

# **FAIRE ECRAN : UNE EXHIBITION CONTEMPORAINE**

Écrans numériques et images du corps : un nouveau formatage ?



iPhone 7 +

Mémoire de Master 2 en Création et Plasticité contemporaine présenté par Alice Laverty

Sous la direction de Mr Richard Conte et Mme Françoise Parfait

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Paris, Mai 2017

## Remerciements :

Je remercie :

Richard Conte, Directeur de Master Création et Plasticité Contemporaine à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et Françoise Parfait, directrice de Master, et professeure en Master Design à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, pour leurs conseils et leur clairvoyance.

Et je remercie aussi :

Jeanne Duclos, docteur en psychologie, professeur à l'Université Paris 8, pour ses pistes et références ;

David Di Guardo, artiste peintre, enseignant à l'Ecole des Beaux Arts du Genevoix, pour sa confiance et son temps ;

Claudine Brisson, pour la relecture ;

Guillaume Girardin pour sa patience et son soutien quotidien.

# Sommaire

<b>Introduction</b>	..... P. 5
<b>I ) EXHIBITION D'UN CORPS EN SURSIS ?</b>	
1) A la poursuite obsédée d'un petit morceau d'humanité.	..... P. 8
2) Le plaisir du Requiem.	..... P. 9
3) Le corps morcelé par l'artiste.	..... P. 12
4) Un travail autophage.	..... P. 15
5) Un voile d'obscénité ?	..... P. 18
6) Représenter le corps : l'Exhibition pudique de l'imperfection morbide.	..... P. 21
<b>II ) PROCESSUS POIETIQUE DE PLAISIR CONTRAINT</b>	
1) Du dessin dans le train à la confection numérique : procédé global plaisant.	..... P. 24
2) 1 <sup>er</sup> étape : La photo avec smartphone.	..... P. 27
3) 2 <sup>e</sup> étape : Le dessin.	..... P. 29
4) Du stylo au stylet.	..... P. 30
5) Croisement entre numérisation et illustration.	..... P. 31
<b>III ) AUTO PORTRAIT ET SELFIE , MEME COMBAT ?</b>	
1) Si le <i>Selfie</i> n'est pas un autoportrait, quel est-il?	..... P. 34
2) Le portrait ? Unité morcelée en chaos organisé ou espace construit du visage ?	..... P. 39
3) Au fil du profil : évolution du portrait dans l'art de l'icône au <i>Selfie</i> .	..... P. 43
4) Deux temps : un <i>Selfie</i> « marchand », et un autoportrait « lent ».	..... P. 45
<b>IV ) DU DETAIL AU TOUT</b>	
1) Le détail, un moyen pour la quête artistique de l'universel dans le singulier.	..... P. 48
2) L'œuvre : une machine construite d'accumulation boulimique.	..... P. 50
3) Le détail savoureux pour une double lecture.	..... P. 56
4) Le détail cache-il ou exhibe-t-il le corps ?	..... P. 60
5) Autres artistes et autres détails, du corps aux codes, De John Coplans à Hans Bellmer?	..... P. 61
<b>V ) PRATIQUE « ANIMÉE » POUR PLASTICIENNE EN DEPLACEMENT</b>	
1) Le déplacement et l'écran : des passages créateurs pour l'artiste, du réel au virtuel.	..... P. 67
2) L'animation, une plastique aussi numérique qu'organique.	..... P. 70
3) Le mouvement introduit-il du spirituel dans l'œuvre ?	..... P. 71
4) La temporalité du mouvement dans et hors de l'écran.	..... P. 74
<b>VI ) FAIRE ECRAN</b>	
1) Ecran pudique pour exhibition contemporaine.	..... P. 76
2) Peut-on échapper au cadrage de l'écran ?	..... P. 77
3) La caresse problématique de cette « nouvelle peau » qu'est l'écran ?	..... P. 79
4) Le fil dans l'écran : entre intimité et corsetage ?	..... P. 82
5) Ecran projectile, vitrine, fenêtre, miroir, enfin, lieu de passage.	..... P. 85
6) L'écran comme nouveau démiurge.	..... P. 88
<b>Conclusion</b>	..... P. 91



Figure 1 : Alice Laverty, *Requiem for a dream*, animation flash diffusée sur Ipad

## INTRODUCTION

Que faire du corps ? De Alberto Giacometti à Pina Bausch, de Lucian Freud à Jean Rustin, de Francis Bacon à Luciano Visconti, chacun de ces artistes a travaillé à sa manière pour répondre artistiquement à cette question universelle. De mon côté, habitée par cette même problématique, je présenterai dans ce mémoire comment j'ai mis en forme ma pensée artistique dans un contexte particulier : celui du déplacement, et à travers un angle précis : le rapport entre le corps et les écrans. Je tenterai ici de « caractériser, et non pas définir »<sup>1</sup> ma recherche.

Deux obsessions se croisent : le dessin et le corps humain. Mélange qui forme l'essence même de ma proposition. Dans la continuité de mon travail amorcé en Master 1 sur le rapport entre corps et NTIC's<sup>2</sup>, je ressers le débat sur les enjeux entre image du corps et écrans de smartphone, tablettes, Ipad, et autres *devices*<sup>3</sup>. Je questionnerai l'ambivalence des écrans : leur proximité permanente et cette nouvelle dictature qu'ils imposent à l'image de nos corps, mais aussi la nouvelle scène virtuelle qu'ils nous offrent, nous permettant d'exister « autrement », par la construction imagée et marketée, et formatée, d'un nouveau Soi, par Soi, pour Soi.

Par ailleurs, j'ai réalisé une bonne partie de ce travail dans le train : contexte particulier du déplacement et trajets incessants qui impacteront totalement l'approche créative. Il me fallait choisir des matériaux abordables et des formats transportables garantissant par leur commodité une totale liberté de créer. Une poétique contemporaine donc, à l'image du monde actuel dans lequel j'évolue, et dont les valeurs prônées sont : liberté, mouvement, vitesse. J'ai créé immobile dans un wagon à 280 kmh de vitesse moyenne.

Les travaux présentés et déclinés en deux animations et une affiche, intitulés *Requiem for an autoportrait* et *Singularity*, expriment dans leur forme, le conditionnement subi par l'artiste, et l'individu, pris dans son rapport de plus en plus intime voir addictif aux petits écrans. Pris entre la réalité de son corps et son image à l'écran : de l'exhibition de soi, du self au faux-self, du Cloud qui gère nos souvenirs et au virtuel qui nous envahit. Je prends la pose presque « rétrograde » du dessinateur qui résiste à la numérisation de tout ce que nous sommes. Et je m'affirme comme celle qui fait avec sa main, concrètement, sur un support bien tangible avec sa matérialité de papier. La transformation, l'accès à l'infini d'espace et de temps qu'offrent les écrans ne viendra qu'ensuite. L'infographie englobera finalement la production, mais elle se devra de respecter la manualité et la volonté de l'artiste. Mon développement s'appuiera sur des références intellectuelles et artistiques et mes travaux seront mis en comparaison avec ceux d'artistes ayant déjà eu réflexions similaires. Car le corps est décidément une source d'inspiration indémodable et intarissable.

La réflexion se déroulera ainsi :

D'abord : l'obsession artistique de représenter le corps. Pourquoi, aujourd'hui, à l'heure de la capture d'écran instantanée et accessible à tous, encore dessiner et représenter le corps par le dessin ? Ensuite, j'expliquerai le processus poétique et les diverses techniques utilisées, des plus traditionnelles au plus actuelles, comment marier les savoir-faire pour faire œuvre. Ma recherche

---

<sup>1</sup> Fabienne, Brugère, *Philosophie de l'art*, Paris, Ed. Puf, 2010

<sup>2</sup> Acronyme pour Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication

<sup>3</sup> Terme anglais signifiant l'ensemble des outils de communications dotées d'un écran Tablettes, smartphones, ordinateur portables. Ce terme englobant, donc pratique, n'ayant pas de traduction adéquate française, sera repris tout au long du mémoire.

plastique se base, ici, sur la pratique du dessin, à laquelle s'ajouteront la PAO et l'animation Flash. En effet, il m'a semblé pertinent de mêler, enfin, ma pratique professionnelle alimentaire d'infographiste webdesigner, à ma pratique artistique. D'autant plus que le propos de ma réflexion se fonde sur l'existence et l'exploitation de l'image numérique comme nouveau mode de représentation de soi. De la plus authentique à la plus obscène. Ensuite, toujours basée sur ma création plastique, je questionnerai l'autoportrait, me demandant quelle est sa place à l'heure de l'hégémonie du *Selfie*, et si l'artiste, Has-been ou nostalgique, à rebours ou fidèle, peut, par sa création, être le dernier à y trouver un quelconque intérêt. Un *Selfie* ne serait-il rien d'autre qu'un autoportrait en image numérique ? Si Rembrandt avait eu un smartphone, aurait-on l'occasion de le voir vieillir en peinture ? Pas sûr...

Je décortiquerai, appuyée du travail admirable de Daniel Arasse, l'ensemble de mon travail, analysant la mission du « détail » dans la globalité d'une œuvre. Car la totalité de mon travail ne repose que sur une accumulation de dessins de détails. Le détail et tout ce qu'il peut porter dans l'œuvre en général et la mienne en particulier, sera analysé. Quel est son rôle dans une image, comment l'utiliser, comment l'ai-je moi-même utilisé ? Et comment le petit détail mène au grand Tout !

Puis, nous constaterons que le mouvement, le transport des images est un « effet de passage » qui s'impose à la première observation de mes travaux, ne serait-ce que par le fait qu'ils soient animés. Et s'il y avait une analogie entre le déplacement permanent de l'artiste et le déplacement des images, leur mouvement incessants, du papier à la palette graphique ? Le « mouvement » déferle sur nos écrans. Il s'est donc imposé à ma recherche et à mes dessins.

Finalement, cette réflexion nous amènera à l'idée « fondatrice » de ma recherche, qui, si elle est abordée en dernier, ce n'est que pour mieux ramasser le tout, comme un entonnoir : il s'agit de la question de la génération « Ecrans ». Quel rapport entretenons-nous avec eux, fenêtres, miroirs et vitrines en même temps. Comment voyons-nous notre corps à travers eux ? Comment, nous, artistes, appréhendons-nous ce nouveau support incontournable, comment passons-nous, à travers eux, de la réalité d'une création à son impalpabilité numérique ? En défaisant « l'espace tactile optique »<sup>1</sup> non plus par la couleur, mais par le mouvement dans l'écran.

Et je conclurai en retournant à l'artiste lui-même, me demandant quelles seront les possibilités de représentations du corps en Art dans les années à venir et que faire des millénaires d'histoire de représentation du corps en image ? Quel passage emprunter ? Que faire de cet héritage, et pour quel corps en image à l'heure du numérique ?

Les œuvres présentées forment donc un ensemble de travaux avec des significations propres et des lectures transversales. Il y a différents messages dans chaque œuvre, qui convergent tous vers la problématique centrale : entre la construction d'un Soi avec des images choisies, photoshopées, retouchées et l'omniprésence des écrans, quel rapport entretenons nous avec l'image de notre corps, via les NTIC's ? Tous ces petits morceaux « de nous » ne constituent-ils pas finalement une icône à la célébration d'un Ego virtuel ? Ces « concepts » ou « messages artistiques » seront développées et illustrés au cours des pages. J'aborderai ma présentation comme la visite d'un laboratoire de recherche, où j'aurai essayé de dire des choses, consciemment ou pas, avec des moyens limités, des surprises, des changements d'avis, de technologies, des réussites graphiques, des ratés et des hors-sujets. Je présenterai ici deux animations : *Singularity*, projetée sur un mur ou un écran et *Requiem for an Autoportrait*, projetée sur un Ipad à disposition du spectateur. Une déclinaison de *Requiem for an autoportrait* imprimée en format affiche abribus sera affichée. Puis j'exposerai aussi

---

<sup>1</sup> Gilles, Deleuze, *Logique de la Sensation*, Paris, Seuil, Coll. L'ordre Philosophique, p. 123

(accrochés au mur) les 130 dessins - *Morceaux choisis* - qui m'auront servi de matière première à travailler. Le tout sera mis en scène d'une façon particulière. Il y aura au pied du socle sur lequel sera posé l'Ipad, un tas de papiers sur les quels seront imprimés mes dessins.

Je citerai Laurent Alexandre qui résume assez bien la pensée artistique de *Faire Ecran*<sup>1</sup> : « L'humanité est interpellée sur tous les plans, non seulement sur ses performances, sa longévité ou sa corporéité, mais aussi sur le plan de ses représentation, de ses valeurs et plus que tout sur sa vision d'elle-même. »<sup>2</sup> Mon dessin questionne donc la représentation du corps si problématique. Le corps, c'est amas de masse amassée à masser. Ce corps qui pèse et qui baise. Ce corps qui nous commande - et par sa lourdeur emprisonne cette « insoutenable légèreté de l'être »<sup>3</sup>. Comment le faire passer du papier à l'écran sans le trahir ?

---

<sup>1</sup> Titre de mon mémoire

<sup>2</sup> Béatrice Jousset-Couturier, *Le Transhumanisme*, Paris, Ed. Eyrolles, 2016, p. 87

<sup>3</sup> Milan, Kundera, *L'Insoutenable légèreté de l'être*, Paris, Gallimard, coll. Du Monde Entier, 1987

## I ) EXHIBITION D'UNE CORPORALITE EN SURSIS

### 1 ) A la poursuite obsédée d'un petit morceau d'humanité.

« Le sublime aujourd'hui pour moi, est dans les visages, plus que dans les œuvres. »<sup>1</sup>. A la suite de d'Alberto Giacometti, mon dessin est motivé par la recherche d'universalité dans la figure humaine. C'est une démarche relativement banale pour un artiste, et ils sont nombreux sont les tournant autour de cette question, chacun avec ses formes et ses moyens. A la recherche de ce « quelque-chose », comme il le disait, dans l'œil, qui nous touche, dans lequel on se retrouve. Cette recherche-là est à l'origine de toute ma recherche plastique. De la peinture à l'illustration, du dessin à l'animation. Giacometti ôtait, ôtait, ôtait. Il enlevait de la terre, se débarrassait de la matière, à la poursuite du superflu qu'il fallait arracher pour ne laisser que l'Essentiellement humain. Dans mes dessins, on remarquera aussi l'absence voulue et quasi-totale de décors, de vêtements, de matière autre que celle du corps. Le seul élément autorisé, voire « invité », choisi à dessein, sera un câble de téléphone, un smartphone qui pénètre l'écran, dans une mise en scène et un cadrage calculé. A l'image de l'intrusion envahissante qu'il fait dans nos vies, le smartphone pénètre l'image et nos corps. Et j'userai de la présence du détail graphique comme d'un système d'écriture pour ma recherche.

Présentés ici, dans différentes accumulations, ces dessins réalisés presque frénétiquement expriment cette fascination pour le corps. Il est partout dans mes travaux. Mine d'or, Eldorado esthétique, machine obsédante, d'où jaillissent et où se ressentent les plaisirs et les souffrances, et surtout, le seul outil par lequel nous sommes constamment présents au Présent. Le corps : figure du Commandeur<sup>2</sup>, implacable, qui, quand a sonné l'heure, nous le rappelle par tous ses morceaux, se mettant à trembler, à dysfonctionner. Disant pourtant, jusqu'au moment où la machine s'éteint, l'extrême beauté de l'être humain. Cette incarnation qui reste mystérieuse ne laisse pas de m'inspirer. Mais, alors qu'un artiste contemporain comme Stelarc pense « que le corps est obsolète »<sup>3</sup> et le martyrise (par exemple pendant sa performance *Suspension*<sup>4</sup> en 2012, où il se fait pendre à 12 crochets de boucher). Cette incarnation est-elle alors en danger face à certains progrès technologiques ? Et surtout, pour l'artiste : quid de sa représentation contemporaine ?

---

<sup>1</sup> Alberto, Giacometti, *Ecrits*, Paris, Hermann, coll. Arts, 2008, p. 147

<sup>2</sup> Molière, *Don Juan*, 1665

<sup>3</sup> Simon, Brousseau, *Le corps dans le cyberspace*, juin 2010, <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/le-corps-dans-le-cyberspace>

<sup>4</sup> Voir Figure 2



Figure 2 : Stelarc lors de sa performance *Suspension*, 2012

## 2 ) Le plaisir du Requiem.

Je dessine le corps, qualifié de « méprisable fardeau »<sup>1</sup> par certains qui souhaiteraient que les technologies nous remplacent. Je le défends avec mes crayons, le célèbre, le chéris. Je ne me lasse pas d'observer le corps, cherchant ce qui provoque la sensation, évoque l'incarnation, et comment le transcrire par la main et le dessin. Je le découpe savamment pour en dire ce qui me « touche », au propre comme au figuré. Mais la technique et ses progrès semblent, pour certains, devenir une religiosité<sup>2</sup> réifiant le corps de l'homme. Quel paradoxe ! Si je questionne mes motivations profondes à représenter le corps, inlassablement, c'est que peut-être, j'ai peur qu'il ne disparaisse, comme je le connais et comme je l'aime. En effet, les promesses du trans-humanisme ne m'inspirent que dans la mesure où ces dernières semblent vouloir éradiquer toute forme de sensualité pour la remplacer par une sensorialité virtuelle. Il s'agirait de débarrasser le corps de tout ce qui « l'avilit, le rabaisse, le salit », eh oui, on trouve chez les trans-humanistes une certaine forme de pudibonderie, cachée sous le mensonge utopique de la « libération » des contraintes corporelles. Tellement de films de science-fiction, qui sont d'ailleurs de moins en moins fiction, le dénonçaient déjà il y a quarante ans : de *Blade Runner*<sup>3</sup> à *Demolition man*<sup>4</sup>, où l'on fait l'amour, surtout sans se toucher ; où échanger des fluides est devenu une chose totalement abjecte, jusqu'à *Ghost in the Shell*<sup>5</sup> aujourd'hui, où l'identité ne réside plus que dans un « programme » pluggué dans un robot aux formes humanoïdes. Je suis donc préoccupée par le devenir de notre corps, ce qui expliquerait peut-être un aspect « morbide » de mon écriture graphique. Ai-je réalisé un Te Deum ou un Requiem ? A moins que cela ne soit une marche funèbre ?

Par cette fascination pour le corps humain, pour ses ambiguïtés, pour ses imperfections, qui me le rendent, justement, humain, je crois que je crains de le voir disparaître. Probablement trop romantique, je crains le jour où l'on ne saura même plus qu'il fut un temps où l'on s'embrassait. Où

---

<sup>1</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 48

<sup>2</sup> *Id*, p. 49

<sup>3</sup> Ridley Scott, *Blade Runner*, U.S.A., produit par The Ladd Company, 1982

<sup>4</sup> Marco Brambilla, *Demolition man*, U.S.A., produit par Warner Bros., 1993

<sup>5</sup> Rupert Sanders, *Ghost in the Shell*, U.S.A., produit par Avi Arad, 2017

aimer était un acte impliquant « tous les corps » comme l'écrivait Paul Valéry<sup>1</sup>, et non pas un « like » sur l'écran et un « emoticon » sur le clavier. Les fluides, les cellules, les peaux mortes, tous les « déchets » du corps, les odeurs et les humeurs... Tout ce qui sert à créer pour un artiste comme Sabatté, qui modèle des figures à base de déchets organiques du corps humain. Tout cela doit disparaître au profit d'un corps qui ne connaîtrait ni décomposition, ni défaillance, ni « expressions » organiques. Plus d'Egon Schiele, de Francis Bacon, de Lucian Freud, de Joëlle Derovhren, de Jean Rustin. Aujourd'hui, le corps semble être au coeur de tous les enjeux. Le corps tel que nous le connaissons est en pleine « customisation », et transformation, comme les rapports que nous entretenons avec son image. Alors, en tant qu'artiste, quand je peins ou représente le corps actuel, ne suis-je pas entrain de témoigner de l'état d'un corps qui ne sera bientôt plus ? Et ce travail que je propose, cette accumulation de détails de toute l'anatomie sans exception, ne serait-il pas un début d'archivage pour l'avenir ?

Peut-être ai-je peur que tout cela ne disparaisse ? Peur de disparaître moi-même, aspirée par l'écran ? Le corps serait-il un principe de réalité en sursis ? L'artiste Philippe Ramette et son œuvre *Sans titre provisoire (Vanité)*<sup>2</sup> une vanité en cours (la sculpture représente une partie son visage qui disparaît pour laisser voir son crâne) me vient à l'esprit comme autre façon d'illustrer cette question. Le corps, entier ou en morceaux, sert encore à dire. C'est un élément de langage essentiel à l'artiste. L'ensemble de ma recherche présentée ici passe par le prisme de l'interaction corps/écran. J'aborde et mets en scène mes « morceaux » dans une « célébration macabre » diront certains, dans une « démonstration obscène » diront d'autres, mais dans un chant d'amour qui n'a pas froid aux yeux, selon moi. En effet, l'artiste ne doit pas avoir peur de tout regarder et de se regarder.



Figure 3 : Philippe Ramette, *Sans titre provisoire (Vanité)* sculpture, 2016

<sup>1</sup> Paul, Valery, *La Jeune Parque*, 1917

<sup>2</sup> Voir Figure 3

Comme les chercheurs, les sociologues et les scientifiques, nous ne pouvons que constater un surinvestissement grandissant des « représentations psychiques via les écrans, au détriment des perceptions »<sup>1</sup>. La perception physique qui passe par l'expérimentation, disparaît au profit de la simulation. Le corps n'est plus éprouvé, c'est son « image » qui est exploitée, idéalisée, martyrisée. Quel avenir pour la réalité de notre corporalité dans ces conditions ? Je confesse une fascination inquiète, que je dessine puis anime pour une sorte d'allégorie puissante d'Eros et Thanatos, un *Requiem for an Autorportrait* célébrant la matière première en morceaux. Comme dans mes dessins, il y a une dimension de plaisir dans le concept même de requiem : c'est une tentative de créer une expérience esthétique et universelle, qui prendrait son temps, pour aborder la « Mort ». *Le Requiem* de Mozart n'est-il pas une œuvre admirable de beauté universelle? *Requiem for a Dream*<sup>2</sup> un film remarquable, un bijou pour les yeux ? Il y a quelque chose de profondément vivant et à la fois au bord du précipice. Comme une dernière pirouette. Un requiem est une œuvre paradoxalement saturée d'empathie, bref, un « morceau de choix » pour les artistes.

L'ensemble de la proposition « Faire Ecran » est né dans le plaisir, à moitié assumé, presque un peu coupable, comme une gourmandise. Cette proposition a pourtant comme visée de se dépasser elle-même et de susciter chez le regardeur aussi une forme de plaisir. Toute cette recherche prend donc naissance dans un amour fasciné du corps, de sa « beauté » cachée ou accessible, dans tous ses coins et recoins. Pour tenter de « capter » sa « réalité », comme Giacometti le tentait par le modelage ou le portrait, comme par exemple le portrait d'Aimé Maeght en 1959<sup>3</sup>, (barbouillé de coups de crayons à force de chercher), je m'accapare d'abord des morceaux de ces corps choisis par la photo, et parfois j'en vole un, puis, je le fais « mien » par le dessin.



Figure 4 : *André Maeght*, Alberto Giacometti, 1959, mine de plomb

<sup>1</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014,

<sup>2</sup> Darren, Aronofsky, *Requiem for a Dream*, U.S.A., produit par Eric Watson, 2000

<sup>3</sup> Voir *Figure 4*, p. 9

### 3 ) Le corps morcelé par l'artiste.

Depuis longtemps, l'artiste morcelle le corps pour l'appréhender. De Léonard de Vinci à Delacroix, de Magritte à Messager. Giacometti disait qu'il était impossible de percevoir l'intégralité du corps humain à moins qu'il ne soit loin de notre point de vue, et donc petit, et qu'un corps de près ne se percevait que morceau par morceau. Et plus il souhaitait capter l'intégralité d'une silhouette plus sa sculpture devenait minuscule. Est-ce une motivation qui a opéré dans mon travail ? Avec l'idée que pour bien « voir la personne », bien la « comprendre », il faut la regarder en détail, la morceler, petit bout par petit bout. Toute ma proposition s'appuie sur le « petit morceau ».

