
ETATS-UNIS....64, 86, 98
EWALD (Lord)....19, 20
FAGIOLO DELL'ARCO, Maurizio....41
FAYOUM....35, 36
FERTIL, Elodie....40, 99
FLAUBERT, Gustave....33
FRANCE....37, 59, 64
FRANKENSTEIN, Victor....13
GERSON, Horst....22
GERVEREAU, Laurent....93
GIESEY, Ralph....37, 64
GIGANTE, Elisabetta....35, 37, 41
GINZBURG, Carlo....37, 64
GIRE, Sylvain....63
GOMBRICH, Ernst....105
GOOGLE....99, 104
GORE, Martin....71
GRAHAM-BELL, Alexandre....61
GRAHAM-DIXON, Andrew....27, 36, 40
GRAY, Dorian....32, 33, 34
GRAY, Elisha....61
GRECE....36
HALLWARD, Basil....32, 34
HARAWAY, Donna....74
HENRI IV....37
HERARD, Alain....99
HEUDIN, Jean-Claude....74
HILLAIRE, Norbert....116
HIROSHIMA....55, 66
HULTEN, Pontus....55, 56
HUMAN LEAGUE (THE)....66
HUTTER, Ralf....63
ICHBIAH, Daniel....61
IKEA....50
ISRAEL....22
JUDA....22
KEANE, Margaret....29, 30, 31
KEANE, Walter....29, 30
KEATING, John....11
KERCKHOVE (de), Derrick....100
KLINE, Nathan S. ….74
KOSMICKI Guillaume....61
KRAFTWERK....62, 63, 64, 65, 66, 67, 72, 75, 80
KRAJEWSKI, Pascal....40, 92, 107, 109
LASSETER, John....38
LATOW, Muriel....80
LEPETIT, Virginie....71
LEGE, Bernard....93
LEGER, Fernand....96
LEMOINE, Serge....95, 97
LORRE, Chuck....16
LOUIS XIV....83
LOVE, Nicholas....85
LUCAS, George....13
LUMIERE, Louis....95
LUMIERE, Auguste....95
MACCHIA, Jean-Rémy....18
MALEVITCH, Kasimir....96

INDEX DES NOMS PROPRES

MANET, Edouard....94
MAREY, Etienne-Jules....95
MARINETTI, Filippo Tommaso....97
MARTIN, Jean-Hubert....83, 85, 89
MAUPASSANT (de), Guy....33
McLUHAN, Marshall....99
MENDELEIEV, Dmitri....10
MERIMEE, Prosper....31, 32, 33
MESSERSCHMIDT, Franz Xaver....58, 59
MICHAUD, Sébastien....70, 71
MICHEL, Marco Antonio....41
MODIGLIANI, Amedeo....41
MONORY, Jacques....50
MONROE, Marilyn....83, 84, 100
MOOG, Robert....61
MORANA, Cyril....39
MUECK, Ron....27, 28
MUNARI, Bruno....55, 56, 57, 63, 67
MUYBRIDGE, Eadweard....95, 96, 97
NAGASAKI....55
NARCISSE....42, 43, 93
NASA....74
NAUMANN, Francis M. ….96
NEW ORDER....66
NEW YORK....30, 80
NIEPCE, Nicéphore....92
NIETZSCHE, Friedrich....11
ORCHESTRAL MANOEUVRES IN THE DARK....66
OUDIN, Eric....39
OVIDE....20, 42
OZIAS....22
PASCHKE, Ed....105, 106
PAUSANIAS....43
PETRARQUE....40
PICASSO, Pablo....89, 94
PINK FLOYD....62
PITTSBURG....80
PLATON....11, 39
PLAUTE....18
PLINE L'ANCIEN....35
POTZL-MALIKOVA, Maria....59
PRADY, Bill....16
PYGMALION....20
R2-D2....13, 14
RAPHAEL....21
REMBRANDT....21, 22, 29
REY, Alain....11, 12, 14, 57, 68, 76, 91
REY-DEBOVE, Josette....11, 12, 14, 57, 68, 76, 91
RIMBAUD, Arthur....67
ROBERT, Paul....11, 12, 14, 57, 68, 76, 91
RONDEAU, Corinne....113
ROSSE, Elizabeth....110
SAINT PHALLE (de), Niki....56
SCHERF, Guilhem....59
SCHMITT, Maxime....65
SCHULT, Emil....63, 65
SCHWARZENEGGER, Arnold....11
SCOTT, Raymond....61
SEATTLE....86
SHANES, Eric....82
SHELLEY, Mary....13
SIMMEL, Georg....28
SOCRATE....11
STIEGLER, Bernard....110
SWENSON, G.R. ….81
TALK TALK....66
TANCHIS, Aldo....55, 56
TERMINATOR....11, 13, 14, 16, 17, 18
TINGUELY, Jean....56, 57, 63
TOUTANKHAMON....36
TURNER, Joseph Mallord William....21
VALERY, Paul....104
VALLOTTON, Felix....43, 44
VAUCANSON (de), Jacques....61, 62
VENUS....20, 31, 32, 33
VERLAINE, Paul....67
VILLIERS DE L'ISLE-ADAM, Auguste....13, 19, 20
VIOLA, Bill....79
VOLKSWAGEN....63
WARHOL, Andy....80, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 88
….89, 90, 100
WEI-HSIEH....37
WEIR, Peter....11
WHALLEY, Ben....66
WILDE, Oscar....32, 33, 34
WILLIAMS, Robin....11
WOTTON, Henry....32, 33
WRIGHT, Will....8, 16
YOUTUBE....114
ZABUNYAN, Dork....74
ZUFFI, Stefano....42

