

anomalie digital_arts n°1

Du corps à l'avatar : métamorphoses du corps face au numérique

Edito.

Emanuele QUINZ

1. du corps a l'avatar

Les deux prépositions pourraient indiquer une direction, une ligne vectorielle, une séquence narrative. Un parcours évolutif. Mais l'intention est plutôt de définir des confins spatiaux, des marges entre lesquelles se développe un territoire complexe. Les deux premiers numéros d'anomalie chercheront à explorer quelques segments de ce territoire. Le thème est sans doute d'actualité : comment les technologies numériques changent le **corps** (formes, attitudes, perceptions, statut). Le débat est animé, des voix signalent la perte de matérialité due à la simulation, à la virtualité, d'autres soutiennent que, grâce à l'interactivité et aux interfaces multimodales, jamais autant qu'aujourd'hui le **corps** n'a assumé un rôle central.

C'est n'est pas l'objectif d'anomalie (et d'autant plus moins de cette sorte d'introduction) de répondre aux diverses questions ouvertes. Les différents textes (articles, entretiens et images) doivent plutôt être considérés comme des Visions. Non pas dans le sens de délires lointains de la réalité, mais comme des shoots, des rushes, parfois des agrandissements, des détails de, parfois des distorsions (comme à travers des verres ou des surfaces déformantes), ou encore des visions aériennes, panoramiques. Surtout ce premier numéro, Du **corps** à l'avatar 1.0, cherchera de dessiner un premier niveau, la surface, si l'on veut. Une sorte de phénoménologie. Le poster avec toutes les images en couleur a aussi la fonction d'un diagramme, d'une sorte de tableau synoptique. Suivra un deuxième numéro, Du **corps** à l'avatar 2.0, où l'on cherchera de à dépasser ce premier niveau. Ces visions appartiennent au monde de la recherche artistique. Mais qui ne voit pas dans les performances de Stelarc ou dans les expérimentations sur les mondes virtuels partagés, des prévisions du futur?

"L'environnement, le milieu ambiant de chacun crée une condition de non-perception. En même temps, il constitue une image nette de l'environnement ou de la situation précédente. C'est cet environnement précédent qui est considéré comme la situation présente. Quelqu'un a dit : Ç le futur du futur, c'est le présent. É Windham Lewis déclara, voilà des années que Ç l'artiste a pour mission d'écrire une histoire détaillée du Futur parce que, lui seul, possède la faculté de voir le présent.É." M.MACLUHAN, Mutations 1990, Malson Mame 1969, p.75

a. le double.

Il n'est peut-être pas nécessaire, mais il est possible d'identifier un filigrane. La problématique du **corps** à l'âge du numérique s'associe à celle de l'identité. Traditionnellement le **corps** est considéré comme le contresigne de l'identité, en même temps comme Sameness et comme Oneness, comme individualité (être identique à soi-même et différent de tout le reste), comme unité et persistance de l'ensemble des caractères qui séparent une individualité par rapport aux autres. Comme le souligne R. Venturini (*Coscienza e Cambiamento*, Assisi La Cittadella 1995) l'identité se compose de données objectives, qui vont des données biologiques aux aspects psychogénétiques (processus d'identification) et aux aspects psychosociaux (rôles, positions, statuts sociaux), et de données subjective. Il s'agit donc d'un concept complexe et, en tant que dépendant de plusieurs facteurs, plutôt instable. En réalité, il ne suffit pas de dire qu'à la problématique du **corps** à l'âge du numérique s'associe celle de l'identité, ou que les mutations du **corps** correspondent à une crise du concept traditionnel d'identité. Il est peut-être nécessaire d'identifier quelques figurations.