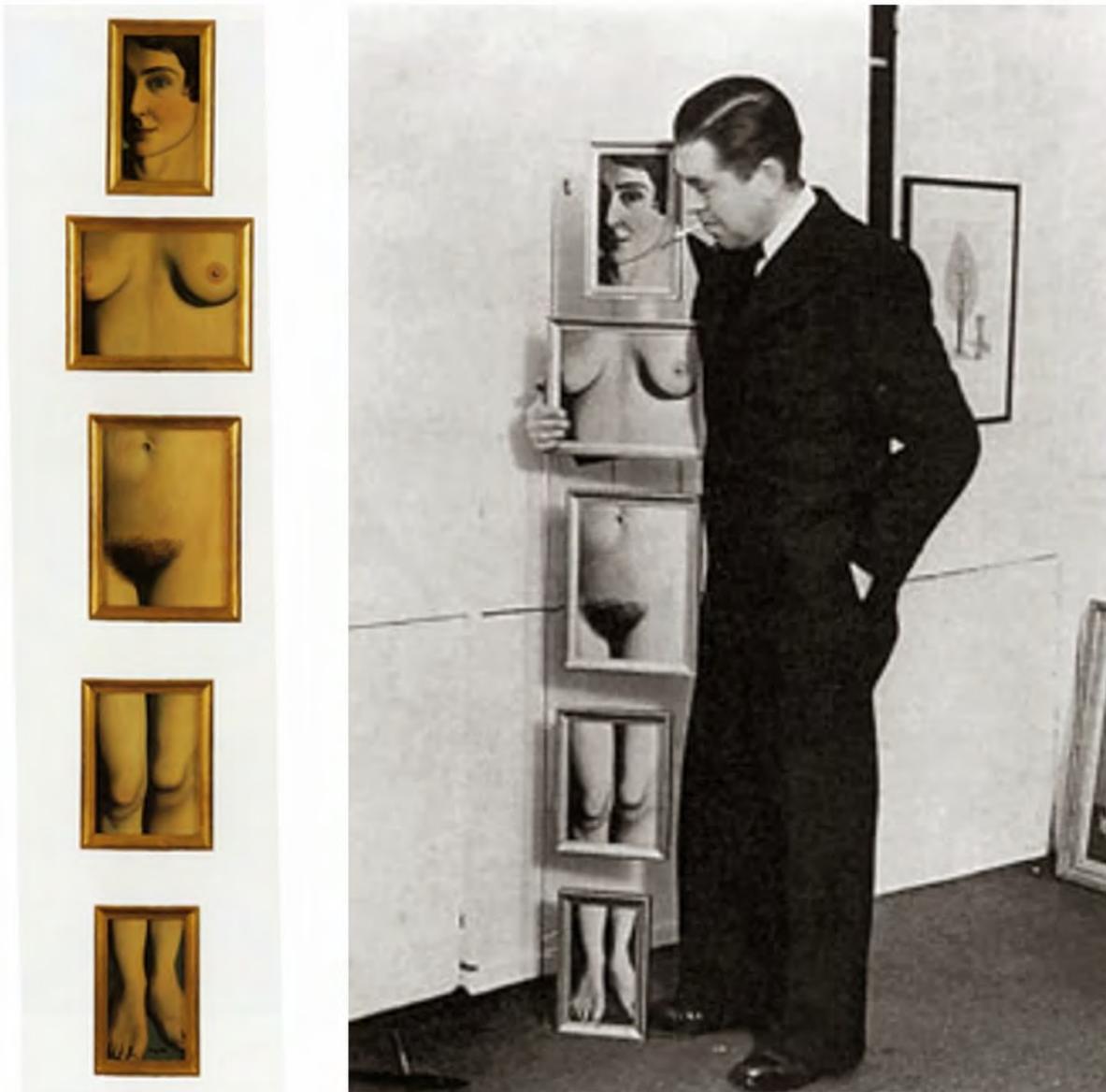


Figure 5 : René Magritte, *L'Eternelle évidence*, 1948, huiles sur toiles. L'artiste et son œuvre

Magritte avec *L'éternelle évidence*<sup>1</sup> en 1948, représente un nu féminin en morceaux, dont chaque « élément physique déterminant fait l'objet d'un tableau spécifique, le tout empilé. »<sup>2</sup> Mon approche

<sup>1</sup> Voir Figure 5

<sup>2</sup> Paul, Ardenne, *Image Corps*, Paris, Ed. du Regard, 2010, p.9

s'en approche : le corps y est « saisi comme somme de fragments dissociés »<sup>1</sup>. Ardenne écrivant sur le morcellement du corps en art nous renvoie à ce passage du *Mépris*<sup>2</sup> où Bardot, dans un jeu de séduction, décompose son corps dans une auto-description énumérée à l'intention de son partenaire Trintignant. « Et mes chevilles ? Tu les aimes mes ch'villes ? Et mes ch'veux tu les aimes ? Et mes cuisses ? Tu les trouves jolies mes fesses ? Et mes seins ?... ». Il semble que par ce jeu de d'appréhension de son corps ou de celui de l'autre, morceau par morceau, un certain plaisir en surgisse. Comme une dégustation, qui prendrait son temps. Magritte aura souvent peint des corps découpés, comme autant de puzzles, comme si, pour lui, l'intégrité de l'Homme était impossible. Et dans *La trahison des images*, en 1929, visionnaire, il avait même déjà abordé la question du décalage entre ce qu'une image nous montre et la réalité de ce qui est. Ce décalage, opéré en écrivant « Ceci n'est pas une pipe » sous un dessin de pipe est aussi flagrant que le décalage entre les *selfies* postés à longueur de journée sur les réseaux sociaux, et la réalité de ce que vivent réellement les internautes. Abîme entre les images propagées sur les écrans et la réalité des corps.

Y aurait-il une cruauté sous-jacente à dessiner le corps en morceaux ? René Passeron découpait des silhouettes de corps de femmes, moi je découpe avec mon œil, mon objectif de smartphone, et mon écran, des morceaux de tout le monde. Dans la mesure où ce sont des très gros plans, très resserrés sur des bouts de chair, il s'opère alors une désaffection pour le sujet, et l'on bascule dans un parfait anonymat. Car, vus de si près, ces morceaux n'appartiennent plus à un sujet particulier, mais entrent dans une forme de neutralité universelle. Pas d'affect, pas de « cruauté ». Mes corps ne souffrent pas, ils exposent crûment leurs imperfections, fragilités, vulnérabilité et précarité organique. Alors que si j'avais cadré plus large, le spectateur aurait pu voir « quelqu'un », identifier une personne et s'y « attacher », s'y intéresser comme à un « autre ». Or, je souhaitais que les bouts de corps puissent être « siens ». Le gros plan d'un dessous d'orteil ou d'envers de testicule porte une certaine universalité neutre. Ardenne explique le morcellement du corps et du visage comme « une mise en doute du sujet et de manière corrélatrice, une mise en pièce de sa figure ».<sup>3</sup> Il y a donc une profonde remise en question de l'unicité, de l'intégrité de l'être humain. J'opère moi aussi la « mise en pièces de ma figure », tout autant que je reconstruis un ensemble. Ce travail de composition avec des morceaux, quand il s'agit d'autoportrait, comme dans *Requiem for an autoportrait*, se révèle très ambivalent, presque plus pour l'artiste lui-même que pour le spectateur. L'entièreté d'un visage n'aurait pas pu être le terrain de ce jeu-là, mais une accumulation de détails pour reconstituer un portrait devenait plus intéressante. Appréhender Le Corps par petits bouts interchangeables, n'appartenant pas à un seul et même modèle, mais à pleins de différentes personnes me donnait une matière première bien plus riche de ductibilité. Une fois les morceaux dessinés et après m'être assurée qu'ils étaient bien dessinés, ils devenaient malléables à loisir. Et grâce au numérique, alors là ! Cela devient, pour la plasticienne que je suis, infiniment jouissif.

Mais je vais plus loin que le morcellement du corps. J'évoque sa marchandisation. En effet, si l'on questionne l'image du corps, on ne peut ignorer le marketing à l'oeuvre. Ces morceaux sont donc mis en scène affublés des attributs réglementaires des biens de consommation : étiquetés de code-barres, de références de modèles produits ou de flash-codes. Le parti pris de ne pas mettre ces détails graphiques en évidence a un sens : être plus esthétique, donc plus séduisant, donc plus vendeur. Je propose, d'une manière globale, une découpe de l'individu pour « mise en vitrine » ou « à l'écran ». Découpe lisse, parfaitement droite et calibrée pour « fitter » la taille, la résolution et les prérequis techniques de l'écran. Sélection préalable de ceux que l'on va garder, représenter et

---

<sup>1</sup> Paul, Ardenne, *Image Corps*, Paris, Ed. du Regard, 2010, p.9

<sup>2</sup> Jean-Luc, Godard, *Le Mépris*, Italie, produit par Compagnia Cinematografica Champion, 1963

<sup>3</sup> Paul, Ardenne, *Image Corps*, Paris, Ed. du Regard, 2010, p. 157

montrer pour diriger la façon dont on veut être vu et désiré. Processus de chosification de son propre corps tout à fait inconscient la plupart du temps ! Les NTICs pour nous « diffuser » sur tous les écrans ne deviendraient-ils pas des destructeurs de l'entité moniste du corps humain ? C'est ce que mon grand processus de découpage et sa re-composition souhaite questionner. Mon projet artistique serait alors une sorte d'allégorie du système d'atomisation de l'unicité d'un « soi » par les écrans, « unicité » que l'on met, normalement, dans le réel, une bonne partie de sa vie à assembler.

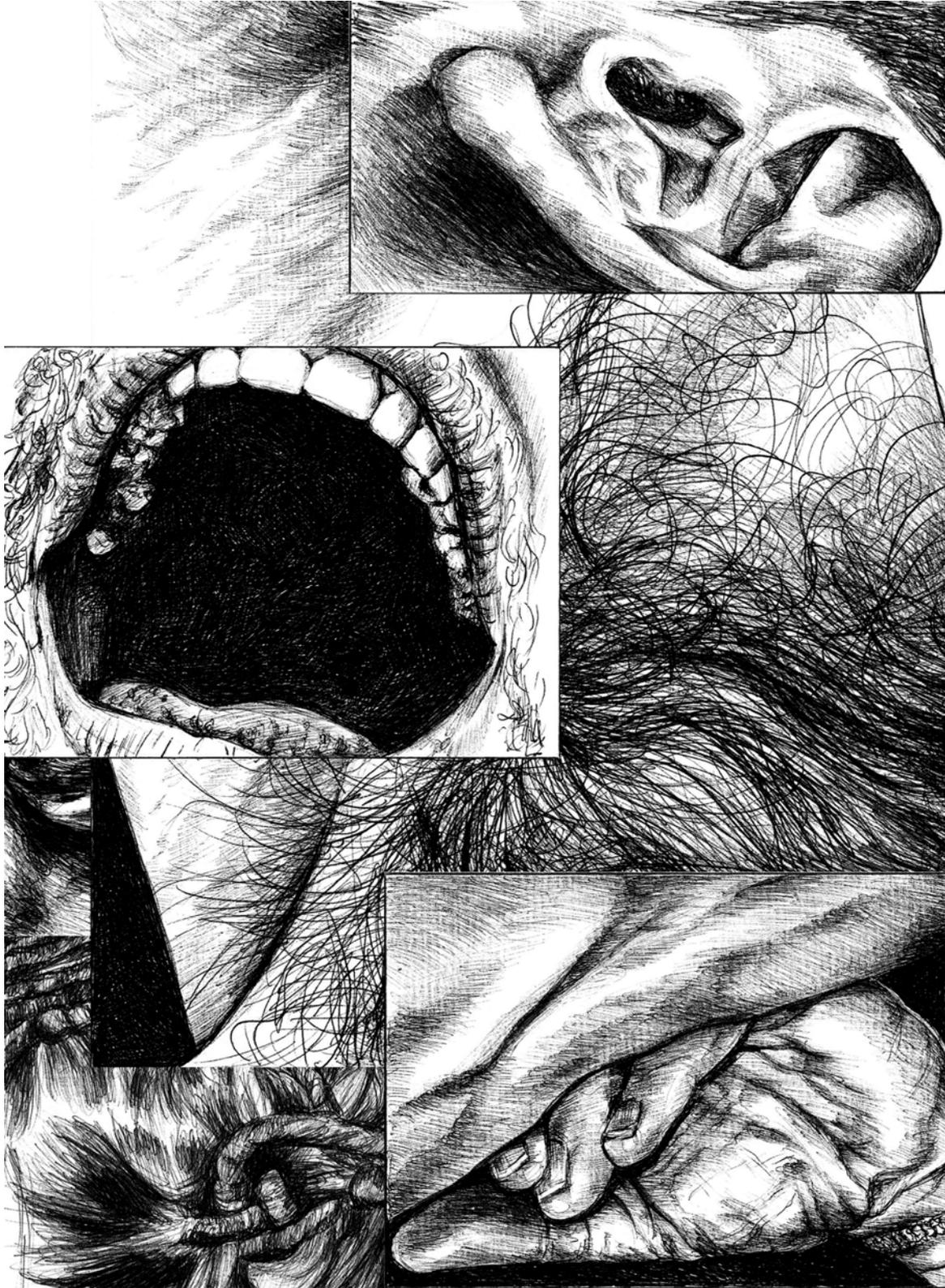


Figure 6 : Alice Laverty, extraits de *Morceaux Choisis*, stylo bille sur papier, 2016 - 2017

#### 4) Un travail autophage.

Un artiste autophage se nourrit de lui-même pour créer. C'est mon cas, allant parfois presque jusqu'au cannibalisme en dévorant, avec des yeux avides, mes proches par petits morceaux. J'utilise aussi mon propre corps comme ressource. C'est un moyen pour moi de légitimer ce « pillage des corps ». Cette question de la légitimité m'est venue après des années d'utilisation de modèles. Elle est importante et justifie la présence de l'autoportrait dans la recherche. Il fallait que, si je me servais du corps des autres, je me serve aussi du mien.

L'autophagie est présente comme mécanisme poétique invisible mais bien présent. Il y a quelque chose de la figure du sociopathe : ce criminel qui dépèce ses « proies » pour en conserver des morceaux avec fétichisme et fascination. Je scrute, fixe, observe, cadre, photographie, recadre, coupe le corps de mes modèles et le mien. Quand je parle à quelqu'un je ne l'écoute parfois même plus, mon oeil est à l'affût, je ne pense qu'à ça : une veine dans le cou, le repli d'une épaule, l'articulation du pouce... Quand je l'ai trouvé, je le « capture ». Je me l'approprie. Puis, l'ingère par l'observation assidue, acerbe, crue, franche, et le régurgite par le dessin. Tout le temps de la recherche, de la préparation et de la construction des images, je suis tenue par une seule obsession : trouver le petit morceau intéressant visuellement que je vais pouvoir exploiter.

Dans ce travail en circuit fermé, je m'utilise bien sûr moi-même. L'ensemble de cette proposition peut donc être qualifiée d'autophage. Et cela me semble pertinent, d'autant plus que l'exploitation du détail a quelque chose de « gourmand » ; bien que son accumulation puisse parfois devenir écoeurante. Tout cela sert et appuie mon propos plastique et théorique : *Requiem for an autoportrait* moque l'attitude posée du *selfie* où ce nouvel autoportrait trahit une espèce d'auto-célébration. Cette recherche me permet de mettre les mains dans le cambouis de mes contradictions, de mes jugements et idées préconçues à l'égard de l'utilisation contemporaine de l'image du corps. Car moi aussi, je fais des *selfies*.

La rapidité et la discrétion que permet l'outil induit un aspect terriblement invasif, lorsque que je fais des *selfies*, et surtout quand je photographie les autres avec son smartphone. Zoomer à fond sur un détail, une imperfection physique sur mon corps et celui des autres est impudique voire intrusif. Zoomer en très gros plan le bouton sur le menton de ma sœur, ou les poils d'oreilles de mon père, a quelque chose d'indécent. Ils ne m'autoriseraient pas à le faire en « vrai ». Ainsi, je nourris mon travail d'« eux », à coups de petits morceaux d'eux, que parfois je demande, et que parfois je dérobe. Mais une certaine honnêteté intellectuelle, ou peut-être aussi un peu d'auto-érotisation, me poussent à « me servir » sur mon propre corps aussi. Je mange et me mange par les yeux.

Roland Barthes, dans *Fragments d'un discours amoureux* propose un ensemble de définitions de termes, qui mises bout-à-bout constitueraient une tentative de définition de l'amour. Il écrit : « le langage est une peau : (...) je frotte mon langage contre l'autre. C'est comme si j'avais des mots en guise de doigts, ou des doigts au bout de mes mots. Mon langage tremble de désir. L'émoi vient d'un double contact [...] j'enroule l'autre dans mes mots, je le caresse, je le frôle, j'entretiens ce frôlage. »<sup>1</sup> Ne pouvant plus m'arrêter de dessiner j'entretiens moi aussi ce « frôlage ». Je pourrais remplacer le mot « langage » de Barthes par le mot « dessin ». Je frotte mon dessin contre l'autre, et l'y enroule. Comme Sabattée, je dépiaute, je racle, j'épluche, non pas la réalité matérielle de mon corps, mais toutes les images qui sont stockées dans mon smartphone. Je fouille, je furete dans mes souvenirs. C'est parfois dérangent. Toute cette recherche d'images, de

---

<sup>1</sup> Roland, Barthes, *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil, coll. Tel Quel, 1977, p. 87

photos à « moi », de « moi », provoque un « dérangement » de l'ego, comme lorsqu'on remue un bocal et que le dépôt se répand, lui qui dormait tranquille au fond. Tous les dessins présentés s'inspirent de photos plus ou moins anciennes stockées dans mon smartphone, immortalisant des gens que j'ai aimés, ou enterrés, ou voulu oublier. Il a fallu donc remuer tout cela, non sans émotion parfois, afin d'en extraire ce qui pouvait servir mon propos, et composer ce grand « simili-selfie ».

Et soudain devant des toiles de Twombly<sup>1</sup>, et leur rythme saccadé, rapide, maniaque, qui me fait penser à ma manière de dessiner au bic, je m'interroge : ce mode opératoire pourrait-il entraîner un épuisement du sujet par le détail ? Comme lui qui « décourage le langage »<sup>2</sup> à force de pousser la peinture au bout de l'écriture ? Cet épiluchage scrutateur n'épuise-t-il pas le corps ou l'artiste ? Je n'y suis pas encore mais m'interroge. S'agit-il alors, au travers de cette autophagie, d'un appétit boulimique ou concupiscent ?



Figure 7 : Cy Twombly, *Blooming*, 2001-2008, huile sur toile

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 7*, p. 16

<sup>2</sup> Cy Twombly, émission *Une vie une œuvre*, France Culture, diffusée le 4 février 2017

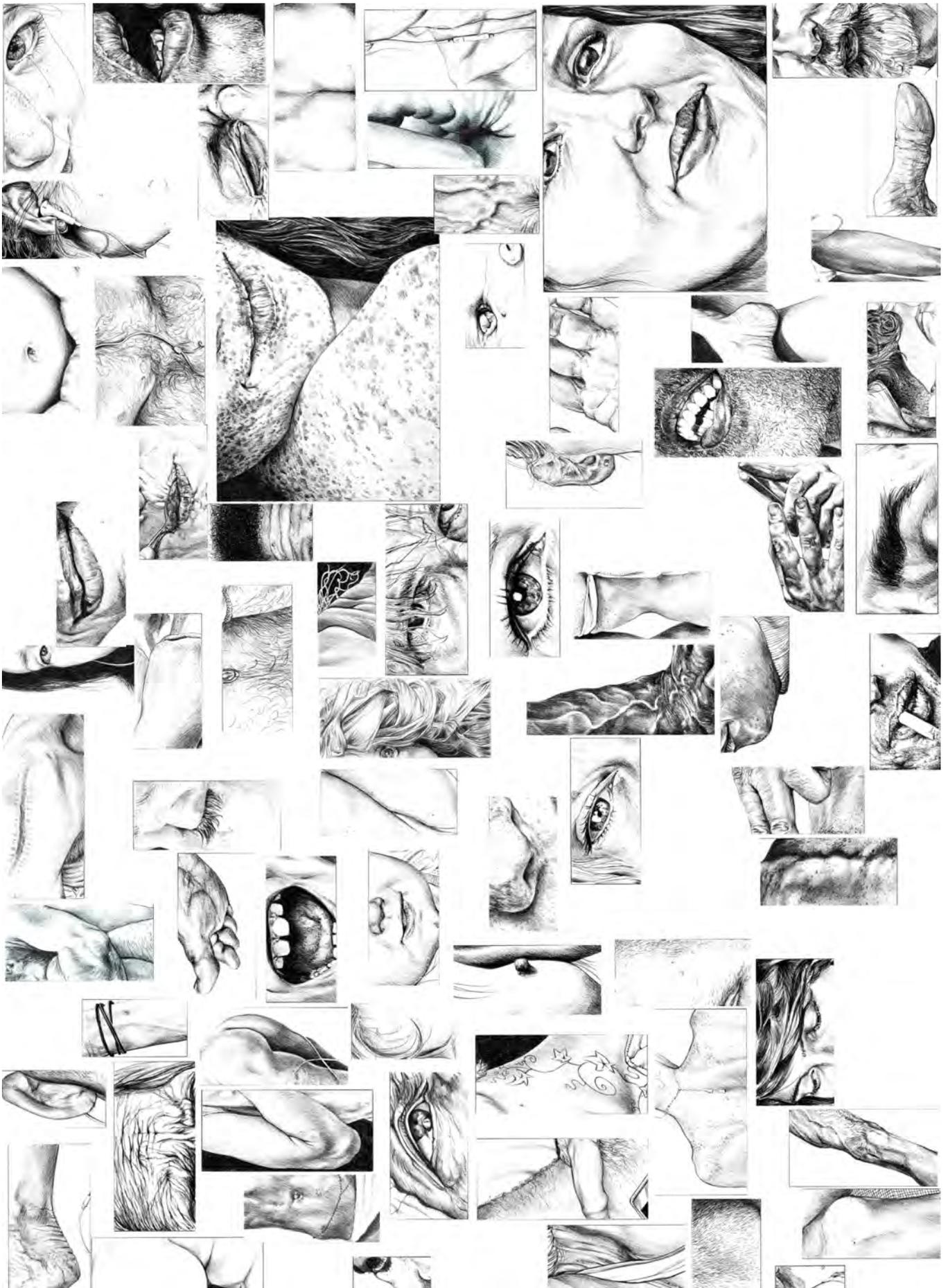


Figure 8 : Alice Lavery, *Morceaux Choisis*, stylo bille sur papier – 2016 - 2017

## 5 ) Un voile d'obscénité ?

« Obscène : du latin *obscenus* : de mauvais augure. Qui blesse la pudeur par des représentations d'ordre sexuel. Qui choque par son caractère scandaleux, immoral. »<sup>1</sup>

Y aurait-il, dans l'ensemble de ma proposition, une esthétique de l'obscénité ? Le gros plan induit potentiellement de l'obscénité, car le gros plan montre des choses que l'on n'a pas l'« habitude » de voir. On remarquera qu'il est obscène quand il montre « certaines » parties du corps. Un gros plan de végétal ou minéral n'a rien d'obscène. L'obscénité se loge donc dans une certaine « vision du corps ». J'ai dû m'interroger sur ce qu'était « l'obscène ». Il naît souvent d'une forme de décalage. Proximité d'éléments décalés : enfant jouant à côté d'un cadavre, un obèse se goinfrant devant une victime torturée. Mais l'obscénité n'est pas seulement objective, comme le morbide, elle réside en partie de la projection du spectateur, de son histoire, de sa sensibilité, de sa culture et de l'époque. Une chose obscène pour l'un ne le sera pas pour l'autre. Dans un article anonyme très intéressant paru dans *La voix du regard*,<sup>2</sup> l'auteur tente d'expliquer ce qu'est l'obscène, et plus précisément en art. Les deux seraient-ils d'ailleurs compatibles ? En m'interrogeant sur la potentielle obscénité de mon travail, je l'en défends. Il y a clairement, dans mon approche de la représentation du corps humain, une intention de tout mettre sur le même plan. Sciemment, je dessine des verges ou des vulves avec le même souci de détail et de réalisme que pour un genou ou une main. Ce qui peut être à l'origine de la perception d'une certaine forme d'obscénité, pour un certain public, est la « proximité » entre ces différentes parties du corps, et surtout leur mise sur le même plan. Et le fait que je reconstitue un visage avec, en outre, des sexes, où l'accolement visage/sexe évoquerait une iconographie plutôt attachée à la pornographie. En effet, distinguer dans un visage des verges, des fesses et des vulves, au milieu d'un tas d'autres éléments, peut produire un effet « obscène », ou dérangé, car ce n'est pas « en ordre ». C'est précisément ce désordre qui provoque un éventuel malaise. Soyons à l'écoute de ce que nous ressentons devant le chaos d'une toile de Francis Bacon, entre ce que l'on reconnaît de la figure et ce que l'on ne comprend plus, on se sent mal à l'aise, perdu. Par contre, un dessin de corps ultra réaliste, dont les organes, tous montrés précisément, et placés à leur juste emplacement anatomique n'aura rien d'obscène. Dans *Requiem* (print et animation), j'ai juste désordonné l'organisation des organes ; comme Bacon<sup>3</sup> lorsqu'il met en place son système que Deleuze appelle le « diagramme » et ainsi « brise toutes les coordonnées figuratives »<sup>4</sup> et qu'il introduit le chaos dans sa peinture et dans la figure. Dans mon image, *Requiem for an autoportrait*, constituée d'éléments précis, propres et rigoureux, j'introduis le chaos. D'où surgit peut-être une certaine « obscénité » latente. Comme un léger voile, qui flotte, au grès de la sensibilité du regardeur. J'insiste sur le fait que l'obscène est subjectif dans ce travail. Si l'on décompose ce chaos de chairs, et que l'on prend les dessins un à un, leur valeur esthétique me semble prendre le pas sur une éventuelle valence pornographique, à fortiori pour les dessins de morceaux de sexes. Mon intention esthétique est « seulement » de porter toutes les parties du corps au même niveau de monstration, d'exposition, d'exhibition. Notons que le pouvoir optique, haptique et subliminal de l'image se loge d'abord dans le regard du spectateur. Le gros plan néanmoins joue un rôle crucial. Il montre des choses que l'on a tendance à cacher. Mais là, il en est de la question de la moralité, et cette question a-t-elle sa place dans l'art ? C'est un autre débat.