Glossaire

Androïde : terme apparu pour la première fois dans le roman d'Auguste Villiers de L'Isle-Adam *L'Eve Future*. Désigne un robot à forme humaine.

Anthropomorphisme : réflexe chez l'homme qui se caractérise par une attribution d'aspects humains à des êtres, des objets ou des phénomènes.

Automate : mécanisme reproduisant des gestes propres aux êtres vivants de manière automatique. Leur fonctionnement ne nécessite pas l'intervention d'un être humain. Cependant, ils sont incapables d'interagir avec leur environnement et donc d'altérer leur action en fonction des paramètres extérieurs.

Cyborg : mot inventé en 1960 par deux chercheurs de la NASA, Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline, pour décrire un être amélioré, entre humain et machine (cf. p. 76). Le mot vient de l'anglais, contraction de *« cybernetic organism »*, désignant un être humain dont le corps est augmenté ou réparé, voire maintenu en vie, par des greffes robotiques plus ou moins importantes.

Cyborg-artiste : c'est ainsi que je désigne l'acteur d'un objet artistique qui est le résultat d'une alliance entre l'homme et la machine. L'objet en question est ainsi porteur d'une esthétique à la fois humaine et machinique, étant le produit d'une expression conjointe de l'homme et de la machine (cf. p. 76).

Le *hinc et nunc* : locution latine signifiant « ici et maintenant », utilisée par Walter Benjamin dans son essai *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* pour désigner le caractère unique d'une image faite-de-main-d'homme, caractère manquant à leurs reproductions et aux images technologiques.

Inconscient visuel : notion introduite par Régis Debray dans *Vie et mort de l'image*, qui désigne le médium artistique dominant d'une époque, le « *foyer central de ses perceptions, code figuratif que lui impose en dénominateur commun son art dominant, celui qui a la capacité de modeler les autres à son image. Le mieux connecté à l'évolution scientifique et*

aux techniques de pointe. Celui qui assure la plus forte communion des contemporains, en synthétisant le plus de sens et en ouvrant au maximum le champ physique des sensations possibles. »[223] (cf. p. 94)

Robot : mot tiré du tchèque *robota* signifiant « travail forcé », intenté par l'écrivain tchèque Karel Capek. Désigne un être technologique, s'apparentant plus ou moins à un être humain, doté d'une intelligence artificielle qui lui permet de se mouvoir et d'interagir avec son environnement, contrairement à l'automate.

Technique/ Technologie : les techniques facilitent le travail de l'homme quant à la matière, tandis que les technologies facilitent le travail de l'homme quant à l'information. Par exemple, la gravure est une technique et la photographie est une technologie. L'une oblige l'homme à générer une image mais lui évite sa reproduction tandis que l'autre évite à l'homme de générer l'image lui-même (cf. p. 90-92).

Techno-sens : mot hybride que j'attribue aux sens naturels d'un être humain que la technologie augmente, améliore. Par exemple, les interfaces technologiques telles que la télévision, l'ordinateur ou le Smartphone qui permettent à l'homme de voir et d'entendre de loin, tout comme il peut être vu et entendu de loin, par plusieurs personnes en même temps, sans se déplacer.