Par exemple, le Double. Figure qui recourt dans la littérature fantastique surtout du XIX siècle, analysée par Todorov et par beaucoup d'autres. Presque toujours, dans ces narrations, l'apparition du Doppelgänger est liée à l'utilisation de la part des protagonistes de dispositifs de vision (verres, lunettes, miroir) qui signent l'entrée dans un monde différent, parce que ces objets "ne sont pas purement fonctionnels, transparents, transitifs. D'une certaine manière ils sont un regard matérialisé ou opaque, une quintessence du regard" (T. TODOROV, *La littérature fantastique*, Paris Seuil 1970, p.129). Devant le miroir, mon regard surprend un autre. Pourtant, c'est moi... expérience d'inquiétante étrangeté. Car, "si avec la phase du miroir de Lacan, l'enfant réussit, à travers la reconnaissance de son image réfléchie, à obtenir une perception de soi comme une unité, il semble que dans la littérature fantastique l'utilisation des instruments optiques provoque dans l'expérience d'inquiétante étrangeté l'effet opposé : dépersonnalisation, glissement dans la disidentité, évocation du double, multiplication de la personnalité" (A. CAROTENUTO, *Il fascino discreto dell'orrore, Psicologia dell'arte e della letteratura fantastica*, Milano Bompiani 1997, p. 51). Pensez à *Der Sandmann* (1817) de Hoffmann, ou au rôle du miroir dans *Doctor Jekyll and Mr. Hyde* (1885) de Stevenson, ou dans *The Portrait of Dorian Gray* (1890) de Wilde. Dans *Through the Looking Glass* (1872) de Lewis Carroll le miroir est la surface d'entrée dans le monde du fantastique. Ces narrations racontent des cas extrêmes, où les rencontres avec le double, "soi-même comme un autre" se présentent comme phénomènes de désorientation totale du Soi, de perception altérée de parties du **corps** ou de l'environnement, d'états d'altération de la conscience. A de tels phénomènes, selon les commentaires des psychanalystes, correspondent des formes de conflit d'introjection, que le sujet vit durant un processus d'identification (cf. par exemple P. DENIS, *Je n'aime pas être un autre, L'inquiétante étrangeté chez l'enfant*, *Revue française de Psychanalyse* XLV-3 1981). Et ce sont justement ces dérangements du sentiment d'identité qui sont analysés par Freud dans le texte qu'il a consacré à l'*Inquiétante Etrangeté*, *l'Unheimlich* (1919): *l'Unheimlich* dévoile ce qui dans le familier (*heimlich*) est étrangement inquiétant. Difficulté d'identification : "*l'Unheimlich* se présente facilement lorsque les limites entre imagination et réalité se brouillent"... la vision (due à l'entrée dans une autre dimension de la réalité, dans un

autre "monde") de soi même comme un autre provoque (ou jaillit de) un état de scission intérieure, de crise identitaire profonde : le sujet n'est plus un, mais deux.

3. diagrammes du corps

Dans les textes qui suivent, vont apparaître différentes figures. Différents niveaux de relations entre **corps** et technologie: 1/ les technologies considérées comme prothèses, comme extensions de membres et fonctions du **corps** humain; 2/ la figure du cyborg: hybridation **corps**-technologie; 3/ le cerveau artificiel, c'est-à-dire l'intelligence artificielle; 4/ le **corps** artificiel et par conséquent aussi l'identité artificielle, c'est-à-dire l'avatar (dans les mondes virtuels). Il s'agit de figurations du ÇDoubleÈ. Ou mieux encore du "Pluriel". Explosion du noyau unitaire. Diffusion de multiples. Tentative de copier l'humain pour en élargir les possibilités (le mythe du Golem). Mais envisager les technologies comme un duplicata amplifié du **corps**, implique chaque fois une définition différente (et tendanciellement réductive) de l'humain. Même dans le cas où l'on cherche à réaliser une doublure du cerveau (l'ordinateur): "le projet de construire une réplique de l'homme, via son cerveau et uniquement son cerveau, porte en lui-même une représentation de l'humain comme variante d'un être informationnel. Cette représentation commande une approche de l'humain sous l'angle presque exclusif de son intelligence, définie comme capacité à traiter et à échanger de l'information, donc à calculer et à communiquer.

L'invention de l'ordinateur va ouvrir la voie à un paradoxe, issu directement, pour Alan Turing, de la discussion du théorème de Gödel : la preuve que l'on sera parvenu à construire une créature à l'image de l'homme sera qu'elle échappe, comme lui, à toute programmation..." (P.BRETON, A l'image de l'Homme Δ Du Golem aux Créatures Virtuelles, Paris Seuil 1995, p.129) D'ailleurs, si les technologies étaient d'abord externes au **corps** (rendant externes/étrangers des fonctions et des éléments du **corps**), aujourd'hui on tend à les intégrer à l'intérieur du **corps** (insérant éléments et fonctions externes/étrangères dans le **corps**) (cf. F.RÖTZER, Die Zukunft des Körpers, in "Kunstforum International" n.133 febb.-april 1996, p. 55 et ss.). De plus en plus se diffusent Wearables Computers et Bodynet (cf. C. HABLES GRAY, The Cyborg Handbook, New York Routledge 1995, e S. MANN, Wearable Computing : A First Step Toward Personal Imaging, IEEE Computer, Feb.1997, pp. 25-32). Et, comme le souligne William J. Mitchell, "by the late 1990s, laboratory experimentation with wearables and bodynets has intersected with cultural theorising of the extended and transformed body (as exemplified by the influential work of Donna Haraway),with productions of body artists like Stelarc, and with the checkbooks of venture capitalists" (W.J. MITCHELL , e-topia, MIT Press 1999, p.55). La figure la plus extrême est sans doute l'avatar : une doublure totalement artificielle.