---

<sup>1</sup> Définition [http://www.fabula.org/actualites/esthetique-de-l-obscene-la-voix-du-regard-ndeg15\\_2798.php](http://www.fabula.org/actualites/esthetique-de-l-obscene-la-voix-du-regard-ndeg15_2798.php)

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Voir *Figure 9*, p. 19

<sup>4</sup> Gilles, Deleuze, *Logique de la Sensation*, Paris, Seuil, Coll. L'ordre Philosophique, 1981, p. 113

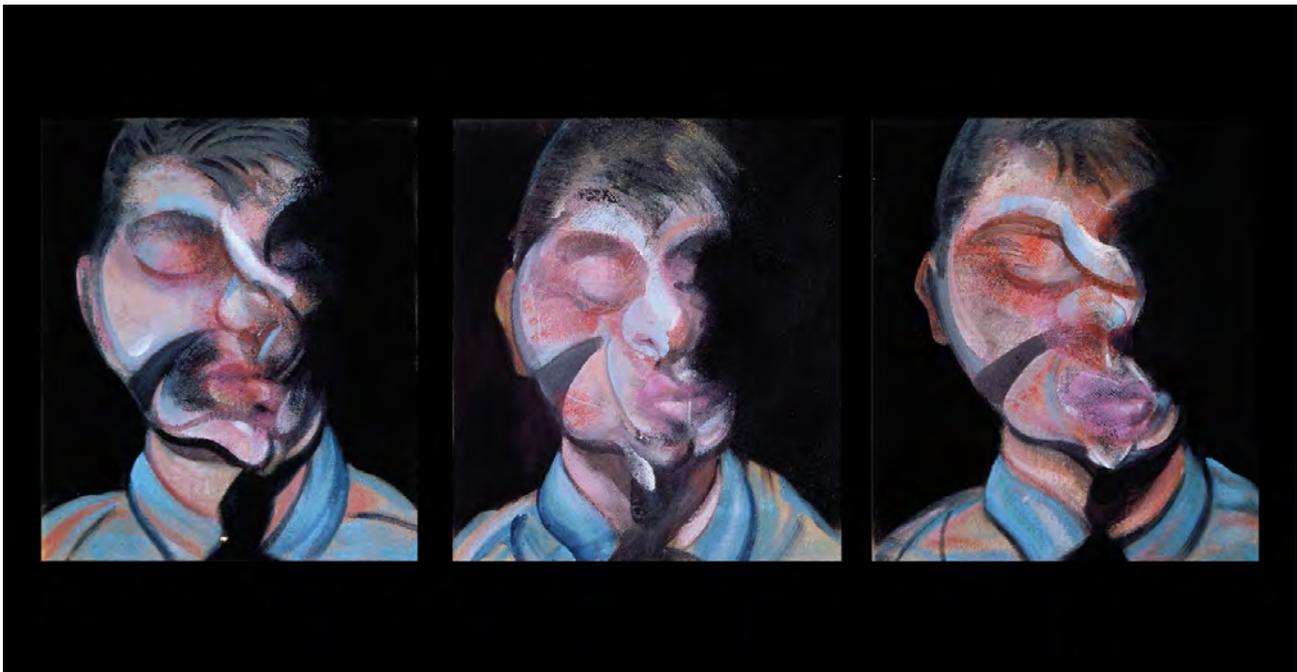


Figure 9 : Francis Bacon, *Three-Studies-for-Self-Portrait*, 1972

L'obscénité est aussi un « mode d'écriture » qui isole. C'est un « ton » qui met à distance le regardeur car il le met mal à l'aise. Dans *Requiem for an autoportrait* version imprimée, tout semble devenir organes sexuelles. Alors qu'ils ne sont que quelques-uns disséminés dans la globalité de la composition, ils semblent la contaminer. Et certains yeux ne voient « plus que ça ». Mais cette accumulation de détails pourrait en elle-même avoir quelque chose d'obscène : un déferlement sans retenue. Lebrun cité par Arasse, dit que trop de détails constituent une « véritable débauche de l'œil » qui s'amuse à des parties, au lieu de considérer la « raison d'ensemble ».<sup>1</sup>

Par ailleurs, il est clair que la prolifération des écrans a déployé un spectre immense à l'expression de l'obscène. « Le phénomène webcam, le recul de l'espace intime »<sup>2</sup> pour l'avènement d'un monde de la transparence, entraîne la « perte du secret des choses de l'intimité »<sup>3</sup> et l'obscène n'est plus « ce qui représente mais ce qui présente absolument »<sup>4</sup>. Dans la mesure où je propose des dessins et non pas les photos sources qui m'ont servi de documentation, je fais oeuvre de « représentation » et par ce biais j'évite, bien que je le frôle peut-être et non intentionnellement, l'obscène. L'obscène consiste-il à montrer ce qu'il y a au-delà de la scène ? Par tout mon processus poïétique je tente de pénétrer l'humain via la mise en place d'une esthétique radicalement organique : dessiner Tout du corps. Mais à aucun moment mon intention n'est de le réduire à un amas de chair en décomposition. Et je confronte « cette écriture graphique » qui est mise en place, tout comme Hans Bellmer installe une écriture de la représentation du corps, aux nouveaux supports de diffusion des images, aux écrans, aux surfaces sur lesquelles nos yeux se posent le plus souvent dans une journée. Écriture de l'organique pour diffusion numérique. Et le monde contemporain dans lequel je vis est fait de ces confrontations permanentes entre « nature » et « culture ». Entre Réel et virtuel, entre la réalité de son propre corps et son profil en ligne. Est-ce obscène ? Je pose sincèrement la question. Comme l'artiste coréen Sun Cheez<sup>5</sup>, qui dans une animation ironique et

<sup>1</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, coll. Champs arts, 1992, p. 75

<sup>2</sup> Hugues, Marchal, *Esthétique de l'obscène*, La voix du regard n°15, publié sur

[http://www.fabula.org/actualites/esthetique-de-l-obscene-la-voix-du-regard-ndeg15\\_2798.php](http://www.fabula.org/actualites/esthetique-de-l-obscene-la-voix-du-regard-ndeg15_2798.php), le 12 octobre 2001

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Voir Figure 10, p. 20, Sun Cheez, Animation, <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwpmjf6cwE>

mordante, illustre cette obscénité latente de nos attitudes lorsque nous percevons le réel via le smartphone. Animation où le personnage qui n'a qu'un œil à la place de la tête fait des *selfies* devant tout ce qui se passe autour de lui, dans une indifférence obscène.

Thomas Hirshorn, traite de ce sujet avec un talent provocateur et efficace. D'abord dans sa vidéo *Touching Reality* présentant une main de femme qui caresse un écran tactile montrant des photos d'atrocité de la guerre. Œuvre questionnant l'obscène dans le rapport que nous entretenons avec les écrans, aspect de ma recherche qui sera développé plus tard. Mais ici, surtout avec son œuvre *Romantic Subjecter*, 2010, où il met en scène l'obscène : un mannequin portant une robe de mariée blanche, on ne peut plus classique, sur laquelle sont imprimés ou accrochés des images de pénétrations anales ou vaginales. Des gros plans, cadrés très serrés, mais imprimés suffisamment petits pour suggérer des motifs colorés de loin, et suffisamment gros pour que l'œil déchiffre dans un deuxième temps ce qui sème le trouble un instant, car on ne distingue pas immédiatement, de loin, ce dont il s'agit. Son œuvre produit exactement l'effet souhaité dans *Requiem* version print. Le « trash » en plus. Il y a l'œuvre globale et l'œuvre en détail, avec un double sens extrêmement riche. En effet, que veut nous dire Hirschorn ? Nous exprimer sa vision du mariage ? Une réflexion autour de l'idée auréolée du mariage et de la réalité organique animale de l'union de deux corps ? En tout cas, il est certain que le contraste entre cette robe de mariée blanche, et la « souillure » de ces taches de « coït » qui la maculent crée un effet tout à fait obscène. Mais ici, toutes les images sont explicites, il n'y a aucun doute sur l'intention évidente de nous montrer « du cul » sur un support particulier et décalé. Or, encore une fois je défends mon travail là où certains regardeurs y verraient de l'obscène. Contrairement à Hirschorn je représente toutes les parties du corps, les mettant au même plan. C'est donc peut-être en cette mise au même plan que se niche l'obscène dans mon travail. Et cela, je le concède. Néanmoins, les allusions graphiques aux étiquettes et flash-codes, présentes à répétition dans mon travail, dénoncent l'obscénité de la marchandisation du corps et nous invitent à se demander à quoi on s'expose lorsqu'on se dévoile sur un écran ? Et si obscénité il y a, elle est là, selon moi.



Figure 10 : Extrait de l'animation *Sans Titre* de Sun Cheez, 2015



Figure 11 : Thomas Hirschhorn, *Romantic Subjecter*, 2010

## 6) Représenter le corps : l'Exhibition pudique de l'imperfection morbide.

Eugene Delacroix, peintre exalté, a écrit à propos de la représentation de ses figures : « je me fais rougir moi-même quand je blesse cette pudeur dont le dehors au moins ne devrait point les abandonner »<sup>1</sup>. C'est presque comme si j'appliquais au corps cette citation qui vaut pour la peinture : « Ne cours pas après une vaine perfection. Il est certains défauts pour le vulgaire qui donnent souvent la vie »<sup>2</sup>. S'agit-il de tout montrer de la même façon, avec le même éclairage ? Sans préférence ni maquillage ? Est-ce blesser la figure ?

Un cadrage pudique du détail a le pouvoir de nous fait entrer dans l'intime, de façon « discrète ». Les plis, les replis, les orifices du corps deviennent autant de portes d'entrée pour le pénétrer. Dans *Requiem for an autoportrait* cette pénétration n'est pas affichée de manière ostentatoire. Alors que dans *Singularity* elle est frontale. Pourtant, le corps en entier reste impossible à appréhender, les gros plans imposent paradoxalement une mise à distance, on ne sait

<sup>1</sup> Eugène, Delacroix, *Journal de Delacroix Tome 1, 1822-1852*, Paris, Librairie Plon 1932, p.12

<sup>2</sup> *Id.*, p. 96

pas trop où l'on est, ni par quel bout commencer. L'exhibition du corps reste parfaitement pudique, invitant le spectateur à « rentrer » dans la réalité du corps.

La pudeur recouvre l'exhibition. « Je » me montre sans montrer. Je dévoile en brouillant les cartes. Tout ce jeu de montrer en rendant la lisibilité difficile, soit par la rapidité, soit par la superposition mélangée, soit par la disparition, soit par l'angle de vue est une « mise en scène » parfaitement voulue et maîtrisée. A l'image de Cindy Sherman qui se met en scène, dans ses autoportraits, tout en se cachant sous ses déguisements, à tel point qu'elle en est méconnaissable, je me cache derrière le morcellement, et l'autoportrait n'est plus une « évidence ». Néanmoins, le *selfie*, procédé très utilisé pour réaliser ce travail, imposant une captation de détails et une grande promiscuité, impliquait un rapport extrêmement resserré avec le corps, et des images « au-delà de la scène ». Le *selfie* ne porte-t-il pas en lui-même, conjointement à une forme d'obscénité, une valence d'exhibition ? Il semble en tout cas être l'outil propice à l'exhibition. Natasha Merritt, artiste et biologiste, dans son travail de photographie numérique, se met en scène, dans des *selfies* à caractère ultra érotisés, voir pornographiques. Le smartphone, tenu dans la main lui permet de se photographier, en pleine « performance » sexuelle et d'entraîner le spectateur au coeur de ses ébats « artistiques ». Son travail questionne véritablement le rapport et les possibilités qu'offre cette nouvelle manière de « se prendre » en photo. Et il provoque des évolutions sur l'approche du corps comme sujet d'étude artistique. L'outil numérique permettant une captation et une diffusion de l'intime, il dévoile un nouveau potentiel érotique et auto-érotique. Ses *Digital Diaries*<sup>1</sup> sont un catalogue de sa vie sexuelle en photo, œuvre majeure de sa production et qui l'a fait connaître. Appelée « cheap-self-promoter » un moment, (c'est bien que cette approche de la mise en image de soi a quelque chose du marketing) elle a fait exploser les frontières de l'autoportrait en proposant une nouvelle définition de la photographie artistique et a acquis « une portée critique dans l'élaboration d'une esthétique de l'autoreprésentation ». « Natacha Merritt devient l'ambassadrice d'une nouvelle forme d'érotisme numérisée, diffusée et libérée des contraintes morales » et ses photographies « proposent un nouveau regard sur le corps grâce à l'émergence des technologies. »<sup>2</sup>. Et bien que l'usage du smartphone et du *selfie* (pour photographier son propre corps, celui de son partenaire et de ses proches) s'inscrive dans une réflexion artistique similaire, il s'agit chez moi de parler du corps et non de la sexualité. Mais je ne nie pas la sensation d'être un voyeur lui-même vu. Au contraire ! En effet, des yeux scrutateurs percent à travers la version animée de *Requiem*. D'après certains spectateurs, c'est cette sensation qui les touche d'abord. Se sentant dévisagés alors qu'ils observent ce « portrait ». Cela dit, nous restons très loin d'une quelconque exhibition pornographie. Et si cette gêne chez le spectateur provenait aussi d'une certaine morbidité ?

*Requiem for an autoportrait* n'est pas un titre choisi au hasard. Peut-être l'aspect morbide de l'ensemble surgit-il naturellement de mes perplexités face à cette omniprésence des écrans, dont je déplore moi-même être devenue accro. La toxicité de ces *devices* sur notre organisme se révèle, transpirant par les pores des morceaux représentés, dans une esthétique d'influence « boschienne » ou « bellmerienne ». En effet le corps est dans un rapport pour le moins ambigu face à cette déferlante de progrès et d'écrans. Aujourd'hui quand le corps s'affiche à l'écran, la notion de perfectibilité de son image<sup>3</sup> émerge et prend le pas sur sa sensualité. Le corps comme chose limitante, putrescible, est rejeté à l'arrière-plan. Mon travail prend le contre-pied en imposant aux yeux du spectateur une quasi-omniprésence des imperfections. Avec mon œil, mon objectif et mon crayon, je traque, je dessine et j'exhibe tout ce que l'on s'évertue à vouloir cacher, effacer, maquiller. Mais ces imperfections qui racontent des histoires voient leurs jours comptés. On n'en

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 12*, p. 23

<sup>2</sup> Natasha Merritt <http://www.artwiki.fr/wakka.php?wiki=NatachaMerritt>

<sup>3</sup> Paul, Ardenne, *Image Corps*, Paris, Ed. du Regard, 2010, P77

veut plus. Le culte de l'image d'un corps lisse et parfait, irréel, s'impose doucement. Alors, peut-être qu'en dessinant tout cela, je conserve des traces de ce qui n'existera plus sur les corps des générations futures ? Le titre *Requiem for an autoportrait* prend pleinement son sens. Morceaux morbides. Portrait maculé de lambeaux de chair où le dehors pénètre le dedans. Le visage est une accumulation non organisée d'organes. Est-ce donc de là que provient le morbide ? Face au mouvement Trans-humaniste et ses délires égotiques, il y a dans mon travail une dimension eschatologique, correspondant à une réelle préoccupation concernant le corps : tel que je le connais, l'incarne, le fréquente et l'aime.

Nicolas Auray évoque un phénomène qui, selon moi a quelque chose de tout à fait morbide ou moribond quant au lien que nous entretenons aujourd'hui avec l'image de notre propre corps. Lien qui semble passer, de plus en plus, quasi exclusivement, par les écrans : les images ou profils virtuels, sont des « décharges pulsionnelles » fonctionnant par « projection sur sa propre réalité virtuelle »<sup>1</sup>. Dans ce nouveau rapport à l'image de notre propre corps, Auray présente un paradigme en trois temps : abstraction, distraction, contraction. « synchronisation et idiorythmie annoncent une présence corporelle ». L'incarnation ne semble plus exister, puisqu'elle peut être maintenant « évitée » ou « contournée ». Alors, par ma recherche artistique, je demande, sincère, « Qu'allons-nous faire de toute notre chère chair ? ». Car enfin, est-elle si infâme, si imparfaite comme veulent nous le faire croire les trans-humanistes, et les inquisiteurs très chrétiens des siècles passés ? Qu'en faire ? En attendant, en tant qu'artiste, je la dessine.

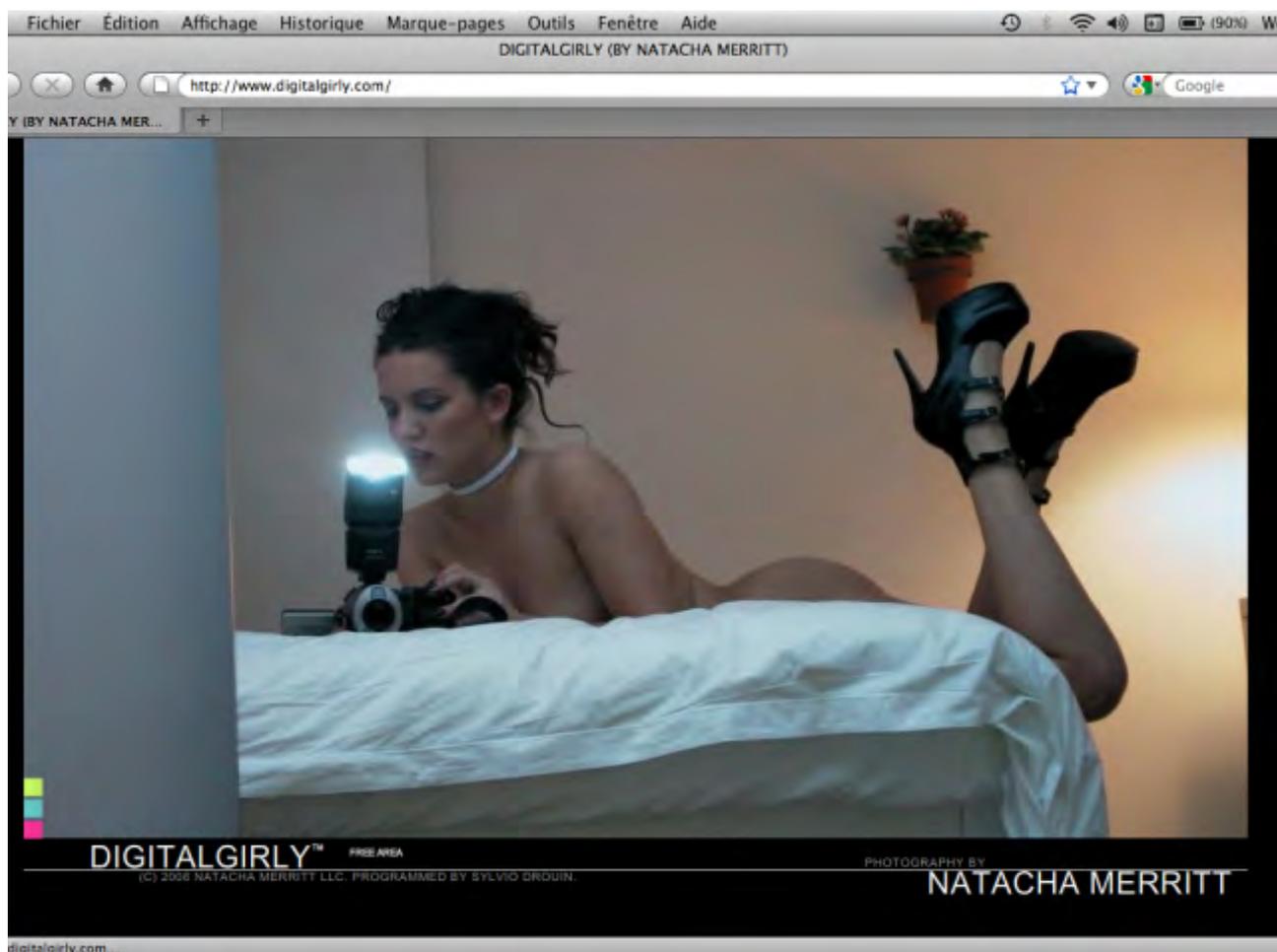


Figure 12 : Natasha Merritt, *Digital Diaries*, photo, 2000

<sup>1</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 34

## II ) PROCESSUS POIETIQUE DE PLAISIR CONTRAINT

### 1) Du dessin dans le train à la confection numérique : procédé global plaisant.

Je décrirai ici comment j'ai procédé, et dans quel contexte, afin de réaliser les 3 œuvres majeures de la recherche : *Singularity* (animation projetée), *Requiem for an autoportrait* (animation sur Ipad), *Requiem for an autoportrait* version imprimée en affiche de 175x120 cm, ainsi que l'ensemble d'une composition plastique et artistique questionnant notre rapport donc avec l'image de notre corps à l'écran.

Mon travail traitant de la nouvelle hégémonie des écrans, les formats des dessins varient selon la taille des écrans, du smartphone à l'Ipad. Ce seront donc de petits dessins au stylo bic, de quelques centimètres carrés. Mon format maximum en terme d'espace de production plastique (et qui s'avère finalement très stimulant) se limite aussi aux quelques cm<sup>2</sup> d'une tablette de TGV. En effet, j'ai passé un an à me déplacer en train et il était évident de mettre ce temps à profit. Ces trajets réguliers en TGV furent ma contrainte essentielle : coûteux, chronophages et compliqués en matière de transport d'œuvres. Ils imposèrent une économie de moyens drastique, impactant directement la création, et modelèrent l'œuvre en quelque chose de singulier. Je dus adapter la forme de mon projet à ce nouveau mode de vie. Comme une artiste de mon temps, prise dans le mouvement permanent et confrontée à l'omniprésence, subie et choisie, des écrans portables.