Triple rapport empathique : c'est ainsi que je désigne les trois différentes empathies induites par un objet façonné par l'homme à son image.
Si l'on prend l'exemple d'un portrait peint, les trois empathies sont : premièrement l'empathie ressentie par le spectateur pour l'être humain peint, deuxièmement l'empathie ressentie par l'artiste pour son modèle et son œuvre au cours de la réalisation du portrait, traduite par son traitement pictural, et troisièmement l'empathie ressentie par le spectateur pour l'auteur du portrait qu'il voit à travers son traitement pictural (cf. p. 43).

[223] DEBRAY (Régis), *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992. p. 374.

Bibliographie

ALLOWAY (Laurence), « Science-fiction et artefacts » dans *Art et science-fiction : La Ballard Connection*, Genève, Valerie Mavridorakis, 2011.

ANDERSEN (Hans Christian), *Le Stoïque Soldat de plomb*, Paris, Folio, 1994 (première publication : 1838).

ARASSE (Daniel), *Histoires de peintures*, Saint-Amand-Montrond (Cher), Denoël, 2004.

ARISTOTE, *Ethique à Nicomaque*, Paris, Vrin, 2012 (écrit vers 350 av. J.-C.).

ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Le Livre de poche, 1990 (écrit vers 335 av. J.-C.).

BALZAC (de) (Honoré), *Le chef-d'œuvre inconnu*, Paris, Nathan, 2006 (première publication : 1831).

BAUDELAIRE (Charles), *Les Fleurs du mal*, Paris, Editions Larousse, 2006 (première publication : 1857).

BAUDELAIRE (Charles), *Le Peintre de la vie moderne*, Clamecy, Editions Mille et une nuits, 2010 (première publication : 1863).

BAUDRILLARD (Jean), *Simulacres et simulations*, Paris, Editions Galilée, 1981.

BENJAMIN (Walter), *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Editions Allia, 2012 (première publication : 1955).

BRASSAI, *Conversations avec Picasso*, Paris, Gallimard, 1964.

BROPHY (John), interview par Anne & Julien dans *HEY ! modern art & pop culture* #11, Paris, Ankama, 2012.

BUSSY (Pascal), *KRAFTWERK : Le mystère des hommes-machines*, Moulins-lès-Metz, Camion Blanc, 1996.

COLLODI (Carlo), *Les Aventures de Pinocchio. Histoire d'un pantin (Le Avventure di Pinocchio. Storia di un barattino)*, Paris, Le Livre de Poche, 2007 (première publication : 1881).

COUCHOT (Edmond), *Des images, du temps et des machines*, Arles, Actes Sud, 2007.

COUCHOT (Edmond) et HILLAIRE (Norbert), *L'Art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.

DEBRAY (Régis), *Vie et mort de l'image*, Saint-Amand (Cher), Gallimard, 1992.

DESHAYES (Eric), *KRAFTWERK*, Gémenos, Le mot et le reste, 2014.

Ed Paschke, Paris, Editions du Centre George Pompidou, catalogue de l'exposition du Centre Georges Pompidou, 1989.

Franz Xaver Messerschmidt, sous la direction de Maria POTZL-MALIKOVA et Guilhem SCHERF, catalogue de l'exposition du musée du Louvre, Paris, Louvre éditions, 2011.

GERSON (Horst), *Rembrandt et son œuvre*, Paris, Le Livre partout, 1968.

GERVEREAU (Laurent) et LEGE (Bernard), *Dictionnaire mondial des images*, Paris, Nouveau Monde, 2006.

GIESEY (Ralph), *Le roi ne meurt jamais*, Paris, Flammarion, 1987 (édition anglaise de 1960). Commentaire dans GINZBURG (Carlo), « Représentation : le mot, l'idée, la chose », *Annales*, E.S.C., 1991.

GIGANTE (Elisabetta), *L'Art du portrait : Histoire, Evolution et Technique*, Paris, Hazan, 2012.

GOMBRICH (Ernst), *Histoire de l'Art*, Paris, Phaidon, 2001.

GRAHAM-DIXON (Andrew), *Art : L'Histoire de l'art en images*, Paris, Flammarion, 2009.

HULTEN (Pontus), *Tinguely*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1988.

HUTTER (Ralf) de KRAFTWERK, interview par Paul ALESSANDRINI, *Rock & Folk*, 1976.

HUTTER (Ralf) de KRAFTWERK, interview par Sylvain GIRE, Paris, 1991, diffusé dans « Coda » (France Culture, 28/01/1992).