A l'origine le terme dérive de l'hindi et désigne les différentes incarnations que les divinités utilisent pour visiter le monde humain. Aujourd'hui, il est utilisé pour indiquer nos doublures (**corps**- et identités) à l'intérieur des mondes virtuels, simulés avec l'ordinateur. "Dans le Virtuel je ne suis plus dans mon **corps**, je ne suis plus mon **corps**: je suis devant mon **corps**" (P.QUEAU, Virtuelle Visionen, in « Kunstforum International », cit., p.128). Comme le dit P.Quéau, les clones virtuels rendent réelle l'expérience décrite par la littérature fantastique : la rencontre avec le Double. Et comme dans la littérature fantastique, il s'agit d'une expérience inquiétante. Dis-

identité. (Il apparaît une autre filigrane : le rapport entre science et fiction Δartistique-, entre science et science-fiction... encore une fois les visions des artistes préfigurent un "monde" autre, où l'identité se complique et se multiplie, et que, régulièrement, la science et la recherche technologique réalisent. Vision et prévision...)

"Aujourd'hui, il semblerait que nous soyons en train de vivre des formes enfantines d'une science-fiction issue d'un monde enfantin qui, en fait, est beaucoup plus fantastique et excitant que tout ce qu'on a pu imaginer jusqu'à présent dans le domaine de la science-fiction..." MACLUHAN, op.cit., p.98

4. expériences de l'extérieur

Dis-identity. Indétermination de l'identité. Le **corps** protagoniste d'un processus de pluralisation parasites. Propagation de multiples : identité comme pôle migrant. Dis-identity comme dysfonction de l'identité, identité dysfonctionnelle. "Si le **corps** était revendication d'expériences, nous sommes d'ores et déjà dans cette expérience de l'établissement d' « un zéro sensoriel, dans lequel il ne s'agit plus d'expérience nouvelle, mais plutôt de l'expérience de s'émanciper de toutes les précédentes, de s'arracher au passé et à ses humanistes promesses, de s'immerger sur un plan connectant organique et inorganique. Ni **corps** propre, ni **corps** anonyme, il est devenu quelconque, comme ces jambes de couleurs dans la publicité DIM. Ni sans qualités, ni sans ipséité, le **corps** se loge dans l'entre-deux identitaire, n'est plus dispositif d'identification »(F. PERRIN, Mutant Body : le **corps** dans son champs élargi. Notes sur une connectique transformationnelle, dans L'art au **corps**, Le **corps** exposé de Man Ray à nos jours, Musées de Marseille MAC 1997, p.410). Selon les différentes analyses, la rencontre entre **corps** et technologies rend inactuels les binômes sujet/objet, nature/artifice.

Le dualisme cartésien res cogitans/res extensa se brise. Mais c'est surtout la notion abstraite du **corps** comme fondement naturel de l'identité qui est en crise. Cette nouvelle condition de dis-identité est définie par plusieurs Post-humain. Ce concept, émergé dans le domaine de la recherche artistique grâce à des expositions historiques comme Posthuman (1992), ou Foreign Body-**corps** Etrangers (1996), est analysé dans le texte récent de Katherine Hayles, How we become Posthuman (1999) (K. HAYLES, How we became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics, University of Chicago Press 1999). Selon Hayles, le concept de Post-humain ne doit pas être considérée comme prescriptive, mais plutôt comme suggestive : "It privileges informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident considers consciousness, regarded as the seat of human identity in the Western tradition long before Descartes, as an epiphenomenon, an evolutionary upstart trying to claim that it is the whole show when in fact it is only a minor side-show. The posthuman view regards the body as the original prosthesis we all learn to manipulate, so that extending or replacing the body with other prostheses becomes a continuation of a process that began before we were born.[...] In the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals" (N.ABBAS, The Posthuman View on Virtual Bodies, C-theory (<http://www.c-theory.com/>))

D'autres analyses lient la suspension de l'opposition sujet/objet avec des modalités inouïes de la sensibilité. C'est le cas du « sentir de l'extérieur » (*sentire dal di fuori*), que Perniola définit comme une forme suspendue, paradoxale, neutre du sentir, et qui émerge de certaines expériences-limite nées du mélange entre la philosophie et de la sexualité. Perniola parle de cyborg philosophique-sexuel, et il le définit « quasi-chose » (*quasi cosa*) : ("L'essentiel n'est pas que ce soit moi, ou toi. C'est elle, la chose philosophique-sexuelle, le maximum de l'abstraction et le maximum de la réification, qui célèbre son triomphe sur tous les sujets intentionnels et les objets utilisables, sur le monde de la prévision et de la instrumentalité, sur le monde du banal et de l'obvie..." M.PERNIOLA, *Il sex-appeal dell'inorganico*, Torino Einaudi 1994, p.43-44).