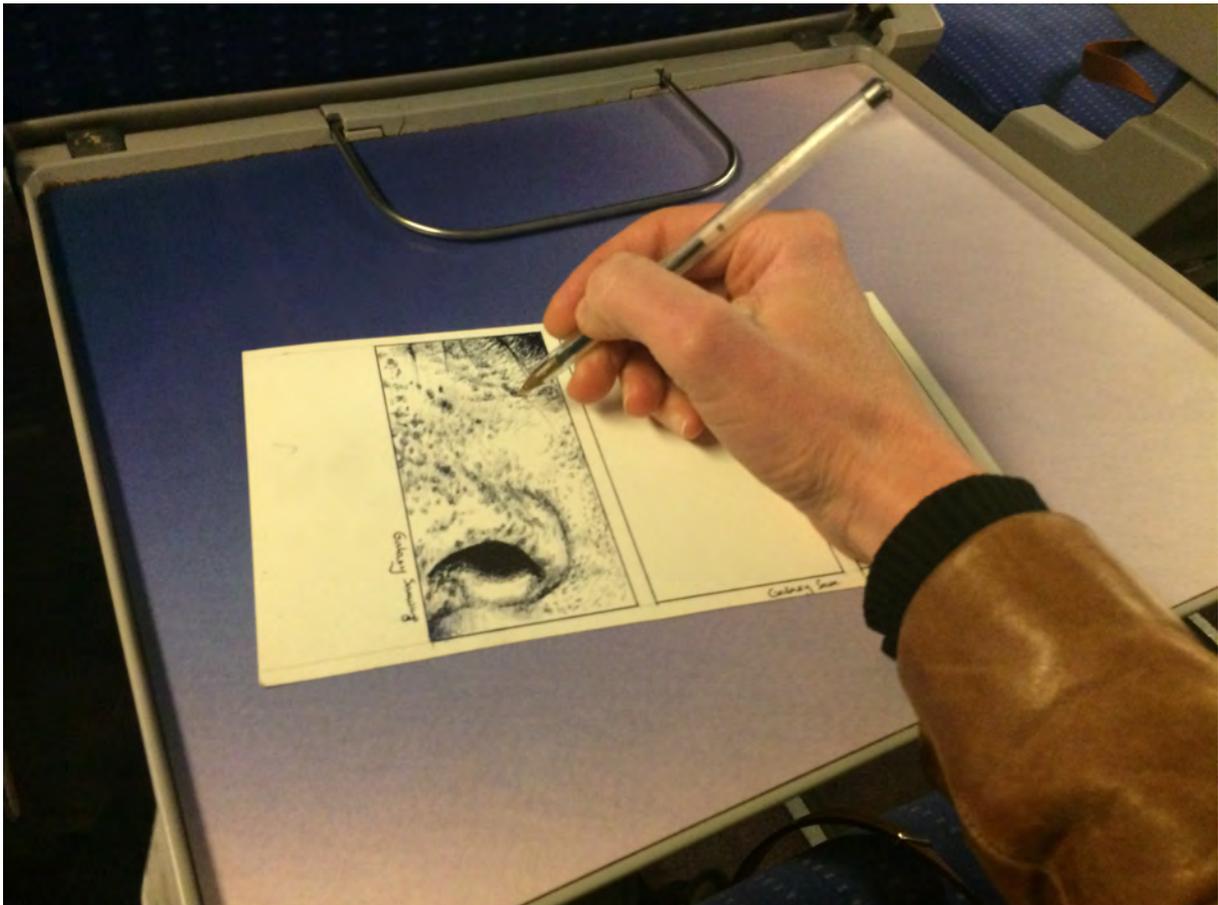


Figure 13 : aperçu des condition de création des dessins dans le TGV

Le travail de « compilation » de morceaux de corps a commencé un jour<sup>1</sup>, alors que la « nécessité créatrice » évoquée par Kandinsky, l'idée « bloc image », évoquée par Deleuze, m'assaillit dans le TGV et ne me lâcha pas. Il fallait que je dessine. Coincée dans cette boîte métallique pendant 3 heures, immobile, il me fallait créer, c'était un besoin impérieux. Mais je n'avais ni peinture ni modèle... Rien qu'une frustration qui montait, de plus en plus criante, au bord du cœur et des yeux. Alors j'ai pris ce que j'avais, un bic et un carnet. Et j'ai dessiné ma main, seul modèle que j'avais à disposition. Puis j'ai cherché dans mon smartphone une photo inspirante.... Et, étonnement : les deux dessins faits pendant le trajet lui donnèrent un sens. Je n'avais pas perdu mon temps. Il y avait maintenant deux images qui existaient et qui n'existaient pas avant. Ces 3 heures de mon existence se justifiaient seulement grâce à ces petits dessins, et je m'en sentais soulagée. Le dessin donne un sens à mon existence, la justifie. Ce moyen économique et pratique épousa parfaitement mon nouveau mode de vie. Je décidai donc de poursuivre l'expérience sur un projet plus ample, étant d'autant plus enthousiaste, que certaine du plaisir que j'y prendrais.

Le contexte élaboratif de confinement impudique est aussi probablement à l'origine du cadrage des dessins. Le très gros plan et le cadrage de ces petits dessins trahissent cette promiscuité, et les plans resserrés comme autant de passagers entassés dans ces trains. Cette étape de dessin dans le train, exposée aux yeux de tous, fut une petite performance en soi, à chaque fois, à chaque trajet. Car ma pudeur fut mise à l'épreuve pendant l'étape du dessin : le crayon et la feuille, l'image sur l'écran de mon smartphone : des photos crues, zoomées, des photos qui tant que le cadrage est serré restent des bouts de corps anonymes, mais qui, si par inadvertance je dé-zoom, rendent son corps à quelqu'un, et le plus souvent : à moi. Mon corps s'expose alors aux regards pesants de voisins inconnus... Gênés quand ils m'observent entrain dessiner avec une application frénétique, des attributs sexuels. Intéressés pour toute autre partie du corps qu'ils arrivent à identifier, et le plus souvent, perplexes devant des « morceaux » qu'ils ne comprennent pas, le cadrage étant, à dessein, pour le moins « inhabituel ». Mais l'artiste ne doit-il pas tout assumer ?

Ces dessins-cases rappellent la bande-dessinée, avec dans le trait « organique » quelque chose de Bilal ou Moebus. Le dessin offrant une liberté très agréable ils sont nombreux (et s'il n'y en a que 130 environ, c'est par manque de temps). Je peux dessiner partout, et sans grands moyens. Pouvoir continuer, dans le train, à chercher comment transcrire l'essence de l'Humain dans une tache de rousseur par la ligne, la commissure d'une bouche triste par l'ombre, la finesse et la souplesse d'un ongle d'enfant, l'articulation du poignet d'une personne très âgée. Immobile, dans le train, je cherche cette « universalité » dont parlait Giacometti, que l'on retrouve dans les rides, dans la peau, dans un détail d'un cou de femme, par exemple. « Universalité » que Michel Ange, dans sa *Piéta*, Rembrandt, dans un portrait d'anonyme, ont su capter, selon moi. Giacometti aura été obsédé par cette recherche toute sa vie. Dans son atelier, il aura passé des jours entiers à vouloir trouver, appréhender, comprendre, capter ce qu'il y a d'universel dans un nez, quand il sculpte un nez. Je ne sculpte pas, ne modèle pas, je n'ai que deux dimensions et une tablette de TGV, mais j'ai, ce que n'avait pas Giacometti, et qui l'aurait probablement fasciné : un écran ! L'écran de smartphone, permettant le déplacement, serait-il pour l'artiste un outil de plus, une « aide », ou carrément un « incontournable » pour tenter d'approcher une « essentialité » humaine et de représenter une image du corps contemporaine ?

Mon dessin au bic s'inscrit dans un processus poétique tout à fait « vulgaire ». Rien, dans cette façon de faire, dans cet « outillage » ne me distingue en tant qu'artiste. Nous écrivons tous au Bic sur du papier, un des outils les plus populaires et universels. Il en découle quelque chose de très anonyme. La différence est seulement dans ma « façon d'écrire », qui est dessinée. Je n'utilise

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 13*, p. 24

aucun accessoire, aucun outil qui mériterait un savoir-faire particulier, ni des moyens spéciaux. Je suis « tout le monde ». J'écris à moindre coût. Je travaille au Bic, le stylo du prolo, et j'expliquerai pourquoi plus bas. La singularité de mon travail réside aussi dans cette « écriture ». Il n'y a pas la noblesse de la peinture à l'huile, sa richesse de pigments, sa généreuse palette, son onctuosité appétissante. Seulement le noir et le blanc sur de petits bouts de papiers recyclés : voilà ma matière première ainsi présentée !

Mais malgré ces dessins de petit format, un certain atavisme me fera, malgré tout, dès la descente du train, aller, irrésistiblement, vers le grand. J'ai fait du grand avec du petit, accumulant les dessins pour faire un grand tout, intitulé *Requiem for an autoportrait* (imprimé et animé) ! Ayant un attrait naturel pour le grand format, ce sont toujours des contraintes de moyens et de logistique qui me maintiennent dans le petit. Par ailleurs, l'utilisation du détail pour construire une grande image ayant un message propre implique une certaine complexité de réalisation et de montage. Le processus de cadrage, de choix de dessins, les alignements, les ordres d'empilages, et de rythme. Et d'une boîte en métal : le train, je passe à une autre boîte en métal : mon Imac. Comme le dessin minutieux, le travail de numérisation, qui sera décrit plus loin, est presque un travail d'orfèvre. Il y a quelque chose de l'artisanat dans cette réalisation aux multiples étapes.

Finalement, le plaisir de toutes ces contraintes vient aussi des perspectives qu'elles m'ont ouvertes : assise sur mon siège, faisant entrer une dimension esthétique et poétique dans mon wagon, je cherchais à m'en échapper. Et j'y parvenais. Ayant ainsi l'impression de ne pas faire le même voyage que les autres passagers. Est-ce cela créer ? Faire d'un même « réel » sa propre réalité ?



Figure 14 : John Coplans, *Self-portrait-hands*, 1988 – Figure 15-16 : Alice Laverty, *Morceaux Choisis*, 2016-2017

## 2 ) La photo avec smartphone : 1<sup>er</sup> étape.

Après l'observation, la première étape technique est la photographie avec le smartphone : la photo de quelqu'un de proche, ou le *selfie*. C'est l'étape de capture et de remplissage de ma « base de donnée ». Cette étape s'est faite en partie inconsciemment, puisque que nombre des photos exploitées datent d'avant la conceptualisation de ce projet. C'est un travail sur la recherche de « matière-corps ». D'abord le toucher par l'oeil, puis la capture du détail par la photo. Ensuite l'ingestion par l'observation pour finir par la digestion : le dessin. Voilà comment je m'empare des corps. Mais que reste-il au final de cette matière « initiale » organique que j'ai photographiée ? Puisqu'à la fin, passée au travers de tellement de tamis (cadrage, zoom, dessin, numérisation, animation), elle est présentée imprimée sur un papier froid et glacé, ou diffusée sur un écran, tout aussi froid, glacé et aseptisé, lisse et immaculé ?

Parfois, pour prendre la photo, je réfléchis à l'image que je veux dessiner. Je la construis dans mon esprit, puis la compose avec mon modèle, un proche ou moi-même. Parfois, c'est un cadeau : je vois quelque chose de « beau » et je prends la photo qui servira de base au dessin. Puis pour sélectionner le morceau de corps, je pars de la photo et recherche, en caressant, en faisant glisser mes doigts sur l'écran. En les écartant, en les faisant danser, je zoome et trouve le bon cadrage, et le détail que je souhaite « révéler ». Un morceau d'orteil peut suffire à dire quelqu'un, une personnalité, la beauté d'une singularité. Toute l'image est construite, il n'y a pas de dessin fortuit. Les photos sont toujours dans mon téléphone, pour les avoir toujours sur moi, un « corps » à disposition en somme. Car dans ce travail plastique réalisé essentiellement dans le train, il était nécessaire d'avoir ma matière première sous la main. L'écran du smartphone est l'interface omniprésente entre moi et mes modèles, il est devenu un réel outil de création artistique.

L'artiste John Coplans<sup>1</sup> qui avait photographié son corps sous tous les angles, créait, lui aussi, en assemblant ses morceaux, un genre d'autoportrait. Lui s'arrête à la photo. N'étant pas photographe, je passe naturellement par le dessin. La photo n'est que l'étape qui m'a permis de capter le détail, comme un casting pour recruter un acteur qui a un rôle à jouer dans une grande scène. Coplans découpait son corps par le cadrage photographique et le rassemblait par la scénographie. Moi, je le découpe par le cadrage de l'écran du smartphone, et me le réapproprie par le dessin, avant de le livrer à nouveau, assemblé ou pas aux yeux de tous, de nouveau sur un écran. J'insiste sur le fait qu'il s'agit de mon corps et de ceux de mes proches, de corps qui me touchent et me constituent en tant qu'individu social. Mais je dépasse l'aspect « personnel » et propose une vision artistique de l'écran comme berceau et cercueil de l'image contemporaine de notre corps.

Je précise aussi que, bien qu'essentielle, la photo restera en « coulisse ». Elle prend son sens par son absence, cédant la place à « ce » que j'en ai fait. Les centaines de photos utilisées ne seront donc pas montrées, effacées pour la plupart au fur et à mesure. En effet, cet aspect du stockage fou, de la surconsommation d'images de soi, auxquelles on n'attache plus d'importance parce qu'elles restent virtuelles, me sidère. On a généralement de l'attachement pour une photo imprimée, que l'on peut toucher mais la même photo virtuelle n'a quasi plus aucune charge émotionnelle valable. Dans ma mise en scène générale de ce travail j'évoque cette accumulation névrotique d'images virtuelles de « soi » auxquelles on n'accorde aucune valeur, qui sont jetables, qu'on prend en rafale, et qui ont remplacé l'ancien portrait en argentique tiré sur papier, que l'on encadrait, qui prenait la poussière certes, mais que l'on prenait le temps de regarder. Vous ne verrez donc pas mes photos. Mais il y aura un tas, un tas de petits papiers accumulés là, sur lesquels seront photocopiés tous mes dessins en plusieurs dizaines d'exemplaires. Cela fera plusieurs centaines d'images. Entre la compilation et

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 43*, p. 26

le déchet. Il semble donc que le support joue un rôle essentiel... Ainsi, pour célébrer la valeur du corps je crée ce passage du contenu de l'image de la photo virtuelle, vers le dessin réel. Ainsi, je donne « une deuxième chance au réel »<sup>1</sup> comme le disait Agamben.

Comme la terre qu'un sculpteur malaxe, triture, le corps est la matière que je touche avec les yeux, et avec l'objectif de la caméra de mon téléphone. Le contact physique avec le modèle ne se fera que par écran interposé. La matière première de la création est mise à distance par les *device*. Et le seul contact sensuel, qui reste, est celui du stylo qui chauffe dans ma main, qui caresse de sa tranche le grain du papier. Je prends le temps de décrire cela car c'est le seul moment du processus où j'ai un contact « primaire » dans l'acte le processus de création. Car, avant, et après, le corps est mis à distance, objectivé par l'objectif. Le corps, toujours si organique est devenu impalpable. Dans ce travail, ce que j'ai le plus touché fut l'écran de mon smartphone. Du réel à l'écran, de l'écran au réel, mon regard finissait par traquer les différentes matières, le bon cadrage, le bon détail. Une fois trouvés le bouton, le poil, l'imperfection, la texture du grain de beauté, le duvet au-dessus de la lèvre, je les prends en photo. Capturés, ils deviennent accumulation de pixel. Tous mes dessins trouvent ainsi leur genèse dans une photographie d'un corps, du mien, de mes proches. La photo n'est qu'un moyen d'aller au dessin.

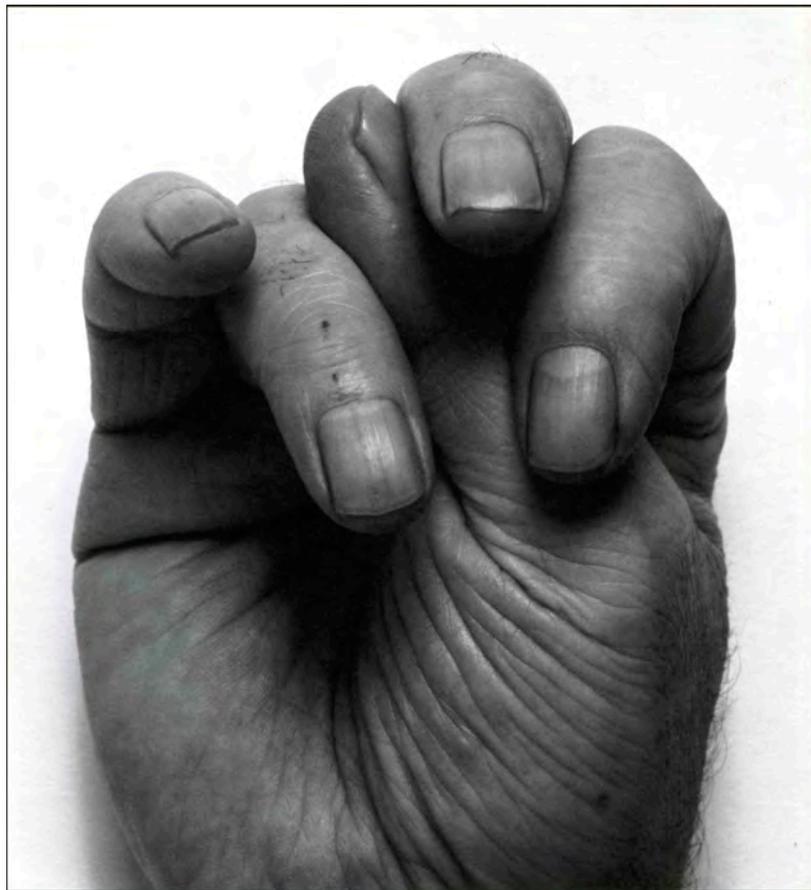


Figure 17 : John Coplans, *Self-portrait (Front hand, thumb up middle)*, gelatin silver print, 1988

---

<sup>1</sup> Giorgio, Agamben, *Qu'est-ce que l'art contemporain ?*, Paris, Ed Payot et Rivages, 2008

### 3) Ensuite vient le dessin : 2eme étape.

Quand je dessine, « ça » pense. Quand je dessine, je prends sens. J'expérimente la réalité de mon existence. Tout l'opposé du concept de l'écran, pourtant vedette omniprésente de mon travail. Le dessin reste le dernier « contact au réel » : l'aléatoire de la bille ou de la pointe de crayon sur le relief du papier, le flux discontinu de l'encre d'un stylo fatigué qui a déjà beaucoup raconté. Alors que le dessin se fait, le mouvement aussi réfléchi que compulsif entre l'œil et la main, s'imprègne, se grave en moi. Et ce que je dessine, l'objet de mon observation, entre dans ma chair. Et puis, merveille ! Je sais ! Par le dessin, on sait les choses, comme Giacometti le disait en parlant de ses dessins de jeunesse<sup>1</sup>. Et si je sais, une pensée commence à s'articuler autour de tout ce que j'ai dessiné. Et si je pense, je suis, comme disait quelqu'un<sup>2</sup>. Je rappellerai d'ailleurs ici le titre de la dernière exposition des vidéos de Peter Campus, qu'il a intitulé : *Video ergo sum*. Le ton est donc donné ! Tout ce travail réalisé au cours de ce master fut « juste » une façon d'« être au monde », une forme de manualité de la création de Soi. C'est un aspect absolument fondamental de mon travail, qui s'affirme d'autant plus à l'heure du grand règne des écrans, du numérique et du virtuel. Toute cette proposition plastique et esthétique est un véritable tiraillement entre le geste de la main et la fascination magique et pour les écrans. Ils seront, inévitablement, la destination finale, l'ultime scène où existeront mes dessins. J'instrumentalise mes compétences d'illustratrice, avec une minutie que je n'ai pas en peinture. Le dessin de détail, cadré très serré comme des cases de bande-dessinée, me donne accès à une « proximité » particulière, intime, avec l'objet dessiné. Mallarmé écrit à Degas : « On ne fait pas des poèmes avec des idées mais avec des mots », cette adjonction me touche et me parle, faisant écho à mon attachement pour la technique. Je crois que l'on fait « œuvre » avec de l'« ouvrage », et que les idées pures ne suffisent pas. Et cet attachement impacte visiblement mon travail plastique.

J'éprouve, en dessinant ces détails de corps un plaisir non dissimulé. Essayer de trouver ce qu'il y a de « beau » ( c'est tout à fait subjectif, je le concède ) de trouver tous les angles, les recoins, les replis, les imperfections, les jeux de matières ( peau, poils, ongles, cheveux, grains de beauté, ride, sueurs, salive sur des lèvres). Cela renvoie à mon obsession du « corps complet » évoquée au chapitre I. Je cherche par où s'exprime la beauté d'un corps en évitant les facilités graphiques. Et le cadrage me permet de dépasser la simple mimesis pour quelque chose de plus intéressant : « attraper » ce qu'on ne dessine que rarement : l'arrière d'une oreille, la base d'un sexe d'homme, l'intérieur d'une bouche, le dessous de la plante du pied, le gros bourrelet d'un ventre dodu, et qui nous rend tous tellement humain, ou « Humain, trop humain ! »<sup>3</sup> comme le disait Nietzsche. D'ailleurs, le dessin n'est-il pas une action très révélatrice de notre « humanité » ? En effet quelle autre espèce s'exprime par le dessin ?

Quant à la dimension spéculative de mon travail, comme envisagée par la philosophie allemande du XIX<sup>e</sup>, et évoquée par Fabienne Brugère<sup>4</sup>, j'essaie de la limiter au maximum, ne souhaitant pas laisser l'œuvre être lue, perçue, traduite dans n'importe quel sens, voire même mon interprétation travestie. Cependant, je tiens à ce que, dans mes dessins, chacun puisse se projeter grâce la mimétique. « Je dessine, tu imagines ». L'artiste propose, le spectateur dispose ?

---

<sup>1</sup> Alberto, Giacometti, *Ecrits*, Paris, Hermann, Coll. Arts, 2008

<sup>2</sup> René, Descartes, *Le Discours de la Méthode*, 1637

<sup>3</sup> Friedrich, Nietzsche, *Humain, trop humain*, 1878

<sup>4</sup> Fabienne, Brugère, *Philosophie de l'art*, Paris, Ed. Puf, 2010



Figure 18 : Alice Laverty, *Morceaux choisis*, dessins pour les travaux *Singularity*, *Requiem for an Autoportrait*, animation et impression, stylo bic sur papier

#### 4) Du stylo au stilet.

Je dessine Tout au stylo bille. Rencontre et véritable coup de foudre pour cet outil. Pas cher, admirablement pratique, ne bave pas, pas de temps de séchage, panel de nuances qui s'élargit à force de pratiquer. Disponible partout, et transportable partout. Dans ce contexte de réalisation plastique contrainte, le stylo bic s'est avéré mon allié. Et mon amour du dessin y trouve le parfait partenaire. Le bic est pourtant un outil d'écriture. Tous ces dessins mettent-ils alors en place un système d'écriture ? Il y a en effet un rythme qui s'installe, une ponctuation, et tous les détails finissent par former un discours d'ensemble, tout en portant un sens par eux même, comme les mots d'une phrase. Il y a une réelle mise en place d'un langage graphique, sur les traces de Bellmer, Klee ou Alechinsky. J'ai donc commencé cette recherche sur des petits formats adaptés au TGV, mon nouvel habitacle, et la main est devenue « accro » à ce nouvel outil. Totalement amourachée, j'ai mis en place la « Maïeutique du Bic ». Il est d'ailleurs étonnant que je n'aie pas « glissé » du stylo

au stylet plus tôt. Mais ça y est, le pont est établi. Et il est parfait, de confort pour créer et de sens pour exprimer.

Dans la troisième étape, celle de l'accumulation, le stylet, lui, me permet de rester au plus près du geste du dessin. La main est dans la même position. J'ai presque l'impression que c'est toujours le Bic que je tiens. Pourtant, l'écran et la palette s'interposent. Mais, cette étape étant la troisième dans le processus, le lien est « déjà » créé entre moi et les images que je manipule. Après avoir essayé de dessiner directement à la palette, chose que je fais dans mon métier d'infographiste, il s'est avéré que ce procédé était trop froid pour une création artistique. Pour produire de l'image de communication visuelle c'est parfait, il y a la distance nécessaire et le côté « propre » et « net » du pixel ou du vecteur, mais, pour de l'« Art », passer par le dessin m'était indispensable avant de numériser le travail.