ICHBIAH (Daniel), *Robots : Genèse d'un peuple artificiel*, Genève, Minerva, 2005.

KERCKHOVE (de) (Derrick), *La Civilisation vidéo-chétienne*, Paris, Retz, 1990.

KOSMICKI (Guillaume), *Musiques électroniques : des avant-gardes aux dancefloors*, Gémenos, Le mot et le reste, 2009.

KRAJEWSKI (Pascal), *L'Art au risque de la technologie : le glaçage du sensible*, Paris, L'harmattan, 2013.

LEMOINE (Serge), *L'Art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2007.

MARINETTI (Filippo Tommaso), *Manifeste du futurisme*, publié dans *Le Figaro*, 20/02/1909.

MARTIN (Jean-Hubert), *Andy Warhol : Retrospective*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1990.

MERIMEE (Prosper), *La Vénus d'Ille*, Paris, Hachette, 2011 (première publication : 1835).

McLUHAN (Marshall), *Pour comprendre les média*, Paris, Seuil, 1968.

MICHAUD (Sébastien), *Depeche Mode : Ethique synthétique*, Rosières en Haye, Camion Blanc, 2001.

MORANA (Cyril) et OUDIN (Eric), *L'Art : Petite philosophie des grandes idées*, Paris, Eyrolles, 2010.

MUNARI (Bruno), *Manifeste du machinisme*, 1952, dans TANCHIS (Aldo), *Bruno Munari*, Paris, Philippe Sers éditeur, 1987.

NAUMANN (Francis M.), *Marcel Duchamp : L'art à l'ère de sa reproduction mécanisée*, Paris, Hazan, 1999.

OVIDE, *Métamorphoses*, Paris, Folio, 1992 (écrit vers 8 ap. J.-C.).

PAUSANIAS, *Périégèse*, vers 174.
URL : http://remacle.org/bloodwolf/erudits/pausanias/table.htm (dernière visite le 02/09/2015).

Peinture cinéma, Paris, Hazan, catalogue de l'exposition de Marseille, 1989.

PLATON, *La République*, Paris, Flammarion, 2002 (première publication : 315 av. J.-C.).

PLAUTE, *La Comédie des Ânes*, Paris, Hachette, 1876 (texte d'origine vers 212 av. J.-C.).

ROBERT (Paul), *Le Petit Robert 2016*, sous la direction de Josette REY-DEBOVE et Alain REY, Paris, éd. Le Robert, 2015.

RONDEAU (Corinne), *David Claerbout : l'oeil infini*, Belgique, Editions Nicolas Chaudun, 2013.

ROSSE (Elizabeth), « Avatar : soi-même comme un autre », dans *Réseaux sociaux*, sous la direction de Bernard STIEGLER, Quercy, FYP éditions, 2012.

SHANES (Eric), *Pop Art*, New York, Parkstone International, 2009.

SHELLEY (Mary), *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Paris, Le Livre de poche, 2009 (première publication : 1818).

SIMMEL (Georg), *La Signification esthétique du visage (Die Ästhetiche Bedeuting des Gesichts)*, Paris, Rivages, 1999 (première publication : 1901).

SWENSON (G.R.), « What Is Pop Art ? », *ARTNews* #62, novembre 1963.

VALERY (Paul), *Pièces sur l'Art*, Paris, Gallimard, 1934.

VILLIERS DE L'ISLE-ADAM (Auguste), *L'Eve Future*, Paris, Folio, 1993 (première publication : 1886).

WILDE (Oscar), *Le Portrait de Dorian Gray (The Picture of Dorian Gray)*, Paris, La Bibliothèque du Collectionneur, 2011 (première publication : 1890).

ZUFFI (Stefano), *Le Portrait*, Italie, Gallimard, 2001.

Ressources Web :

Box-office du cinéma mondial.
URL : http://www.cinemondial.com/visu_bomon.php (dernière visite le 03/09/2015).

DELUXE Jean-Emmanuel, « Les Grands yeux de Margaret Keane », article web, 2014.
URL : http://www.tricatel.com/blog/?p=3811 (dernière visite le 13/08/2015).

HEUDIN (Jean-Claude), « Demain tous cyborgs ? » , *Territoire en mouvement, revue de géographie et aménagement*, 2012.
URL : http://tem.revues.org/1469 (dernière visite le 25/08/2015).