Que se passe-t-il entre ma main tenant un stylo bille, dessinant des morceaux de corps, et ma main tenant le stylet pour les assembler ? Dans un cas elle découpe, sélectionne, cadre, puis tente de représenter. Dans l'autre, elle prend ses distances avec le sujet. La main numérique a droit à l'erreur : elle peut tester, effacer, revenir en arrière. La main au bic n'a droit à aucune erreur. Elle doit être précise et sûre d'elle. L'une crée, l'autre retouche. Le stylo cherche l'organique, la chaleur de la peau, la douceur des cheveux, la rugosité de la plante d'un pied, il caresse, puis découpe, décompose le corps, l'analyse, le dissèque presque : chaque partie de corps est scrutée, et ma main, dans un geste qui se veut précis cherche à « capter » la présence, la vibrance, qui se dégage de chaque corps. Le stylet, lui, rassemble tous ces morceaux, les empile, tente de leur donner un ordre, une cohérence, une nouvelle organisation de calques pour une désorganisation des organes. Et je ferai encore une fois appel à Deleuze et sa description du travail de Bacon. Ce chaos organisé existe aussi dans mon travail grâce au numérique. Avec le stylet, je ne continue pas le travail du dessinateur mais j'embraye presque sur celui de technicien de pointe : je fais glisser les calques, négocie les opacités, opère des variations de contrastes, régule les niveaux et les expositions, manipule les time-line et les occurrences. La main au stylo produit la matière première, presque comme une main d'artisan. Elle utilise son savoir-faire, sa maîtrise. La main au stylet conceptualise, expérimente. L'une a besoin de l'autre. Il est intéressant pour moi d'expérimenter une fois de plus cette complémentarité. Dans une illustration, le dessin est fait à la main, puis, il est retouché, nettoyé, calibré pour les prérequis de l'imprimeur ou de l'éditeur. Et bien là, dans une démarche artistique, c'est le même partenariat qui se met en place mais dans des objectifs très différents. J'élargis totalement le champ poétique. Selon moi, l'image numérique au stylet n'est rien sans un « bon » dessin. Et le stylet numérique donne une nouvelle vie, plus ample, aux « bons » dessins. *Requiem for an Autoportrait* pourrait en quelque sorte être une célébration de la synthèse des deux, la main du dessinateur, à l'ancienne, traditionnelle, et la main d'une « humanité augmentée »<sup>1</sup>.

## 5 ) Croisement entre numérisation et illustration.

C'est donc la première fois que je croise mon métier d'artiste et mon métier d'infographiste. Cela n'est pas arrivé sans quelques imprévus. En effet, lorsque je suis dans un processus infographique de « communication », mon cerveau, connaissant les techniques et contraintes, les anticipe naturellement. Or, ici, je viens à mon ordinateur avec mes dessins et mes desseins. Et il s'avère que, bien que connaissant mes outils et les possibilités qu'il m'offre, les horizons qu'il m'ouvre, je me trouve déconforte devant des difficultés que je n'avais pas anticipées. Née du croisement entre manuel et numérique, entre outils de « com » et moyens artistiques, la gestion de

---

<sup>1</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Montreuil, Editions L'échappé, coll. Pour en finir avec, 2013

cette « collection » de *Morceaux choisis*, devient vite très confuse. Malgré tout, la synthèse de ces procédés techniques et réflexions pratiques, a permis de donner une « autre » dimension à mes dessins. Au delà d'images figées, ils s'offrent sous d'autres angles, pouvant dire d'autres choses. Et en terme de praxis j'ai pu aborder un espace de travail virtuel bien plus vaste qu'une table de TGV ou d'atelier ne peut en promettre. Du croisement des deux naît une sorte de magie.

Le dessin n'est donc pas proposé tel quel dans mon travail. Il est la 2ème étape de « la construction de l'œuvre »<sup>1</sup> comme pourrait l'entendre Arasse. Chaque dessin étant un détail de corps pris comme élément d'une construction. Evoquons la longue étape de numérisation et de montage pour réaliser *Requiem for an autoportrait*, et *Singularity*. Dans cette étape, (à l'opposé d'une grosse partie de mon métier d'infographiste qui consiste à améliorer des images, cleaner, photoshoper, gommer, tout ce qui ne « va pas »), je m'évertue ici à utiliser les outils numériques pour donner aux imperfections dessinées une place de choix. Dans ce passage du « plastique » au « visuel », la main reste essentielle. Une fois les dessins achevés, et que je dois passer à l'animation et au montage, le savoir-faire, là aussi, est important, garantissant le bon « passage » entre « réel » et « virtuel ». Et via l'étape de montage émerge une quasi transcendante entre les morceaux de chairs hyperréalistes et l'image numérique devenue quasi-abstraite. Ce passage emmène le spectateur dans un monde où le corps organique devient vision mouvante et évanescence. Les illustrations portées à l'écran, transformées en occurrences animées, modifiées dans leurs opacités et intensités sont des fenêtres ouvertes sur l'intime, auxquelles j'aurai accroché de légers voiles. En effet, si je soumetts, et tel sera le cas lors de la présentation du travail, en toute transparence, les *Morceaux choisis*, c'est bien pour confronter le spectateur au pouvoir magique, démiurge, de cette surface lumineuse qui anime, et qui montre en cachant. Dans l'immobilité d'un dessin, on a le temps de « pénétrer » dans l'image, or, sur un écran, elle se dérobe en permanence à nos yeux. A peine la rétine imprime une image qu'elle a déjà disparue. A-t-elle même seulement existé ? Cette question sera abordée plus loin, avec la temporalité des écrans et du mouvement.

Par ailleurs, la méticulosité, l'application, la complexité et surtout la répétition des différents modes opératoires (plus de 130 fois à chaque étape) me font dire que les œuvres présentées *Requiem for a portrait* et *Singularity* sont presque à voir comme des « confections ». Après le scannage, le recadrage, les mises à niveaux des contrastes du noir et blanc, la résolution, calibrage, formatage, incrustation sur fond noir, numérotation scrupuleuse pour éviter les répétitions. En effet, comme dans la confection haute couture, le souci d'une esthétique et d'une « logique de sensation », j'ai passé des jours à essayer, tester, réfléchir, chercher parmi tous mes dessins lequel évoquerait le mieux une commissure de la lèvre, une ombre sous un sourcil, une mèche de cheveux sur l'oreille. L'assemblage des morceaux fut réalisé sous photoshop. Le logiciel fit office de « machine à coudre », de « mélangeur », de « chaîne à monter », alimenté par mes dessins. Comme une étoffe, ils sont la matière première (de meilleure qualité possible), pour faire un « beau produit ». Ensuite, vient l'étape du montage. Il consiste au chargement de chaque image sur une time-line de Flash<sup>2</sup> : rythme, cadence, exportations, visionnages, corrections, mise en ligne, vérification. Les yeux rivés sur mon écran, je photoshope et je flashe. Retour à ma posture d'infographiste freelance, mon métier alimentaire qui me nourrit, mais avec un certain « petit truc » en plus ! La communication cède la place à l'expression ! A la différence d'un travail d'infographiste ou d'une production industrielle, ces travaux sont des œuvres et non des supports de communication, encore moins des objets utiles. Ces images, statiques ou animées, sont des œuvres parce ce qu'elles dégagent une inutilité « objectivée », une volonté esthétique, née d'une nécessité impérieuse d'exister, pour et par l'artiste. Car si la numérisation rend possible la reproduction à

---

<sup>1</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992

<sup>2</sup> Logiciel de PAO dédié à l'animation web et télévisuelle, permettant l'animation traditionnelle et encodée.

l'infini, l'aspect artistique d'une œuvre numérique réside plus que jamais dans sa singularité. Et comme l'écrit le journaliste et professeur Itsuo Sakane à propos de l'art numérique : il faut miser de plus en plus d'espérance sur l'identité de l'individu<sup>1</sup>. Le titre de *Singularity*<sup>2</sup> prend tout son sens, aussi bien dans son contenu que dans son contenant.

Et ainsi « par l'approfondissement du langage même du médium » et par « un affranchissement de toute tutelle technique »<sup>3</sup>, je me retrouve dans ce processus poïétique, au début d'un chemin fait de « parodies infiniment diverses de matériaux et techniques, jusqu'à la redécouverte de pratiques oubliées », le cas échéant : l'illustration, la bande-dessinée jusqu'au cadavre exquis. Et « la technique ne laissant pas intactes les intentions, la vision, la pensée et les méthodes », ce qui au début devait être un projet autographique a pris une dimension halographique. Et mes oeuvres pourraient être déclinables en différents modèles de portrait ou d'autportrait. Avec un mode d'affichage aléatoire, où la machine créerait, en collaborant avec l'artiste.

---

<sup>1</sup> Itsuo, Sakane, Art et technologie à la recherche d'un nouveau rapport, Artpress n°39, 2016, p. 56

<sup>2</sup> Singularité en français

<sup>3</sup> Norbert, Hillaire, *Pour comprendre les arts numériques*, Artpress n39, 2016, p. 9

### III ) AUTO PORTRAIT ET SELFIE , MEME COMBAT ?

#### 1 ) Si le *selfie* n'est pas un autoportrait, quel est-il ?

Chaque artiste, dans son expression artistique, subit son temps et son époque. La visée réside dans le talent et l'espoir ambitieux de transcender cette temporalité et d'atteindre une certaine universalité. Par un portrait « juste », par exemple. N'échappant pas à cette envie, j'aborde la question de l'image du corps avec mon temps, celui et des écrans et de l'addiction envahissante de la diffusion d'une certaine image de soi. Le portrait et le *selfie* s'imposèrent donc comme évidents et inévitables. Mais surtout, l'autoportrait et le *selfie* s'opposèrent.

En effet, si le *selfie* se répand sur nos écrans, envahit le support de l'image numérique et devient un nouveau genre d'autoportrait, qu'advient-il alors de l'autoportrait « traditionnel », photo ou peinture ? Cet axe de recherche est mis en exergue dans l'oeuvre intitulée *Requiem for an Autoportrait*. « Montre-moi ce que ton Iphone contient, je te dirai qui tu es. » Pour le processus de création, il me donc parut logique d'aller puiser dans MES images stockées dans mon Iphone. En effet, puisqu'aujourd'hui, grâce aux Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC's), on peut se créer un autre « Soi » à base d'images de « soi » sélectionnées et validées par notre ego, je souhaitais me prêter au jeu en créant cet autoportrait numérique.

Le portrait, l'autoportrait et le *selfie* sont des affirmations de soi, faites par soi-même, ou par quelqu'un d'autre qui vous fait exister. On existe par le regard de l'autre, le regard sur soi-même ne suffit pas. S'il y a une amorce de réponse à la question : quelle différence entre autoportrait et *selfie*, la sociologue et écrivain Nancy Huston, nous éclaire : « Avant, on coïncidait avec son corps. Avant, on courait, sautait, riait. Dorénavant, nous sommes, dans la « dramatisation du visage » et elle cite Nelly Arcan<sup>1</sup> : on se regarde courir, sauter et rire », nous sommes devenus « self-conscious », le « selfie » ne serait donc que l'évolution logique de l'autoportrait ? Est-ce si simple ? Non. Le portrait est un détail ou une somme de détails choisis. Faire un portrait, c'est dire l' « essentiel » par le choix d'un élément, un détail, un instant, qui synthétise la nature propre du sujet. Ce fut longtemps le propre de la Peinture, qu'il s'agisse d'évènement historique ou de figures particulières, par exemple : *Le sacre de Napoléon* par David ou Courbet avec *l'Origine du monde*. Ne cherchait-il pas à donner par ce gros plan de sexe féminin un portrait l'universalité féminine ? Il y a dans le portrait une « réflexion » qui n'est pas la même que celle qui provoque le *selfie*. Alors quid du *selfie* ? Synthétise-il quelque chose de l'essentialité du sujet ? Car il est certain qu'il prend le pas sur le « portrait ». Même dans les musées !<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Nancy, Huston, *Reflets dans un œil d'homme*, éd. Actes Sud, coll. Babel, 2012, p.38, p.40

<sup>2</sup> Voir *Figure 19*, p. 35

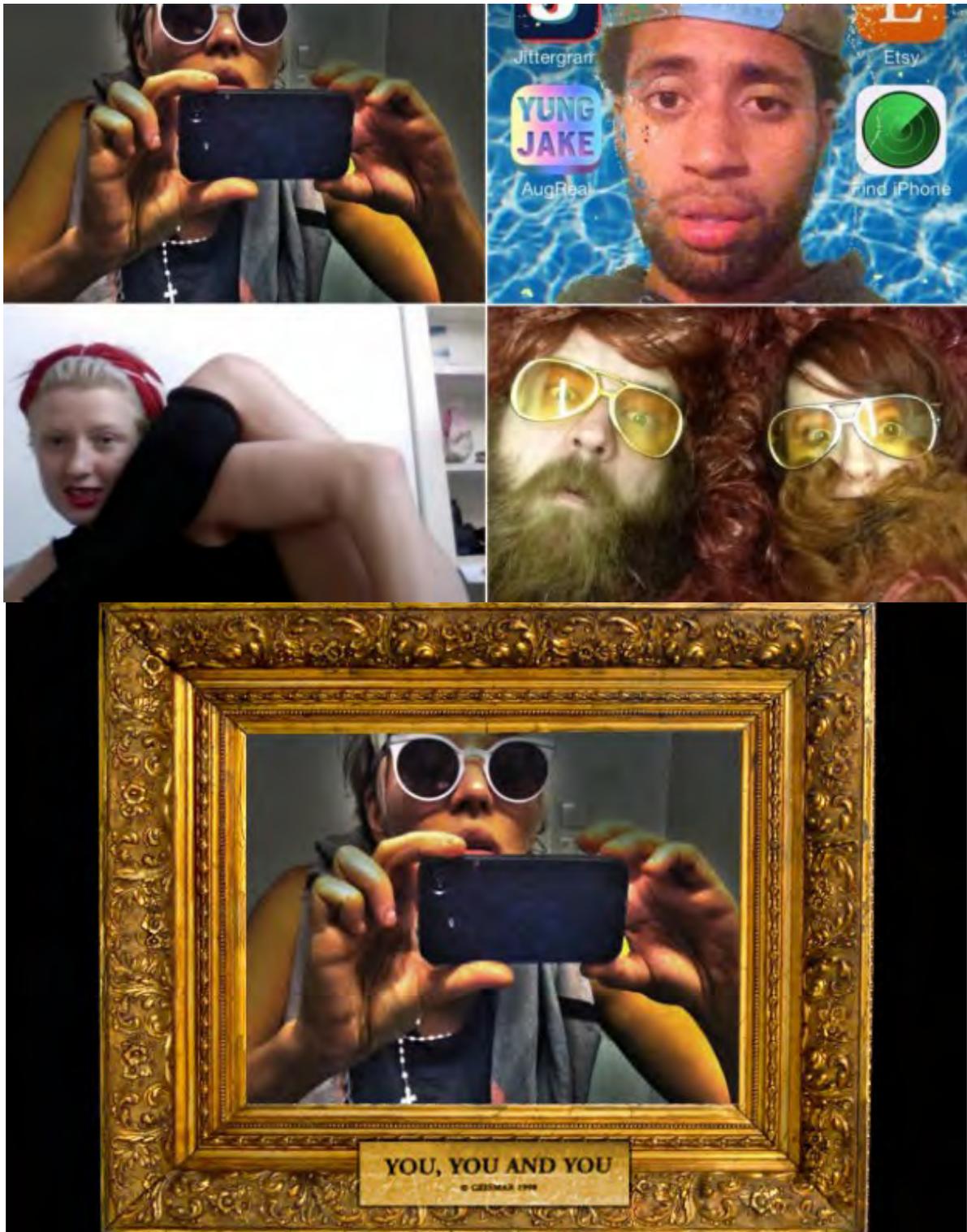


Figure 19 : *Selfies* exposés lors de l'exposition *National Selfie Gallery* à Londres en 2013

*Le selfie* serait-il un autoportrait qui n'en n'est pas un ? Dans un article très pertinent, évoquant l'exposition *National Selfie Gallery* à Londres en 2013, David Doucet questionne le *selfie* comme « nouvel art de l'autoportrait »<sup>1</sup>. Tentons d'abord une définition car au fond nous savons bien que portrait et *selfie* ne sont pas la même chose, mais la frontière est très ténue. Première

<sup>1</sup> David Doucet, *Les Selfies, nouvel art de l'autoportrait ?*, publié le 23 novembre 2013, site Les Inrocks, <http://www.lesinrocks.com/2013/11/23/medias/selfie-lassaut-musees-11446423/>

condition sine-qua-non pour qu'il y ait *selfie* : l'outil, le *device*. Pas une feuille et un crayon, pas un pinceau, ni de la terre glaise, ni même un appareil photo, non : un smartphone. Deuxième critère : l'immédiateté, c'est fait en 1 clic, en 1/10<sup>e</sup> de seconde. 3ème critère : la vulgarisation de l'accès au procédé de fabrication, (nous avons tous un smartphone). Et surtout, aucune compétence particulière n'est requise. Tout le monde peut donc se portraiturer. Ce qui n'était pas le cas auparavant. Avant, si l'on voulait avoir son portrait il fallait trouver un professionnel techniquement équipé, possédant un savoir-faire, et poser pour lui. (Bien que dans les années 80 le Polaroid ait permis une ébauche du *selfie*, mais encore ancrée dans le réel, l'objet « photo » existait réellement - notons d'ailleurs 'qu'il fait son grand retour). 4ème critère : la position du corps prenant la photo. En effet, le *selfie* implique une position très précise : le bras tendu en avant, le poignet cassé, la main tenant le smartphone face à son visage. Le cadrage, finalement, est quasi toujours le même puisque le point de vue, est universel, imposé par notre morphologie. Universel aussi car il réunit tous types d'individus, quels que soient leur provenance, classe sociale, culture, âge... Mais ce n'est pas suffisant pour faire « art » : *“Il ne suffit pas de se prendre soi-même en photo pour réaliser un autoportrait”* analyse l'historien de l'art Pascal Bonafoux, spécialiste de l'histoire du portrait en peinture. « Il faut que la démarche soit artistique et dépasse le caractère momentané du cliché. » *Requiem for an autoportrait* (imprimée et animation) fait « art » en voulant justement dépasser l'étape du selfie pour en proposer autre chose. Il me semble que la simple mise à l'écran de « soi-même » doit être dépassée de très loin par une mise en scène ou un propos. Et c'est en cela, précisément en ce propos, que Selfie et autoportrait s'opposent selon moi. A moins qu'il ne s'agisse d'une nouvelle manière très réaliste de se portraiturer dont les artistes doivent s'emparer ? Et si je pousse la question du portrait ou du *selfie* plus loin, émerge la question de la présence du visage comme nécessité à ce qui fait un autoportrait. Pas évident. Nous savons, certains artistes l'ont prouvé, que l'on peut faire un portrait sans visage : la plupart des autoportraits de Coplans ne montrent pas son visage<sup>1</sup>... Mais le *selfie* semble aussi pouvoir se passer de visage ? Il semble donc que les frontières de l'autoportrait soient floues.

Dans ce grand *selfie*-autoportrait intitulé *Requiem for an autoportrait*, tous les morceaux de corps s'amassent pour constituer mon portrait-patchwork. C'est un visage stable dans l'affiche, évanescents dans l'écran. Comme cartographie de ce qu'est une personnalité : constituée de plusieurs facettes, « de différents « moi » sociaux, aspects du caractère, évolution selon l'âge. Tous ces dessins accumulés, morceaux de corps, de vie, pourraient donc constituer un autoportrait, somme toute honnête, comme quand Guy de Maupassant écrit *Une Vie*, ou Roger Martin du Gard avec sa fresque des *Thibaults*. Il s'agissait pour moi d'aller au plus près de ce que je suis, comme tout individu : un mille-feuilles, une boule à facettes. L'accumulation de photos dans nos smartphones en constitue les archives. Ce qui distinguerait l'autoportrait d'un individu sain d'esprit ou fou serait la cohérence de l'ensemble du montage de la construction.

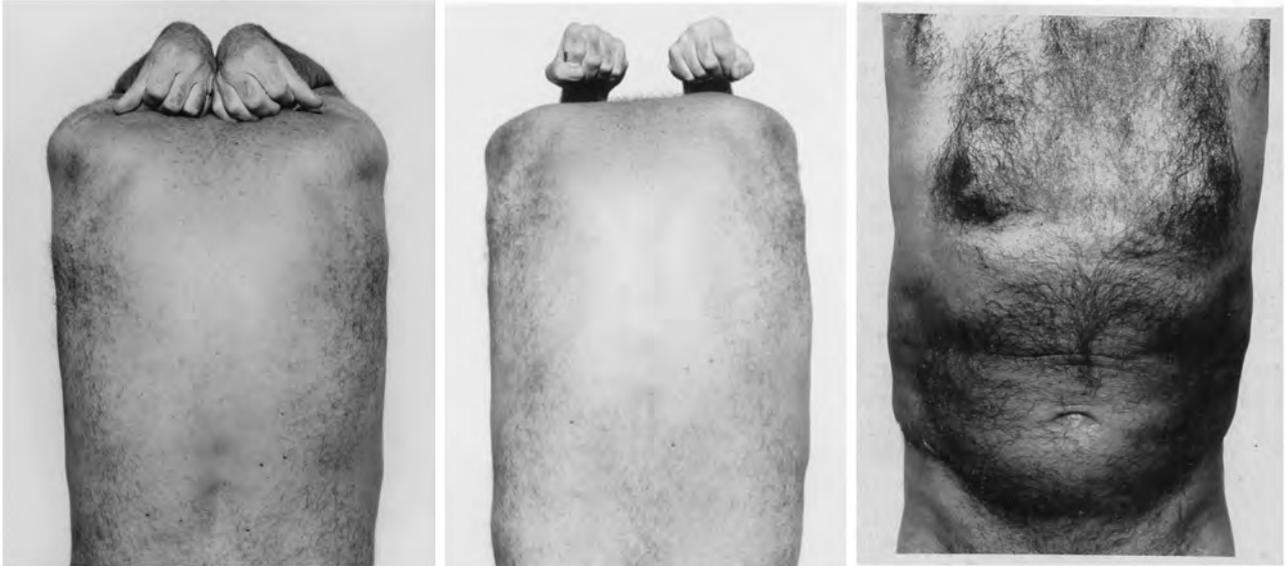
Mais en proposant là un autoportrait à base d'extraits de *selfies* essentiellement, est-ce que je en mets pas en exergue une certaine complémentarité artistique nouvelle? Où l'écran deviendrait aussi une parodie de temple de l'auto-célébration d'une certaine image de soi construite de toute pièces. Et par le biais de ce format de merchandising abribus de 170x120cm (format publicitaire classique, impactant) ce grand autoportrait renvoie à l'exploitation du corps par l'image numérique pour vendre. Le corps est depuis longtemps un argument de vente, pour promouvoir, le plus souvent, des marchandises qui vont valoriser d'autres corps à travers lui (cosmétiques, articles de mode, prêt-à-porter, entre autres) La boucle est bouclée ! L'affiche *Requiem* version print, comme toutes les affiches qu'elle parodie, aura son Flash-code renvoyant à l'animation du même nom qui sera en ligne. Et par là, de *Requiem* version print à la version animée en ligne, visible sur

---

<sup>1</sup> Voir Figures 20, 21, 22, p. 37

Ipad, j'assure le passage, un des aspects essentiels de la recherche, évoqué dans le chapitre précédent, entre réel et virtuel.

Ce travail d'autoportrait usant de deux modes de portraits qui s'opposent et se complètent, (l'autoportrait « traditionnel » et le *selfie*), a donc deux sens de lecture : dire une existence, riche, dense, une réflexion, une spiritualité, faire un portrait d'une personnalité faite d'une multitude de rencontres et des facettes. Ou dénoncer de façon caricaturale un ego contemporain enfermé dans la séduction, l'accumulation obsessionnelle d'images de soi, et un schéma de consommation de corps à vendre. Même les plus récalcitrants ne sont pas passés entre les mailles du filet de l'« UniverSelfie » ! L'écran n'est peut-être finalement pas, pour l'artiste, le ring où portrait et *selfie* s'affrontent, mais le nouvel espace de création, qui semble nécessaire pour exister aujourd'hui.



Figures 20, 21 : John Coplans, *Back With Arms Above*, 1984  
Figure 22 : *Torso Front*, 1984

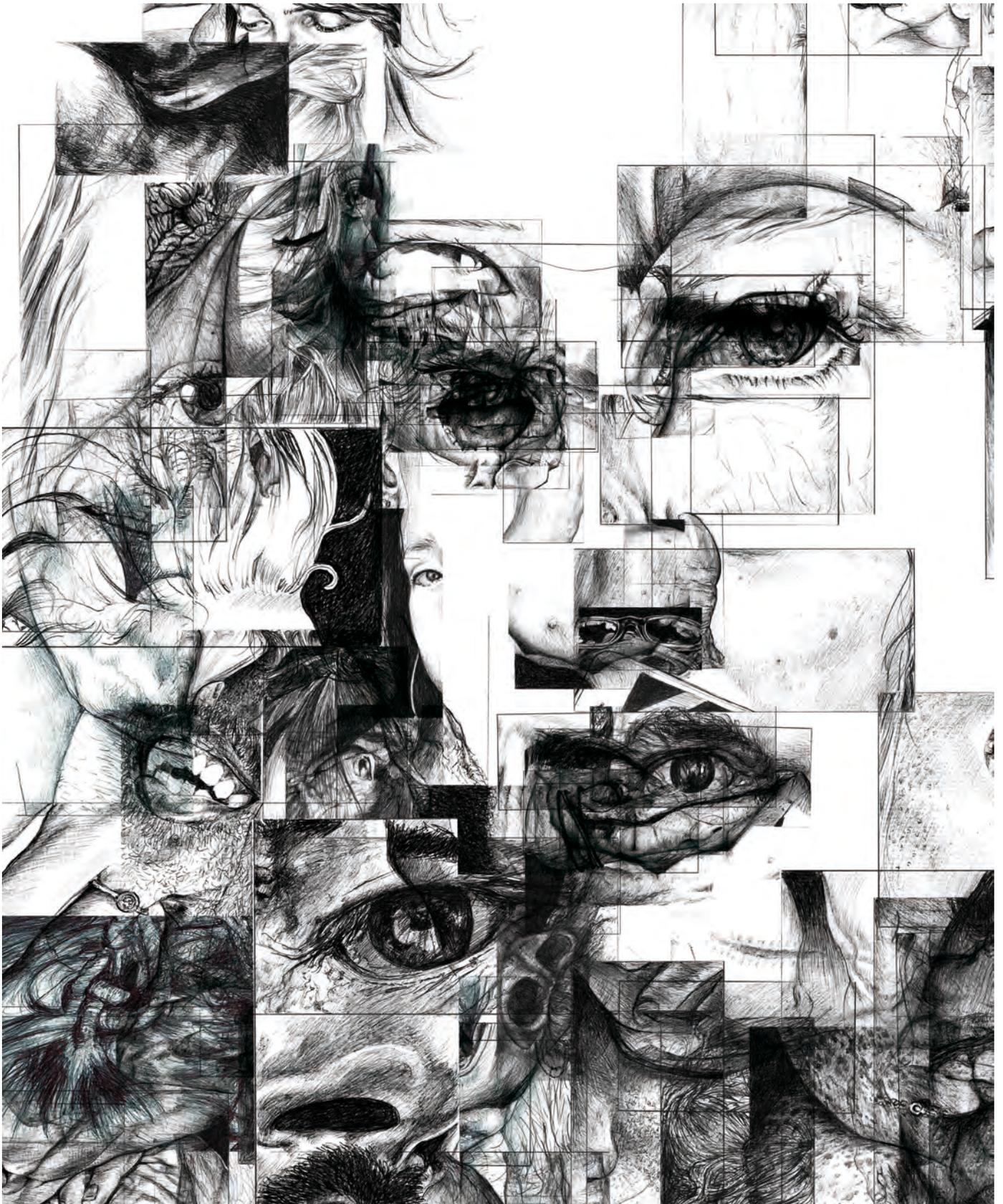


Figure 23 : Alice, Lavery, *Requiem for an Autoportrait*, détail

## 2 ) Le portrait ? Unité morcelée en chaos organisé ou espace construit du visage ?

Le dessin du corps, et plus précisément du visage, est devenu au fil des années une pratique quotidienne quasi obsessionnelle. A la manière de Giacometti, encore lui, qui cherchait inlassablement, en malaxant ses boulettes d'argile, le « juste » modelage d'un nez, un nez humain, le nez de son modèle japonais par exemple. Le portrait comme chemin vers l'essentialité de l'être était sa façon de dévorer le monde. Et ces 130 dessins constituent peut-être mon chemin initiatique vers cette énigme absolu, fascinante et monstrueuse : l'Homme, créature protéiforme aux facettes multiples. Alberto Giacometti disait en parlant de la recherche artistique qu'était sa vie : « La grande aventure, c'est de voir surgir quelque chose d'inconnu, chaque jour, dans le même visage. C'est plus grand que tous les voyages autour du monde. »<sup>1</sup> Et l'ensemble de mon approche du portrait, et ici de l'autoportrait, suit ce chemin.

Le visage, représentant un condensé de notre identité sociale, (une photo d'identité est une photo de notre visage), est une petite somme de quelques éléments, toujours les mêmes (2 yeux, 1 nez 1 bouche, 2 oreilles) agencés en une composition rudimentaire, à peu près toujours la même. Mais par ses infinies nuances d'espacement de volumes et de couleurs, la composition diffère et crée un nouveau visage, de nouvelles singularités, une nouvelle identité, un nouveau portrait. L'artiste doit et a le pouvoir de créer, capter, modifier ces nuances en une infinité de combinaisons. Picasso, Soutine, Modigliani, l'avaient compris et en avaient joué. Mais il est indéniable que le *selfie* a considérablement modifié le rapport que nous entretenons avec notre visage. Et alors que l'accumulation de tous ces petits morceaux de soi pourrait constituer finalement une icône à la célébration du Soi pour soi par soi, *Requiem for an Autoportrait*<sup>2</sup> questionne le visage et le corps dans leur rôle identitaire. Le portrait semble donc être une construction. Aspect qui atteint son paroxysme dans l'art. Déformation et expérimentations l'ont toujours mis à l'épreuve et il est intéressant de voir qu'il évolue avec le progrès technique. On déforme les visages avec les outils que l'on a sous la main. Ce faisant, nous en disons long sur notre époque. Arcimboldo peignait des compositions-portraits avec des légumes, Klaus Enrike, son ambassadeur contemporain, avec de la matière organique photographiée<sup>3</sup>, Rut Makel déforme les visages en les écrasant derrière des vitres, Tado Carpe lui, expose les visages de ses modèles face à des ventilateurs surpuissants et Orlan se fait poser des implants sous la peau du front. Tous ces visages sont méconnaissables et pourtant, ce sont bien eux. A ma façon, avec mes moyens, je construis aussi mon autoportrait. Le visage devient alors un espace fascinant : « lieu privilégié de l'expérience plastiques, le portrait l'est sans ambages sitôt mis sur la touche l'impératif mimétique et le principe de ressemblance qui lui est sous-jacent. »<sup>4</sup> Mais alors, hormis l'immédiateté et la vulgarisation, que nous apporte le *selfie* en matière d'art ? Et le visage est-il nécessaire ?

Ainsi, *Les morceaux choisis* (130 petits dessins) sont la matière première de cette recherche. Les éléments que je vais utiliser, manipuler, accumuler, monter, pour installer mon « autoportrait » et ma « bande-annonce ». Les morceaux de corps prendront « vie virtuelle » dans les deux animations, l'une lente, *Requiem for an autoportrait*, et l'autre rapide, *Singularity*. Via le processus de travail, le corps est découpé puis mis en « case », en « div » de code html pour intégration sur les sites web. « Toute forme vivante ou non tend désormais à être perçue comme un agrégat d'informations »<sup>5</sup>. Le portrait aussi. J'évoque ainsi, par une autocritique, l'accumulation d'images le plus souvent narcissiques, avec lesquelles on élabore (enfin, essentiellement la génération Y, et les

---

<sup>1</sup> Alberto, Giacometti, *Ecrits*, Paris, Hermann, Coll. Arts, 2008

<sup>2</sup> Voir *Figure 23*, p. 38

<sup>3</sup> Voir *Figure 24*, p. 40

<sup>4</sup> Paul, Ardenne, *Image Corps*, Paris, Ed. du Regard, 2010, p. 16

<sup>5</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 45

Digital Native, dont je fais partie) cette construction d'un autre « Soi » virtuel. Comme un reflet arrangé de notre corporalité.



Figure 24 : Klaus Enrique, *Darth Vaders*, accumulation d'insectes, photographie, 2016

Innombrables sont les artistes ayant travaillé sur le corps et le portrait, mais je n'en ai choisi que quelques-uns pour m'accompagner tout au long de ce travail. Il y a John Isaacs, qui met en volume des morceaux de chair qui semble humaine, dans une apologie de l'organique non identifié. Comme une façon de questionner ce qu'est le corps humain. Comme lui, je cherche à perdre le spectateur face à sa perception du corps, et je le fais par des cadrages qui déroutent. Il faut du temps pour savoir où nous sommes. Est-ce la bouche ? L'oreille ? Le talon ? Dans une espèce de fascination globale pour la peau, la matière du corps, la chair, le poil, le grain, je cherche, en le morcelant, une certaine « réalité ». A l'image de Coplans, avec sa façon sobre et juste d'appréhender son propre corps, qui le découpe avec son objectif et qui le « recompose » par la scénographie. Il y a la sensualité d'Hans Bellmer : une écriture à la ligne presque maniaque, mais pourtant si fine et délicate, qui dit beaucoup de la réalité du corps malgré son aspect éthéré. Puis Peter Campus, qui aura mis en scène son corps et celui des autres dans ses vidéos expérimentales sur la perception de notre propre image à l'écran. Egalement Francis Bacon qui questionne la sensation et la corporalité de l'Homme par sa peinture au « diagramme »<sup>1</sup>, et qui instaure le chaos dans une figure aux organes non organisés. Sans compter David Di Guardo, pour son travail sur l'autoportrait en peinture, qui nous invite à nous interroger sur sa temporalité et la pertinence de ce dernier à l'heure du *selfie* justement. Et pour finir, Natasha Merritt, que je retrouve dans la

<sup>1</sup> Gilles Deleuze, *Logique de la sensation, Francis Bacon*, Paris, Seuil, coll. L'ordre philosophique, 1981

problématique de l'exhibition paradoxale de soi via l'écran. Mais parce que les artistes travaillant sur le sujet sont très divers et que l'image n'est pas la seule façon de le traiter, j'évoque ici Loïc Nottet, très jeune compositeur musicien contemporain, dont le dernier album intitulé *Selfocratie* en dit long sur « l'aveuglement de notre génération pour sa propre image »<sup>1</sup> alimenté 24h sur 24h avec Snapchat, Instagram, Facebook. Il pourrait être un pendant sonore de mon travail plastique. Chez Coplans, la tête est coupée. Nous savons que c'est lui qui est là sur la photo mais sa tête reste invisible. Une recherche d'anonymat dans l'exhibition de son corps nu ? Dans *Requiem*, je tente de faire un « autoportrait » sans jamais véritablement montrer mon visage. Dire mon corps, ma vie, sans jamais rien montrer d'entier, car enfin, l'exhibition n'a d'intérêt que s'il reste une dernière chose à inventer, quelque chose qui échappe encore au spectateur, et qu'il peut créer, faire « sien ». Et je mettrai ici en comparaison la manière de faire de ce dernier. Et le principe de s'exhiber sur un écran, en morceaux, permet cette paradoxale exhibition pudique, expliquée au chapitre 1.



Figure 25 : Peter Campus, *Third Tape*, 1976, vidéo diffusée lors de l'exposition *Video Virgo Sum* 2017

Peter Campus, dans une de ses vidéos,<sup>2</sup> datant des 1970, interrogeait déjà les possibilités de l'autoportrait porté à l'écran. Dans une vidéo il empile des morceaux de miroir et l'on découvre son visage fragmenté qui se « reconstitue », au fur et à mesure. Et dans son résultat, mon animation *Requiem for an autoportrait*, s'en rapproche. Sauf que dans mon travail, nous allons vers une déconstruction menant à la disparition du visage, et non à une apparition. Dans ces projets, il y a l'idée sous-jacente qu'un portrait ou autoportrait est une accumulation de morceaux pour tenter de dire une identité singulière. Bien que nous sachions que cela ne sera jamais exhaustif fini. Dans son ouvrage *Les Technocorps*<sup>3</sup>, Brigitte Munier évoque une « construction feuilletée » de soi (on retrouve bien cette notion de mille-feuilles de la personnalité induite par l'accumulation de photos « sources ») et cette formule est très habile. En effet, le portrait ou l'autoportrait destiné à une diffusion en ligne, est très souvent modifié, retouché, on lui applique des calques, des filtres. Nos portraits deviennent alors des mille-feuilles virtuels. Exactement à l'image du processus de montage pour réaliser *Requiem* : superposition de centaines de calques pour obtenir un résultat d'ensemble : l'autoportrait. Nous ne sommes plus « un », nous sommes une infinité de Sois virtuels empilés. Comme tous mes petits dessins, comme toutes mes photos-sources, comme les photos de Coplans alignées. Et l'on peut aussi citer, dans le même axe de réflexion, le travail de Pistoletto<sup>4</sup> et ses miroirs brisés, nous renvoyant notre image fragmentée et à la question de notre identité.

<sup>1</sup> Loïc Nottet, interview France Culture, mars 2017

<sup>2</sup> Voir *Figure 25*, p 41

<sup>3</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 41

<sup>4</sup> Voir *Figure 26*, p.42

En passant du portrait dessiné au *selfie*, de l'« unité » à « unicité » de l'individu, je montre ses duplicités et pluralités. Et par des petits éléments graphiques qui ne sont pas gratuits, (flash-codes et codes-barres), j'introduis la valeur marchande envahissant les nouveaux supports digitaux. La marchandisation de l'image du corps nécessiterait un autre mémoire, mais cette dimension devait être évoquée par mon travail, car elle est devenue indissociable de ce nouvel état du « corps à l'écran ».



Figure 26 : Michel Angelo Pistoletto, *Respect. Art, éducation et politique*, Performance, Paris, VNH GALLERY, 2016

### 3 ) Au fil du profil : évolution du portrait dans l'art de l'icône au *Selfie*.

Pascal Bonnafoux, éminent historien de l'art et spécialisé dans l'histoire du portrait en peinture, déjà cité plus haut, explique que le développement de l'image de « soi », de la figure, commence avec le christianisme et la propagation et diffusion de portraits, supposées incarner une dimension spirituelle, divine et universelle. Elle s'accompagne de l'exploitation de la figure et du culte de l'image du corps pour véhiculer des concepts, religieux essentiellement chrétiens : des icônes. Il est important de noter que la notion de péché, culpabilisatrice, a depuis savamment accompagné ce développement de l'image du corps. Le christianisme a induit, depuis plus de 2000 ans, une certaine manière d'aborder l'image du corps, cadrée, codée, sanctifiée. Et puis, la publicité et le marketing ont pris l'avantage et ont redéfini les codes, tout en jouant avec les tabous de cet « ancien régime chrétien ». Les mêmes codes et tabous que l'art contemporain fera exploser. Pensons aux publicités Benetton de Toscani et aux photos de Serrano<sup>1</sup>. Je m'inscris dans cette continuité de l'évolution artistique de l'image du corps, et j'exploite l'image du corps et de l'autoportrait dans le monde de la numérisation et de la consommation, avec un clin d'œil à l'iconographie chrétienne.

Depuis le profil de la Renaissance jusqu'au profil Facebook, on éprouve le besoin de se représenter. Le *selfie* et le profil en ligne sont les nouveaux autoportraits. Presque personne n'y échappe. On aime avoir une trace de soi, de son visage. S'agit-il de s'immortaliser soi-même ? Le *selfie* a cette dimension de l'instantané que n'a pas le portrait en peinture. Permet-il d'arrêter le temps sur sa vie à un instant choisi ? Bien que le déferlement des NTIC's ait considérablement modifié la façon de faire un portrait, nous faisons toujours des « profils ». Mais la création de son profil a, la plupart du temps lorsqu'il est en ligne, une intention tout autre que d'arrêter le temps. Il s'agit de se « vendre ». Il s'agit de faire croire quelque-chose aux autres. Comme les premières icônes chrétiennes faisant croire à Jésus fils de Dieu, les portraits véhiculent des idées. Voire des messages vendeur ? Le marketing a finalement remplacé le prosélytisme dans nos désirs de faire des portraits et des profils. Mais il est intéressant de voir cependant que les mêmes mots et terminologies reviennent depuis des siècles. Après le *selfie*, interrogeons-nous sur ce qu'est un profil, autre déclinaison du portrait. Les riches marchands se faisaient faire le portrait en étalant les richesses sous formes de symboles iconographiques. L'artiste, avec une série de langages picturaux codifiés représentait la personne dans son état, sa condition sociale. Longtemps le profil fut privilégié par rapport au portrait de face ou de trois quarts. Le profil devait avoir certaines vertus : cacher une face de son visage qui serait abimée, ou des traits moins attrayants, pour choisir ce que l'on souhaitait montrer au public, et faire illusion. Mais non. Personne n'était dupe. Ni hier, ni aujourd'hui. Et pourtant, l'impact premier d'un profil est déterminant dans nos rapports sociaux, bien que l'on sache qu'il est toujours loin de la réalité. Dans mon installation, le mur est recouvert de mes 130 dessins, il devient une allégorie du mur à « profil » des réseaux sociaux. Du profil au mur en passant par la singularité, il pourrait s'agir du vocable du numérique. Et pourtant nous somme bien encore dans la réalité de la corporalité.

Le profil Facebook / LinkedIn / Tinder /Twitter est fondé sur les mêmes intentions : ne montrer que le « meilleur » aspect de soi, selon des critères consuméristes et vendeurs. Quand je fais mon profil LinkedIn, je fais la même chose que François 1<sup>er</sup> posant devant Jean Clouet en 1530, à la différence que je ne suis pas Roi de France et que mon profil, s'il doit me mettre en valeur, n'a pas de dimension régaliennne ni divine. Comme le portrait de François 1<sup>er</sup>, mon « profil » est formaté et répond à de nouveaux codes et prérequis, et l'intention est la même : se mettre en valeur. Mais depuis l'imagerie médiévale du 13<sup>e</sup> siècle, dans une dérive insidieuse, la « valeur » de l'individu se

déplace. Et ce qui veut être souligné, indiqué, représenté, dans un portrait, comme qualité, caractéristique ou vertu, ayant évolué, l'image du modèle s'en trouve modifiée. De Rembrandt à Velasquez, jusqu'à Lucian Freud, et son portrait de la reine d'Angleterre, la gestique, les codes iconographiques évoluent. D'une « valeur » sociale, religieuse, intellectuelle, le portrait devient valeur marchande... Et une fois diffusés à l'écran, *selfies* et profils en ligne en deviennent l'apogée contemporain. Tout cela illustre de façon pertinente l'évolution de la représentation de soi. Et l'autre différence essentielle, au-delà du sens du portrait, réside dans l'autonomisation et la vulgarisation de la création du profil. Même François 1<sup>er</sup> <sup>1</sup> avait besoin des compétences du peintre. Moi, je fais mon *selfie* moi-même. Et par le fil de la connexion il se diffuse planétairement. C'est un pas de plus sur le fil du rasoir entre liberté et individualisme. Fil sur lequel nous déambulons aveuglés par la lumière de l'écran. Et dans une construction d'autoportrait, je me suis pliée spontanément au nouveau formatage : j'ai reconstituer la mimique d'un *selfie*. Il y a 500 ans, je me serais montrée impassible, dans un profil hiératique. Ce qui rapproche tous ces différents modes de représentation de soit, c'est qu'ils n'ont pas pour rôle de dire la « vérité » mais de nous « représenter ». Les portraits du Fayoum<sup>2</sup>, datant de presque 2000 ans, s'évertuaient à représenter les singularités des individus. Un nom et un visage pour le regardeur. Le portrait entraîne une relation donc entre le corps dessiné et le regardeur. Mais alors, quel lien entre l'image et le regardeur quand il y a l'écran entre eux ?



Figure 27 et 28 : François I<sup>er</sup>, Jean Clouet 1530 – Portrait de femme, *portrait du Fayum*, III ème s. après J .C.

<sup>1</sup> Voir Figure 27, p. 44

<sup>2</sup> Voir Figure 28, p. 44

#### 4 ) Deux temps : un *Selfie* « marchand », et un autoportrait « lent ».

Il s'agit de « mes » photos, « mon » smartphone, « mon » rapport à mes *devices*. A l'image de notre précédent président, le « moi » est omniprésent, virtuellement. Il semble que l'usage des NTIC's se dédie de plus en plus à satisfaire l'ego de l'individu. Au-delà de l'ouverture sur le monde et de l'abolition des distances entre les individus, les usagers se retrouvent à « gérer » leur image. Ce qui était auparavant uniquement le souci des stars et des politiques devient aujourd'hui le souci de chacun. Que fais-je de moi-même ? Me vendre ? M'exposer à l'écran ? Dans cette proposition artistique « ma figure » ne sert que de prétexte. J'aurais pu le faire avec quelqu'un d'autre, mais par honnêteté intellectuelle et souci d'authenticité, j'ai préféré fouiller dans mes images, espérant que cela donnerait plus de densité à mes dessins. Et peut-être que la sensualité qui se dégage du travail, provient de mon expérience sensible liée à chaque image. *Requiem for an autoportrait* accumule les images de « moi » pour en construire une nouvelle. Une seule. Composition ironique de morceaux choisis pour le meilleur profil. On remarquera le flashcode attribut nécessaire à toute campagne marketing accompagne cette *selfie-composition*.

Nous sommes à l'ère du « soi entrepreneur »<sup>1</sup>, le « soi » directeur artistique de sa propre image, marketant son corps pour les supports sur lequel il sera visible, exposé, diffusé, exhibé. La numérisation de l'image de soi « permet la gestion au quotidien d'une pluralité d'expressions de soi »<sup>2</sup>, conférant ainsi à notre corps une pluralité qui jusqu'à présent était absente ou rejetée par une vision traditionnelle de l'existence nous faisait tendre vers une certaine unité. Unité de corps et d'âme, concept provenant encore d'une approche judéo-chrétienne du corps, appelé plus simplement : incarnation. Aujourd'hui la profusion quasi éjaculatoire d'images de soi, que nous fabriquons en permanence, que nous diffusons sans retenue, a pour objectif de nous étaler sur les écrans, dans toutes les situations, positions, localisations et relations différentes. Comme une fiche-produit détaillée. La seule retenue est la pudeur, en voie de disparition, grâce à l'anonymat de la virtualisation. Pudeur qui est maintenant « gérée » par des modérateurs. Pudeur dont ne s'embarrasse pas l'artiste Natasha Merritt. Avec son travail d'autoportrait et *selfies* racontant sa vie érotique et sexuelle sous forme d'agenda, *Digital Diaries*, (déjà évoqué plus haut). Elle illustre très bien l'auto-érotisation qui émerge du *selfie*. Phénomène que ne provoque pas l'autoportrait. Bien que les deux puissent impliquer une mise en scène, le *selfie* reste une photo, or une photo vous représente de façon souvent plus « crue » que ne le fera jamais la main du peintre ou du dessinateur. Dans ses photos, il s'agit quasi exclusivement de morceaux d'elle, « en action », mis en scène de façon très esthétisée ou en très gros plans, ce qui limite d'ailleurs habilement l'impact pornographique de son travail.

Par ailleurs, un des effets majeurs du *selfie* est une vulgarisation totale dans tous les sens du terme : tout individu aura son quart d'heure de célébrité. Andy Warhol l'avait promis, les NTIC's l'ont fait. En effet, n'importe qui peut faire son autoportrait de manière pseudo-artistique, à l'aide de tas d'outil pré-paramétrés. Mais alors en quoi l'artiste conserve son statut particulier ? Les portraitistes par exemple ? Il faudrait alors que la valeur, l'intérêt de l'image d'un corps viennent du rapport poétique, et non plus simplement de l'œuvre résultante. Car chacun doit maintenant gérer son image. Ce que Warhol avait prédit comme un rêve devient maintenant une réalité tragique et obligatoire. Du « duckface » (nouvelle façon d'envisager l'autoportrait, de façon absolument caricaturale) au « fish-gape » quel est ce phénomène sociologique ? Pourquoi tant de femmes exécutent cette grimace aussi ridicule que disgracieuse afin d'immortaliser leur visage sur l'écran, Car enfin, dans cette grimace, ce n'est plus « leur » visage, ce n'est plus le réel d' « elles-mêmes »,

---

<sup>1</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 23

<sup>2</sup> *Id.*, p. 24

mais une posture. Un « semblant ». Que doit-elle suggérer ? Ce type de pose est quasi exclusivement destiné aux réseaux sociaux. Ces derniers mettent en place de réels codes graphiques et langages propres. Cette mimique qui se veut séductrice et enjôleuse est souvent accompagnée d'une pose du reste du corps « sexy » ou « suggestive ». Un cadrage calculé laissera apparaître un décolleté avantageux. Mais pourquoi vouloir alors s'afficher sans se montrer tel qu'on est ? Est-ce là aussi une forme d'exhibition pudique ? Un reste de cette fameuse pudeur de l'écran ou diffusion de message vendeur ? Mais alors qu'entre la durée de fabrication et d'élaboration, mon travail s'avère être un *selfie* qui n'en n'est pas un, je m'interroge, je prends moi aussi la pose dans mon œuvre, et moque un peu mes congénères en agençant mes *Morceaux choisis* pour un visage disloqué ou un *Requiem* en « duckface ».