LEPETIT Virginie, « Pourquoi la musique triste rend heureux » , *Courrier international*, 05/11/2014.
URL : http://www.courrierinternational.com/article/2014/11/05/pourquoi-la-musique-triste-rend-heureux (dernière visite le 25/08/2015).

MACCHIA Jean-Rémy, « Bientôt des voitures qui se conduisent toutes seules ? », France Info, octobre 2014.
URL : http://www.franceinfo.fr/emission/l-auto/2014-2015/en-vedette-au-mondial-de-l-auto-la-conduite-autonome-bientot-des-voitures-qui-se-conduisent-toutes-08 (dernière visite le 25/08/2015).

Présentation de John Brophy sur son site internet.
URL : http://www.jbrophy.com/about.html (dernière visite le 30/08/2015).

Témoignage du jeune homme ayant retrouvé le fantôme de son père dans un jeu : http://plus.lefigaro.fr/lien/il-decouvre-le-fantome-de-son-pere-dans-sa-console-de-jeux-video-20140724-3997334 (dernière visite le 04/09/2015).

VIVALAWATTS (pseudonyme Youtube), « Siri, Talk Dirty To Me. (iPhone Experiment) », mise en ligne le 10/11/2011.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=sKxOdWlalQY (dernière visite le 28/07/2015).

ZABUNYAN (Dork), « Donna Haraway, manifeste cyborg et autres essais », *Critique d'art* #31, 2008.
URL : http://critiquedart.revues.org/727 (dernière visite le 25/08/2015).

Films, documentaires :

BURTON (Tim), *Big Eyes*, StudioCanal, 2015.

CAMERON (James), *Terminator (The Terminator)*, Orion Pictures, 1985.

CAMERON (James), *Terminator 2 : le Jugement Dernier (Terminator 2 : Judgement Day)*, Columbia TriStar Pictures, 1991.

CHAPLIN (Charles), *Les Temps modernes (Modern Times)*, MK2 Diffusion, 1936.

FERTIL (Elodie), *Vivre avec les robots*, Gédéon Programmes, 2012.

KRAFTWERK en live pour la télévision en 1978.
URL : https://www.youtube.com/watch?v=EdubMwbOndo (dernière visite le 25/08/2015).

LASSETER (John), *Toy Story*, Walt Disney Studios Motion Pictures, 1996.

LORRE (Chuck) et PRADY (Bill), *The Big Bang Theory*, CBS, Saison 5, Episode 14, diffusé en janvier 2012 aux Etats-Unis.

WEIR (Peter), *Le Cercle des Poètes disparus (Dead Poets Society)*, Warner Bros., 1990.

WHALLEY (Ben), *Synth Britannia*, BBC, 2009.

Musique, ressources audio :

BEATLES (THE), *Abbey Road*, Apple Records, 1969.

DEBUSSY (Claude), *Claire de Lune*, troisième des quatre mouvements de la *Suite Bergamasque*, 1890.

DEPECHE MODE, « Black Celebration », issu de l'album *Black Celebration*, Mute Records, 1986.

KRAFTWERK, *Autobahn*, Philips, 1974.

KRAFTWERK, *The Man-Machine*, Kling Klang, 1978.

ORCHESTRAL MANOEUVRES IN THE DARK, « Enola Gay », issu de l'album *Organisation*, Dindisc, 1980.

PINK FLOYD, *The Dark Side Of The Moon*, EMI, 1973.

TALK TALK, « Such A Shame », issu de l'album *It's My Life*, EMI, 1984.

Remerciements

J'aimerais tout d'abord remercier M. Yann Toma pour la grande patience et l'enthousiasme communicatif dont il a fait preuve, vertus précieuses qui, ajoutées à l'éclectisme du groupe d'étudiants qu'il supervisait, ont été un réel moteur de mon ambition et de ma curiosité. De même, les cinq années passées au sein du centre Saint-Charles ont été des plus enrichissantes et des plus plaisantes, en grande partie grâce aux étudiants et professeurs que j'y ai rencontrés. Parmi eux, je remercie spécialement M. Benjamin Sabatier dont les conseils et les partages ont été d'une grande aide.

Plus que tout, j'aimerais remercier mes parents, Marie Decker et Didier Julliot, qui m'ont toujours soutenu depuis que cette vocation m'anime, alors que la plupart des enseignants rencontrés dans ma scolarité restaient hermétiques à de telles considérations. Merci également à tout ceux qui partagent ou ont partagé ma vie. Chacune de ces présences est indispensable et me pousse à atteindre des sommets.