Dans mon travail, il s'agit aussi de questionner de la temporalité de la réalité du portrait et de l'autoportrait. Lors d'un entretien avec l'artiste David Di Guardo qui réalise des séries d'autoportraits<sup>1</sup> d'après nature, nous nous sommes interrogés sur la pertinence, la légitimité de réaliser de telles choses alors que la photo, le *selfie* et certains logiciels nous permettent de nous prendre en photo et, en quelque clics et ajouts de filtres nous obtenons un autoportrait effet « peinture », facilement et rapidement. Di Guardo explique que c'est une recherche de temporalité singulière, qui n'est inhérente qu'au temps de pose et à la technique elle-même. C'est une « relation à soi-même ». Poser, devant le miroir, se scruter, pendant plusieurs heures, sur plusieurs jours, et le temps de séchages, du frais sur frais ou glacis, tous ces éléments font entrer l'artiste dans une temporalité qui n'est pas celle de la photo, et encore moins du *selfie*. Qui n'est en tout cas pas celle de la « capture par un objectif ». Par mon approche je souhaite ouvertement croiser plusieurs temporalités ; celle du dessin, celle du montage d'animation, celle de la projection, puis le temps de l'observation. Il y a le temps de l'animation et celui de l'image fixe.



Figure 29 : David Di Guardo, *Autoportrait I*, Huile sur toile, 60 x 80 cm, 2015.

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 29*, p. 46

## IV ) DU DETAIL AU TOUT

### 1 ) Le détail : un moyen pour la quête artistique de l'universel dans le singulier.

Goethe « C'est une grande différence que le poète cherche à amener le particulier à l'universel, ou qu'il contemple l'universel dans le particulier. »<sup>1</sup>

Il y a différentes façons d'envisager le détail dans l'art, et sa fonction fut longtemps controversée. Sommes-nous d'ailleurs parvenus à un consensus ? Je ne le pense pas, et le débat reste ouvert. Mon travail, constitué de détails doit donc tenir compte de toutes les opinions. Et je citerai différents artistes pour mettre ma proposition en discussion. Daniel Arasse écrit : « la fonction du détail est de nous appeler, faire écart, faire anomalie ». Mon travail se veut-il une accumulation d'anomalies ? Non. Une mimesis picturale ? Plus ! Une tentative de transfiguration du banal ? Oui ! Et je prendrai, par ma proposition, le rigoureux contre pied de Watelet, (auteur, en 1792 d'un article sur le détail dans le *Dictionnaire des Arts en peinture, sculpture et gravure*) qui écrivait : « Pour la beauté : l'artiste doit éliminer ce qui interromprait la belle continuité de la ligne, c'est-à-dire les petites formes, les petits plis, enfin les petits détails que les artistes appellent si énergiquement les pauvretés et les misères de la nature »<sup>2</sup>. Car ce sont bien ces petites formes, ces petits plis, ces petites misères qui me fascinent et que je porte à l'écran.

L'artiste plasticien Lionel Sabatté ramasse avec minutie, collecte, récupère, manipule, triture, les ongles coupés, les peaux mortes, poils et cheveux pour en faire des sculptures. A sa manière, je fouille le corps dans ses détails. Lui manipule le volume et la matière. Pour ma part, je me contente de les observer, d'absorber tout le potentiel haptique du morceau de corps qui est sous mes yeux. Et j'essaye de le « traduire » sans le « trahir ». Dégoût et plaisir se mêlent dans ce méticuleux voyeurisme. Le geste de l'épluchage de son propre corps et de celui de ses proches, Sabatté le pratique au sens propre, moi, au figuré. Dans les deux cas, la part belle est faite à l'universalité organique de l'Homme, comme l'une des dernières réalités résistant à la virtualisation du monde. Pour représenter des détails, l'artiste est confronté à un choix et ne connaît pas toujours lui-même ses propres motivations. Mais ces choix ont lieux, ils font œuvre et tentent de susciter la « sensation ». Les « détails-morceaux » que j'ai sélectionnés proviennent de toutes les parties du corps, sans censure, sans tabou. Seulement rassemblés par une certaine esthétique visuelle et un cadrage. L'intention est la même, qu'il s'agisse de représenter une malléole ou une vulve : aller, par ce détail de l'« extérieur » du corps, caché parfois, attraper ce qu'il a d'essentiellement féminin par exemple. Je n'ai pas donné dans l'endoscopique, comme Mona Hatoum dans son œuvre *Corps Etranger 1994*, qui a choisi ce chemin pour dire le passage intime-extime. Je propose, à contrario, un passage extime-intime. Je pénètre le corps par l'observation détaillée et le dessin. Mon crayon devient presque un scalpel. Des attributs sexuels de mon partenaire à la commissure de lèvre ridée attrapée sur le visage de ma grand-mère, je veux atteindre l'« Essence ». Je ne capterai très probablement que peu de chose de l'essence humaine par ces dessins de détails, mais au moins, j'ai la certitude qu'en essayant, en les dessinant, en les animant, « Je », moi, individu, existe. Et en cela, si je m'approche à peine de l'essence de l'être humain, je touche du doigt la mienne. Quelle création artistique est finalement totalement exempte d'une démarche introspective ? Délibérée ou non. D'ailleurs, Arasse explique aussi comme le rôle du détail est de faire exister l'auteur dans l'œuvre. Aspect que je développerai plus loin.

---

<sup>1</sup> Patrick, Labarthe, *Baudelaire et la tradition de l'allégorie*, citation de Goethe, 1797, Genève, Ed. Droz, 1999, p. 286

<sup>2</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p. 40

Dessiner le corps par le détail ne signifie donc pas prendre les choses par le petit bout de la lorgnette. A.L.Millin, (dans son Dictionnaire des Beaux Arts, publié à Paris en 1806) disait que le détail était symptomatique de « l'enfance de l'art », ou alors, de sa décadence : « c'est le premier effort d'un art qui n'ose abandonner un instant la nature et qui l'imité sans principe et sans choix. L'art dans sa force ne s'attache qu'au grand et néglige tout ce qui peut l'en écarter ou l'en distraire. »<sup>1</sup>. Je défendrai alors la thèse inverse de cette pensée néo-classique du XIXe. Dans cette recherche artistique du détail, je fais le « choix » d' « imiter la nature », mais par endroits seulement, à la loupe. Pour Millin, les détails ne sont que des « parties d'objets », « pas même aperçues dans la nature, à moins qu'on ne veuille y prêter une attention expresse et que l'on s'en approche assez pour être en état de les examiner. » Eh bien c'est très précisément l'attitude que j'adopte, l'examen du détail pour essayer « d'attraper » la part de vérité qui s'y cache. Toujours dans le sillage de Giacometti : « Le détail me passionne, le petit détail, comme 'œil dans un visage (...) mais pas plus que l'ensemble, parce que comment faire la différence entre le détail et l'ensemble ? Ce sont les détails même qui font l'ensemble ... qui font la beauté d'une forme. » Explique-t-il lors de son entretien avec André Parinaud en 1962<sup>2</sup>.

De Dürer, avec les mains évoquant la prière, à Aronovsky, qui utilise la pupille de l'œil pour évoquer le shoot d'héroïne<sup>3</sup>, le cadrage du détail est universalisant. Mais je me défends de lui attribuer, dans mon travail, toute dimension « dévot » ou documentaire. Arasse explique que le détail aurait « pour objet de rendre l'image plus populaire, de la rapprocher des pratiques concrètes et d'émouvoir le fidèle par le sentiment. Le détail est chargé de l'investissement populaire »<sup>4</sup>. L'exemple qu'il utilise pour illustrer ce rôle du détail dans l'art pictural est d'ailleurs un morceau de corps humain : une plante des pieds extraite d'un retable de Dürer ! Clin d'œil parfait à mon découpage de corps - mais attention à ne pas perdre le singulier au profit du commun ! En effet, Arasse, dans une belle formule, dénonce l'aspect « scientifique » du détail où « le savoir prend le pas sur le voir », et qu'à vouloir tout expliquer on perdrait la singularité de l'objet et le plaisir d'observer. L'autre danger du détail est dénoncé par Diderot, toujours cité par Arasse<sup>5</sup> : le détail ne confère-t-il pas à mon travail un aspect de nature morte ? Ce qui pourrait d'ailleurs expliquer l'aspect morbide présent dans mes travaux. Diderot dit par exemple ceci de Chardin : « pris entre le sublime de sa technique et le caractère misérable de son idéal (...) où ses œuvres demeurent de grandes compositions muettes. » Or la peinture (le dessin) est « ontologiquement, comme l'histoire, particulière et détaillée. »<sup>6</sup>. La place du détail devient donc un des enjeux essentiels d'une image, et dans ma proposition, c'est même lui qui « fait écran ».

---

<sup>1</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p. 225

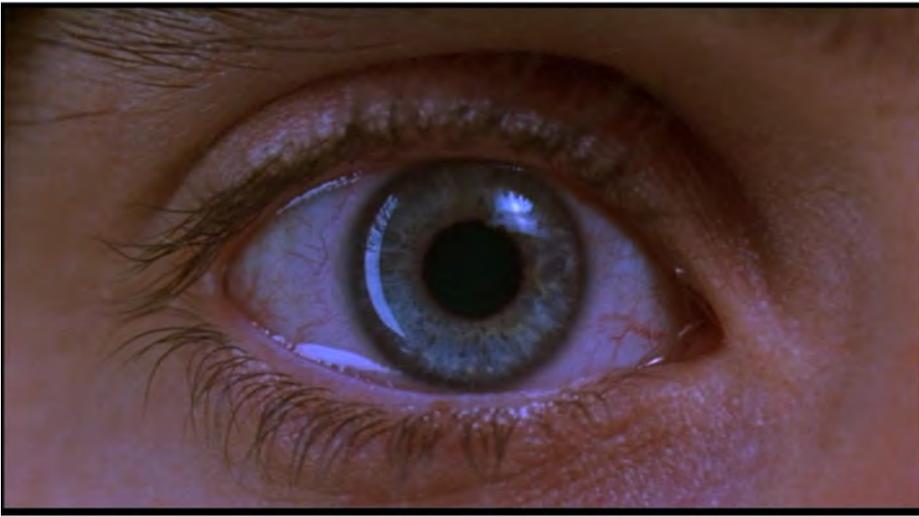
<sup>2</sup> Alberto, Giacometti, *Ecrits*, Paris, Hermann, Coll. Arts, 2008, p. 246

<sup>3</sup> Voir *Figure 30* et *31*, p.48

<sup>4</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p. 10

<sup>5</sup> *Ib.*, p. 49

<sup>6</sup> *Ib.*, p. 48



Figures 30 et 31 : Darren Aronovsky , extrait de *Requiem for a Dream*, 2000  
Albrecht Dürer, *Mains priants*, autour de 1500

Arasse nous renvoie à Signac<sup>1</sup> chez qui, « ce qui était détail descriptif est devenu parcelle de peinture ». Est-ce que chaque détail dessiné ici devient un tableau singulier ? Oui, je le pense, du moins je le souhaite. Car c'est ainsi que j'offre au spectateur une autre lecture possible. Le détail devient alors autant le sujet du tableau que ce qui le constitue. Le moyen et la fin. Et le plaisir du regardeur, autant que du créateur, réside, à mon sens, dans le double rôle de chaque élément. Signac appelle le détail « la tentation du pittoresque ». La forme de mon travail serait-elle alors un aveu de faiblesse face à la tentation ? Effectivement, mon travail de création s'est momentanément et délibérément autorisé une forme de plaisir onaniste, avant de s'élever. Mais tout acte créateur ne s'accompagne-t-il pas d'un certain plaisir ? A la manière du sculpteur qui enfonce ses mains dans la glaise avec un plaisir sensuel, pour dépasser le patageage et se réaliser en tant que créateur d'une oeuvre à potentiel esthétique et/ou sensible s'adressant aux autres.

Il est certain que je me place en porte-à-faux avec les propos d'Henri Matisse<sup>2</sup> : « les détails nuisent à l'intensité émotive » d'une oeuvre. Selon moi, l'émotion réside dans le rythme et l'harmonie dans l'agencement de ces détails. Comme en musique. Il me semble que, bien placés, les détails concentrent, condensent ou nuancent les sensations, comme un élixir. Ne pas en abuser dans une composition, à moins que cela ne soit un parti pris. Ici, c'est le cas. Il n'y a plus que des détails, mais ils ne perdent jamais pour moi leur nature intrinsèque, ils ne doivent jamais devenir « motif », et doivent garder une possible existence autonome. *Singularity* le prouve d'ailleurs, par son titre et sa forme. Chaque détail est montré seul, rapidement, presque invisible mais seul, car chacun dit quelque chose en soit. Le détail est paradoxal. Un et tout à la fois. Anecdotique et essentiel. Il permet la dissolution du sujet, autant que sa constitution, et *Requiem* en est la « preuve par l'image »<sup>3</sup>, et cette citation de Baudelaire, résume habilement l'état ressenti lorsque je scrute le fragment de corps que je dessine : « l'artiste (...) est devant le modèle comme assailli par une émeute de détails qui tous demandent justice avec la furie d'une foule amoureuse d'égalité absolue ». Et il faut « une rapidité extrême d'exécution qui exprime la peur de laisser échapper le fantôme avant que la synthèse n'en soit extraite et saisie. »<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p. 33

<sup>2</sup> *Id.*, p34

<sup>3</sup> *Id.*, p29

<sup>4</sup> *Ibid.*

## 2 ) L'œuvre : une machine construite d'accumulation boulimique.

Nombreux sont les artistes ayant procédé à l'accumulation (César, Boltanski, Annette Messager par exemple, avec son accumulation d'image de détails de corps intitulée *Mes Vœux*<sup>1</sup>). Avec la numérisation de tout, c'est une nouvelle aire de jeu et d'expérimentation qui s'ouvre à eux. Et par un stockage de données qui s'emballe, il y aura bientôt, dans le cyberspace, et sur nos *devices*, plus de données et d'images concernant des morts que des vivants. Cette accumulation aberrante ou merveilleuse permet des combinaisons infinies de données manipulables, analysables et dissociables. Comme ces données, mes *Morceaux choisis* sont des détails autonomes, éléments constitutifs de la construction. On pourrait tout à fait les déplacer, les accumuler autrement et l'on aurait un autre ensemble, notamment pour *Requiem for an autoportrait*. Si je les agençais autrement, je pourrais faire un autre autoportrait. La question de l'impact du détail dans le tout s'impose alors. L'artiste Geoffroy Alan Rhodes, dans son œuvre *52 Cards, Cinema Psycho* en 2009, propose sur des cartes de jeux d'imprimer des images de scènes mythiques de film, en l'occurrence *Psycho*. Et ce faisant, il offre au spectateur joueur la possibilité de re-crée une autre histoire, une autre œuvre, en changeant l'ordre des scènes. Tous les éléments sont les mêmes, seuls leur emplacement change, et alors, tout change. C'est une expérience, parmi d'autres, que je pourrais tenter avec mes 130 morceaux (matière première malléable). Rebattre les images, les redistribuer, via le numérique, l'animation aléatoire... Dans le contexte de cette recherche, la question de l'autoportrait aura cadré la création. Et de citer à nouveau Arasse : s'agit-il de transmettre « une information parcellaire, différente du message global de l'œuvre » ? Dans mon travail, il s'agit de proposer deux points de vue qui se complètent sans se neutraliser : l'importance de la « Singularité » présente dans chaque détail et rappeler aussi qu'un « Tout », qu'une « Unicité » en est constituée : l'Homme.



Figure 32 : Christian Boltanski, *Menschlich*<sup>2</sup>, accumulation de portraits, 1994

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 33*, p. 51



Figure 33 : Annette Messager, *My Vows*, 1988 – 1991, accumulation de photos

L'accumulation du dessin pour dénoncer la prolifération d'images numériques à l'infini ? Voilà ce qui a inspiré une partie de la mise en scène de mon travail plastique : un tas de morceaux de papiers, au pied d'un socle sur lequel il y a un Ipad. Pas n'importe quels papiers, des imprimés de *Morceaux choisis*. On pourrait marcher dessus, les balayer. Mais en attendant, ils sont là, accumulés par centaines. Inutiles. Ils ne correspondent plus à rien ni à personne. Comme beaucoup d'images de

nos corps, qui avaient un sens, qui disaient quelqu'un, mais que se sont copiés, répétés, ont proliféré sur nos écrans, jusqu'à perdre leur sens, encombrant tout. Finalement, ces dessins jonchant le sol évoqueraient-ils un devenir douteux de nos portraits et de nos *selfies* ? Attention, il ne s'agit pas ici d'une œuvre à proprement parler, mais d'une mise en scène de ma matière première, qui soulignerait, ou « bouclerait » mon propos plastique : une fois que le visage a disparu de l'écran, que reste-il ? Un souvenir ? Dans la mémoire de qui ? En faisant appel aux mêmes éléments graphiques (morceaux de corps) mis en scène différemment, je questionne notre condition précaire d'êtres incarnés et son instabilité.

Il faut aussi s'arrêter sur l'organisation de cette accumulation. En art, une accumulation est toujours savamment calculée. L'accumulation organisée donne-t-elle de la valeur et du sens au détail ? Ou devient-elle un inventaire de ce que peut être le corps humain ? (Voire dans la présentation de ma matière première - *Morceaux choisis* - accrochée au mur) Y aurait-il dans ce travail une volonté inconsciente d'emmagasiner, de répertorier chaque partie du corps, de l'analyser, de la comprendre, de la ranger avec les autres ? Paul Ardenne évoque cette question habilement « Tout inventaire produit cet effet [...] de dé-monumentaliser, désacraliser la représentation de l'humain. »<sup>1</sup> Et dans ces détails accumulés de façon quasi hyperréaliste, on peut se demander si, tout compte fait, ce « réalisme n'est pas une forme majeure, quoique masquée de mise en doute de l'image corps »<sup>2</sup> à l'instar de ce que nous proposent les écrans.

« Chaque détail constitue une pièce d'un dispositif d'ensemble, le tableau, et ce dernier est construit selon un processus de découpage et d'assemblage au terme duquel le détail constitue, dans l'œuvre elle-même, comme l'emblème de l'opération qui en a constitué la machine »<sup>3</sup>. Est-ce que les détails de corps sont les emblèmes de mon œuvre ? Oui, mais pas seulement. Je dirai qu'ils ont pour vocation d'être les petits pas d'une recherche tâtonnante vers l'« Essence ». Quelle ambition bien sûr ! Alors l'aspect « spirituel », « supérieur » du travail de l'artiste par rapport à l'artisan (tant évoqué par Kandinsky<sup>4</sup>) résiderait-il dans la conception de ce « tout ensemble » ? Plus modestement que Kandinsky, l'idée d'Alberti me semble très pertinente et seyant mieux à ma recherche : par l'accumulation de détails, les plus ressemblants possible, dans une mimesis de la nature poussée à l'extrême (malgré le parti pris graphique du noir et blanc), je cherche quelque « essence » d'un « grand tout », de quelque chose d'universel, comme une expérience spirituelle. Arasse citant Alberti : « la composition devait être conçue comme un emboîtement progressif de parties distinctes. Les surfaces de couleurs assemblées constituent les membres des figures ; ces membres assemblés constituent des corps ; les corps assemblés constituent la *storia* qui est la grande œuvre du peintre. L'accumulation est un système de création qui n'a jamais fini de produire, disant son époque par le choix de la matière première. Citons par exemple l'artiste contemporain Subodh Gupta avec son œuvre *Alchetron*<sup>5</sup>, *The Free Social Encyclopedia*, qui accumule des éléments de la vie quotidienne indienne en des formes évoquant autre chose, pour un résultat très organique alors que sa matière première est « morte » (des casseroles en métal, des seaux en étain) Arcimboldo, Klaus Enrike plus récemment, réalisaient des portraits à base d'accumulation de matière première « très » organique : fleurs, racines, champignons, coquillages, graines, café moulu, terre. Preuve encore que le portrait peut être une accumulation. Il y a dans l'accumulation d'objets, ou dans la réalisation compulsive de toutes ces petites images un plaisir très profond, un besoin inhérent à la condition humaine, quelque chose de presque archaïque. Evoquons à ce sujet l'artiste

---

<sup>1</sup> Paul, Ardenne, *Image Corps*, Paris, Ed. du Regard, 2011

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Daniel Arasse *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p 196

<sup>4</sup> Vassily, Kandinsky, *Du spirituel dans l'art*, 1926

<sup>5</sup> Voir *Figure 34*, p. 53

Christian Boltanski et son installation faite d'une accumulation de portraits : *Menschlich*<sup>1</sup>, 1994. Gaëlle Périot-Bled écrit<sup>2</sup> « comme si l'accumulation d'objets et de photographies pouvait venir conjurer l'inexorable perte qui touche chacun dans son expérience du temps ».

L'accumulation de détails serait-elle donc un moyen de transfigurer le banal portait ? De dévoiler une éventuelle dimension supérieure à notre pauvre et précaire enveloppe charnelle ? Le philosophe américain Arthur Danto disait de Warhol, qu'il avait « commencé à remplir le vide entre l'art et le réel », et ce par l'étalage de reproductions d'images d'objets usuels comme les boîtes de soupes Campbell's. Et Gupta alors ? Et Arman ? Et Boltanski ? Mon but est-il le même ? Oui, probablement. Il s'agit d'attirer l'attention sur le sublime banal et universel corps humain, par l'étalement profusion de détails, montrant ainsi une richesse dans l'essentiel. L'accumulation me permet cela, les répétant en boucle dans une animation, à l'infini, et imprimés plusieurs fois sur des petits bouts de papier... Et d'ailleurs, presque comme Warhol, je reprends certains codes de la publicité ou en tout cas du packaging commercial, et qui aura mis en place la répétition du motif.



Figure 34 : Subodh Gupta, *Alchetron*, installation accumulation de casseroles et ustensiles de cuisine, 2012

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 32*, p. 50

<sup>2</sup> Gaëlle Périot-Bled, *Christian Boltanski. Petite mémoire de l'oubli*, Images Re-vues, n° 12, 2014



Figure 35 : Alice Laverty, extraits, *Morceaux choisis*, stylo bille sur papier

Cependant, le détail peut être le lieu d'écueils divers. Dans le chapitre « le Tableau en morceaux » Daniel Arasse résume très bien l'écueil dans lequel l'abondance de détail peut entraîner l'artiste et le spectateur : « En appelant le regard à se poser successivement en divers endroits du tableau, le détail rythme le parcours de ce regard qui suit les « chemins ménagés dans l'oeuvre (...) Mais le détail fait aussi courir à la composition le risque de sa dispersion ». Diderot, en évoquant le tableau du *Miracle des ardents* de Doyen, plein de détails, écrit ceci : « l'oeuvre produit un grand effet, au premier aspect, cette machine est grande, imposante, appelle, arrête », pourtant, « sa ligne de liaison n'est pas claire et l'œil est irrégulièrement promené, égaré dans un labyrinthe », et bien que chaque détail « suscite l'admiration pour sa vérité ou sa poésie », l'ensemble n'en est pas moins confus ». Bien sûr, à la lecture de cela je ne peux pas ignorer le risque de confusion que j'introduis dans mon projet en voulant faire d'une accumulation de détails un autoportrait, bien qu'elle soit savamment organisée. Mais c'est là qu'interviennent les technologies contemporaines, leurs formats et leur système d'organisation. En effet le détail à l'écran ne se projette pas n'importe comment ! Avec Photoshop, avec l'animation Flash, j'ordonne et j'organise, je règle comme un horloger. Je construis mon oeuvre pour qu'elle « fonctionne ». Il me faut la rigueur d'un artisan et une véritable gestion de la matière première pour éviter la confusion.

Le photographe John Coplans « réunit » - en séries de photographies justement intitulées *Frise*<sup>1</sup> - ses détails, les juxtapose de manière à ce qu'ils se suivent dans une logique anatomique où il reconstruit avec ses morceaux-détails, une certaine forme d'intégrité biologique. Lui, réassemble son corps segmenté, comme à la recherche de lui-même, moi, j'accumule tous les détails et gros plans. Et je « confectionne » un ensemble cohérent avec des détails hétéroclites de prime abord non reliés (différents corps, différentes échelles). Comme expliqué précédemment, c'est un véritable travail de patchwork et le mot « confection » est pesé : il s'agit de trouver le bon morceau, le bon dessin, avec les bons contrastes de noir et blanc, le bon motif, qui pourra au mieux jouer son rôle dans la grande « oeuvre générale ». Comme lorsque j'utilise un détail de pli de cuisse pour évoquer le reflet de lumière sur la lèvre inférieure, ou les plis de l'articulation d'un doigt pour dire une paupière. Coplans replace les morceaux dans l'ordre, moi je tente un nouvel ordre. Du chaos vers l'organisation. Dans la même idée que ce que poursuit Francis Bacon avec son « diagramme » et le chaos qu'il instaure à grands coups de torchon sur ses figures encore fraîches. Gilles Deleuze<sup>2</sup> dit : « le diagramme est bien un chaos, une catastrophe, mais aussi un germe d'ordre ou de rythme. » Et il s'agit bien ici aussi d'extraire le corps de sa figure, extraire la « figure de la figuration ».

Enfin, une dernière question : l'accumulation trahirait-elle un appétit boulimique et mortifère qui épuiserait la forme ? Ou au contraire serait-elle source de création de nouvelle forme ? Quelle serait la conséquence d'un travail au caractère si compulsif, s'affirmant au bic, dans un geste qui s'automatise ? Affamée, je ne peux plus m'arrêter de gribouiller, de dessiner le corps, tenter de m'approcher de la représentation la plus incarnée des morceaux de chair. Il me fallut me limiter à environ 130 détails, sans évoquer les recherches annexes non présentées ici. C'est devenu une écriture quasi obsessionnelle, systématique, quelque chose dans le rythme des coups de crayons, des hachures qui peuvent évoquer Cy Twombly et ses lignes d'écriture de figures non figuratives<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 38*, p. 62

<sup>2</sup> Gilles, Deleuze, *Logique de la sensation*, Paris, Seuil, Coll. L'ordre philosophique, 1981

<sup>3</sup> Voir *Figure 7*, p. 16

### 3 ) Le détail savoureux pour une double lecture.

Avouons tout d'abord un certain plaisir onaniste est présent chez l'artiste qui réalise tous ces détails. La gourmandise du détail ne fait plus de doute. Dali, Hans Bellmer, Bosch. Déguster. Savourer. Manger. Aimer. Peut-être vais-je dans le sens de ce qu'Arasse décrit comme « une marque intime de mon action dans le tableau »<sup>1</sup> ? Où le détail devient le « lieu où s'est condensé l'investissement du tableau par son auteur (...) où l'excès du détail autorise une fête de l'œil », moi qui n'ai fait qu'accumuler les détails, le tableau n'en devient-il pas un simple espace que j'envahis totalement ? Est-ce que je ne déborde pas de moi-même ? Comme le disait Paul Valéry.

Mais il y a un plaisir réciproque à proposer et à recevoir une œuvre à plusieurs niveaux de lecture. Une œuvre qui laisse la place aux détails pour qu'ils existent comme « unité susceptible d'une jouissance autonome »<sup>2</sup>, et qui unit tous ces détail dans un ensemble construit et ordonné pour dire autre chose, d'une seule voix. En 1502, le détail fait apparition dans la peinture comme « sujet » à part entière. Ce sont les débuts du détail d'objet, qui devient doucement « œuvre à part entière ». Cette nouvelle place faite au détail va de pair avec la découverte et le développement de la perspective. Ces deux champs d'action de la construction de l'image permirent d'introduire dans une seule et même image plusieurs niveaux de lecture. 500 ans plus tard encore, des génies comme Salvador Dali et Escher useront de ce procédé, mélangeant différentes perspectives, formes et contre-formes pour introduire différentes lectures dans un même tableau. Dans mon dessin et mes animations chaque « petit dessin » doit pouvoir être observé comme une image aboutie, qui peut parfois sembler abstraite, mais qui existe par elle-même, avec sa singularité propre. Et bien sûr, il y a la composition d'ensemble qui, elle, a son propre discours. Mais les deux degrés de lecture sont intimement liés. Mon souhait étant de faire exister le détail dans le tout, et le tout par le détail, je propose au regardeur une double-lecture, de la plus anecdotique à la plus universelle. Est-ce en cela que ces œuvres peuvent procurer un double plaisir ? Regarder un Dali est savoureux, le peintre nous gâte, c'est généreux, à peine a-t-on vu ceci que l'on distingue encore cela qui a failli nous échapper, et une forme apparaît dans une autre. C'est exactement ce ressenti que je cherche, entre autre, à provoquer chez le regardeur. Notamment dans *Requiem* version print car là, dans l'image fixe, je donne le temps à ce dernier de promener son regard. Daniel Arasse parle de « récompense » quand il s'agit du détail en peinture. Dans mon travail, c'est une abondance de récompenses que je souhaite offrir au spectateur, l'invitant à regarder tous les aspects du corps et ses petites beautés cachées. Pour finalement se regarder lui-même par le dispositif de projection sur mur et écran, et s'interroger sur ses attentes vis-à-vis de sa propre image. Car, dans *Requiem for an autoportrait*, si tous les détails, sauf le flash-code, disparaissent, c'est bien pour laisser le spectateur seul face à lui-même, son visage se reflétant dans l'écran noir de l'Ipad. Le plaisir de créer et le plaisir de regarder. Selon Arasse, le détail suscite l'intimité du spectateur avec la peinture, avec le peintre ou avec l'acte de peindre. L'historien pose une question intéressante « Si le détail est voulu et fait par le peintre, qu'en est-il du peintre dans ce détail et dans ce tableau ?<sup>3</sup> » A la réflexion, à la fin de la réalisation de ces œuvres, je répondrai : tous ces détails sont une façon pour moi de m'utiliser comme matière première de façon très impliquée tout en restant tout à fait inaccessible. Car souvent, les détails sont de si gros plans, que l'on ne voit rien, exactement comme le titre de l'ouvrage d'Arasse *On n'y voit rien*<sup>4</sup> où il est question de présence de détails improbables dans les peintures de la Renaissance. Le détail servirait-il donc de canal de pulsion exhibitionniste pour gens pudiques tout comme l'écran le fait ? Et si le détail cache le corps qu'il représente, ne dévoile-t-il pas l'auteur lui-même ? Il y un

---

<sup>1</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p. 74

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> *Id.*, p.7

<sup>4</sup> Daniel Arasse, *On n'y voit rien*, Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 2000

aspect terriblement intime dans le détail. Comme quelque chose trahissant la présence de l'artiste. A moins que cela ne soit pour l'artiste, une façon pudique ou non-assumée de s'exhiber ? Moi qui accumule les détails dans mon travail, est-ce une marque intime de mon action dans le tableau ? Comme une signature ou une façon d'exister, au-delà de soi, par ma présence discrète dans une œuvre qui me survivrait ? Je suis donc, moi, Alice Laverty, là, dans chaque détail du tableau. Le plaisir du créateur étant établi, alors quel pourrait être le plaisir du regardeur ?

Il faudrait le lui demander. Une impression forte de morceaux de chair qui l'assaille, une curiosité amusée et voyeuriste à tenter de déchiffrer cette partition complexe et riche. Que va-t-il découvrir ? Et tous ces yeux qui le regardent depuis *Requiem* version imprimée ? Ces morceaux de corps qui lui sautent au visage, lui donnant mal à la tête, depuis l'animation *Singularity*. Je souhaite mener le spectateur de la surprise à l'amusement, tentant de lui insuffler un plaisir esthétique selon les morceaux identifiés. Puis, devant les animations, une perplexité s'installe d'abord sur le devenir de ces morceaux de corps qui palpitent et disparaissent. Puis, vis-à-vis des vies dont ces corps pourraient témoigner. Pourquoi s'enchainent-ils si rapidement les uns après les autres ? Pourquoi se mélangent-ils ainsi comme dans un charnier ? Pourquoi disparaissent-ils l'air de rien, sans faire de bruit ? Pourquoi sont-ils liés à un code barre et à une marque de smartphone ? Il y a quelque chose de l'influence de Jérôme Bosch dans ce travail<sup>1</sup>. « Bosch se livre à un montage d'éléments disparates, de détails pris à des règnes animaux ou végétaux, (...) traités avec une précision du rendu qui contribue à la présence hallucinatoire de ses figures. »<sup>2</sup> Et ses œuvres sont appréciées pour leur riche fantasmagorie. Sans l'aspect dévot ou religieux présent chez Bosch. Comme lui, je cherche à provoquer chez mon spectateur le plaisir de regarder, pendant des heures, (par l'image fixe), ou d'être surpris (par le mouvement des animations). Je veux que ce que je propose soit visuellement riche, dense, qu'il se passe une multitude de choses. Comme ce que moi-même, j'apprécie en tant que regardeur. Je souhaite que le regardeur entre dans l'œuvre, s'y promène, observe et se sente observé. L'illustrateur Jean de Brunhoff provoquait cela en moi, petite « regardeuse » de l'enfance. Adulte, je veux susciter la même chose chez le regardeur. Une longue promenade. Une gourmandise de l'œil. En grandissant, Bosch, Dali, Bellmer remplacèrent de Brunhoff. Cela dit, il reste un lien, tout ce travail, ces dessins ont quelque chose de l'illustration qui ressurgit de loin.

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 36*, p. 58

<sup>2</sup> Daniel, Arasse *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p. 93



Figure 36 : *Le jardin des délices*, triptyque, 1503, 220 x 195 cm, Musée du Prado, Madrid. Détail du panneau central.

Arasse évoque le plaisir du détail exquis, par une anecdote drolatique à mes yeux : l'un des détails d'un retable de Dürer a été découpé (déjà évoqué plus haut), et un historien de l'époque, Van Mender ne se choque pas que le peuple ait voulu s'emparer du « meilleur morceau », sous l'effet de

la « fascination et du désir ». Sans bien sûr comparer mon travail à celui de Dürer, je ne relèverai que la similitude terminologique et qualificative entre son travail et le mien : pour des raisons différentes, le détail devient morceau. Mes détails à moi sont déjà découpés, dans « pratique de la découpe jouissive »<sup>1</sup> comme du textile de prêt-à-porter, qui deviendrait du détail « prêt-à-emporter ».

« On ne connaît que ce que l'on aime » disait Charles Denner dans *Compartiment tueurs* de Costa Gavras<sup>2</sup>. Et l'exécution précise de détails en peinture qui était d'abord une façon d'apprendre, de connaître les choses, de les faire siennes, devient ici une manière de les aimer. Les observer puis les dessiner faisait partie de la compréhension du monde (de Leonard de Vinci à Giacometti). Pour dessiner ainsi le moindre recoin du corps humain, il ne faut pas en avoir peur. Pour dessiner ce qui ne doit pas (par la morale) être montré, il faut l'aimer. C'est aussi en cela que le titre de *Requiem* sied à mon propos, car il y a dans le requiem, selon moi, un dernier chant d'amour.



Figure 37 : Salvador Dalí, *Apparition d'un vase et d'un fruit sur la plage*, 1938, huile sur toile

Remarquons pour finir qu'une véritable proxémique se met en place dans mon travail. La distance au sujet est si petite que cela confère un rapport d'altérité jouissive et très intime, cependant fortement contrebalancé par le grand format de la composition. L'ambivalence inhérente à la condition humaine vaut pour l'œuvre ici aussi.

<sup>1</sup> Daniel, Arasse *Le détail*, Paris, Flammarion, Coll. Champs arts, 1992, p.143

<sup>2</sup> Konstantin, Costa Gavras, *Compartiment tueurs*, 1965

#### 4 ) Le détail cache-il ou exhibe-t-il le corps ?

Eric Sadin, citant Hannah Arendt, philosophe et politologue, explique : « qu'elle a privilégié le concept de « condition humaine » plus approprié à rendre compte de la singularité irréductible de chaque être, au contraire de celui de « nature humaine », supposant une homogénéité tendancielle unifiante »<sup>1</sup>. Lorsque je dessine un détail, je cherche ce qu'il y a de singulièrement universel. Je cherche ce qui est caché sur des parties du corps non « exhibées » communément. J'exhibe ces détails dès l'instant où je les dessine dans le TGV, à la vue du passager d'à côté (que je n'ai pas choisi et qui ne nous a pas choisis, moi et mon travail), jusqu'à les porter à l'écran, où à l'immense affiche. J'exhibe au spectateur ma vision de ces détails, de ces singularités, qui, paradoxalement, lui parleront quasi immédiatement. Ces singularités ont une « tendance unifiante ». Finalement, il y a chez la plupart des artistes, dans l'acte d'exhiber son corps, une revendication d'universalité, et une exhortation à dépasser les différences qui ne seraient que « détails ». D'autant plus que paradoxalement, si l'on observe le corps uniquement par le détail en très gros plan, il disparaît pudiquement derrière ce dernier, faisant place à une vision neutre. Le détail devient projectile rassembleur. Cette subtilité soutient tout mon parti pris graphique.

L'utilisation du détail me permet de représenter des parties du corps de façon frontale, crue, de tout montrer sur un même plan. Mais s'agit-il vraiment d'exhibition ? Il me semble au contraire que ce cadrage a quelque chose de pudique et qu'un détail de sexe tient plus du « graphique » que du « pornographique ». Car en ne montrant pas le corps en entier, on dés-affecte, on ôte l'identité qui induit une intimité forcée avec l'image du modèle. Le détail, comme l'écran me permettrait donc de montrer sans montrer.

Mais l'exhibition peut aussi se loger ailleurs que dans le corps représenté : un exhibitionnisme du savoir-faire de l'artiste plus qu'une exhibition de la représentation, où chaque partie pourrait être vue comme une « parade technique »<sup>2</sup> et une superposition gratuite de tableaux. Et si j'espère ne pas basculer dans cet écueil, évoqué par Delacroix<sup>3</sup>, je dois admettre avoir mis en place un certain système d'esthétisation du corps. Au fur et à mesure du travail plastique un certain angle d'approche s'affirme : comme un photographe de paysage cherche le relief intéressant sur une paroi, dans un désert, je cherche le détail qui créera l'évènement sur le corps dessiné. Dans chaque dessin, il faut qu'il « se passe » quelque chose d'imprévu : un morceau de *device* par exemple, un fil, un écouteur... Quelque chose qui par sa composition graphique nous ferait presque oublier qu'il s'agit-là d'un morceau de corps. Reynolds<sup>4</sup> disait : « c'est toujours du côté de l'excès de détails que se commet l'erreur la plus dangereuse ». Comme si le détail éloignait de la vérité ? Quid alors de ma proposition fondée uniquement sur le détail, son accumulation et sa mise en scène afin de dire une réalité de notre condition humaine ? A contre-courant d'une pensée classique, mon travail, fondé sur une observation du détail, visible et souvent invisible, est-il voué à être dépourvu de toute « grandeur », et de toute « vérité » comme le dit Diderot en parlant du tableau du Doyen ? Il me semble que tout se joue dans l'emploi que l'on fait de ce *dettaglio*, ou *particolare*<sup>5</sup>. S'agit-il seulement de mimesis de la nature ? De recherche d'illusion ou de vérité ? D'esbroufe ? Ou d'honnêteté ? Le détail en art reste décidément une ambivalence.

---

<sup>1</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Montreuil, Editions L'échappé, coll. Pour en finir avec, 2013

<sup>2</sup> *Id.*, p.29

<sup>3</sup> *Id.*, p.30

<sup>4</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, coll. Champs arts, 1992, p. 40

<sup>5</sup> *Id.*, p.11

Roland Barthes soulève subtilement le rôle du détail dans la perception du corps de l'autre. Il écrit dans *Fragments d'un désir amoureux*, chapitre « Le corps de l'autre », « le corps était divisé ». Comme si, quand on aime, on scrute, on décompose, on analyse :

« Je fouille le corps de l'autre, comme si je voulais savoir ce qu'il y a dedans, comme si la cause mécanique de mon désir était dans le corps adverse (...) je suis comme ces gosses qui démontent un réveil pour savoir ce qu'est le temps [...] Cette opération se conduit de façon froide, comme étonnée : je suis calme et attentif, comme devant un insecte étrange»<sup>1</sup>.

Décrivait-il la quasi fascination qui me pousse à dessiner le corps plus de 130 fois ? Est-ce donc bien de l'amour ? Car si le détail dévoilait quelque chose, ce serait selon moi : la précarité, la fragilité, la singularité, l'imperfection du corps humain dans toute sa beauté. A l'opposé de nombreuses de mes références Bacon, Freud, Rustin, Schiele, ce morcellement par le détail n'évoque pas un corps en souffrance. Il s'agit d'exprimer, un peu comme chez Coplans, (qui mettait en place son langage esthétique, dans son *Self portrait – Torso Front*, 1984, par exemple<sup>2</sup>), une posture d'opposition assumée face à la façon dont on traite le corps partout où il est visuellement exposé (media, supports de communication). Je montre les détails auxquels les NTIC's et leurs écrans disent « non » : retouche, effacement des rides, plis, poiles, imperfections.

## 5 ) Autres artistes et autres détails, du corps aux codes, de John Coplans à Hans Bellmer ?

On remarquera les fréquentes allusions au travail de John Coplans et de Hans Bellmer, artistes découverts lors de cette recherche intitulée *Faire écran, Une exhibition contemporaine*. Ma démarche picturale et intellectuelle est sous certains angles assez similaire à la leur. Je mets en parallèle de nombreux aspects du travail de Coplans (série d'autoportraits de morceaux de son corps qui firent sa renommée à la fin de sa vie) et du mien : l'artiste autophage, l'autoportrait, le corps en morceau, le noir et blanc, le détail pour le tout, la fascination pour l'organique. Pendant 13 ans il a photographié son corps par morceaux, sélectionnant des détails, n'arrangeant rien, ne maquillant rien, ne trichant jamais. A la fin, cette série complète, cette accumulation de détails, des gros plans, devenait un portrait complet, raconte l'histoire d'une vie, à l'instar de *Requiem for an autoportrait*. Les morceaux découpés s'assemblent pour former un tout. Agencées dans un certain ensemble, ses photos en grand nombre donnent naissance au récit d'une existence. Dans l'accumulation des dessins que j'ai faits, bien que non agencés en portrait figuratif ni en figure respectant un réalisme anatomique, la démarche est proche. Lorsque Coplans expose, exhibe, découpe, et aligne son corps sur un mur, il propose, selon moi, une vision de ce qu'est l'Homme. L'accumulation de détails dit le « Tout », le détail singulier dit l'universel. A contrario, Matisse fut une des figures de proue du grand bannissement du détail en peinture : « C'est au cours des périodes de décadence que l'intérêt de l'artiste s'est porté sur les détails et des formes secondaires. Mais à toutes les grandes époques, on s'est attachés, avant toute autre considération, à l'essentiel de la forme. »<sup>3</sup> Alors, serions-nous en pleine période de décadence, où le détail occulterait la forme ? Il me semble que le détail la questionne précisément pour la renforcer. Chez Coplans comme Bellmer, la forme me semble tout à fait exister, enrichie de tous ce qu'elle contient.

<sup>1</sup> Roland, Barthes, *Fragments d'un désir amoureux*, Paris, Seuil, coll. Tel Quel, 1977, p. 85

<sup>2</sup> Voir *Figure 22*, p. 37

<sup>3</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, coll. Champs arts, 1992



Figure 38 : John Coplans, *Autoportrait (Frieze No. 2, Four Panels)'s*, 1994, 4 photographies, tirage sur papier

Un autre aspect de mon travail est le « tracé illustratif » induit par l'outil « bic », qui le rapproche stylistiquement d'Hans Bellmer. Il a mis en place une écriture graphique pour dire ce que lui inspirait le corps, tout en redistribuant et recréant l'anatomie humaine et le visage, comme dans *Les yeux bleus* par exemple<sup>1</sup>. Du dessin à la gravure, il a travaillé en noir et blanc, à la ligne claire essentiellement. Ses images sont précises et délicates dans leur chaos. Construction d'organismes désorganisés dont les détails sont identifiables, et forment un ensemble incongru pourtant évocateur. Toute son écriture d'un corps sensuel et morbide nous rapproche. Mais ce dernier étant porté par l'œuvre du Marquis de Sade et de Pauline Réage (*Histoire d'O*), l'érotisme s'impose chez lui comme une dimension essentielle. De mon côté, je m'arrêterai à la question de l'incarnation. Mais graphiquement, la comparaison semble assez évidente pour être mentionnée. Et le métier d'illustrateur nous « rapproche ». En bon surréaliste, il intègre aussi à ses compositions de « corps » quelques détails « extérieurs », à lourde charge symbolique : une serrure, un crâne, un récipient... Comme lui, dans mes animations, je mets des détails, extérieurs au corps, sélectionnés avec soin. Ceux de mon temps. Et par là j'ajoute encore une notion - dépassant la simple question du corps - le détail, lui aussi, questionne le rapport entre corps et TIC'S ; Et comme une narine, une aréole, la place est faite aux détails qui formatent les biens de consommation et les images à vocation numérique. Aussi fais-je la part belle au Flashcode, codes-barres et autres libellés.

<sup>1</sup> Voir Figure 39, p.40



Figure 39 : Hans Bellmer, Les Yeux Bleux, Eau-forte, 1971



Figure 40 : Hans Bellmer, Illustration *Pour histoire de l'oeil* de Georges Bataille 1940



Figure 41 : Photo de Modiano couverture de l'album *J'accuse* de Damien Saez, 2010

Ces éléments graphiques ponctuent nos vies de consommateurs. Petits détails graphiques abstraits qui envahissent notre champ de vision. Noirs et blancs, des petits Buren ? Ces petits tableaux sont partout, pour tout monétiser. Les attributs du merchandising<sup>1</sup> donnent très probablement un aspect obscène à mes dessins. En effet, les appliquer sur des morceaux de corps humains ou à un portrait choque. Le corps à vendre dérange encore la bonne morale. Mais regardons les faits : c'est aussi un des propos de ma réflexion artistique. Aujourd'hui, le rapport au corps comme bien de consommation lambda est en train de passer dans les mœurs communes. Mais toujours de façon « tacite ». Les petits parasites visuels que sont les flash-codes et codes-barres se répandent de façon contagieuse orientant tout discours vers une forme de marchandisation. Le consumérisme se répand, presque viral, sur les écrans. Et le corps est à vendre. Alors, pourquoi ne pas carrément l'étiqueter ? Comme à la boucherie ? Je ne suis ni la première ni la dernière à me questionner à ce sujet et à m'en inspirer. Et je n'ai pas eu à chercher très loin (Modiano avec la photo de l'album anti-consumériste *J'accuse* de Damien Saez<sup>2</sup>, où l'on voit une femme dans un caddie). Dans mon travail, j'ai été plus nuancée. Les codes-barres et flash-code sont dans l'image mais pas « sur le corps ». Ils sont dans une zone encore floue où l'on se demande si c'est l'image du corps qui est à vendre, ou le corps lui-même. Cette composition souhaitée illustre très bien mon doute et ma perplexité quant à notre rapport à notre image. N'utilisons-nous l'image de notre corps aujourd'hui uniquement pour nous vendre, socialement, professionnellement ? Si oui, gare au détail ! C'est là que le diable se cache ! Le petit détail dessiné et muet devient l'acteur d'un grand tout animé qui « réfléchit ». Et nombreux sont les artistes qui font appel au détail pour évoquer les problématiques de leur contemporanéité. Chagall et l'étoile jaune, Delaunay et la Tour Eiffel.

<sup>1</sup> Voir Figures 42, 43, et 44, p.66

<sup>2</sup> Voir Figure 41, p. 65

Chacun développe son langage. Mais Coplans et Bellmer me semblaient graphiquement les plus « proches » visuellement.

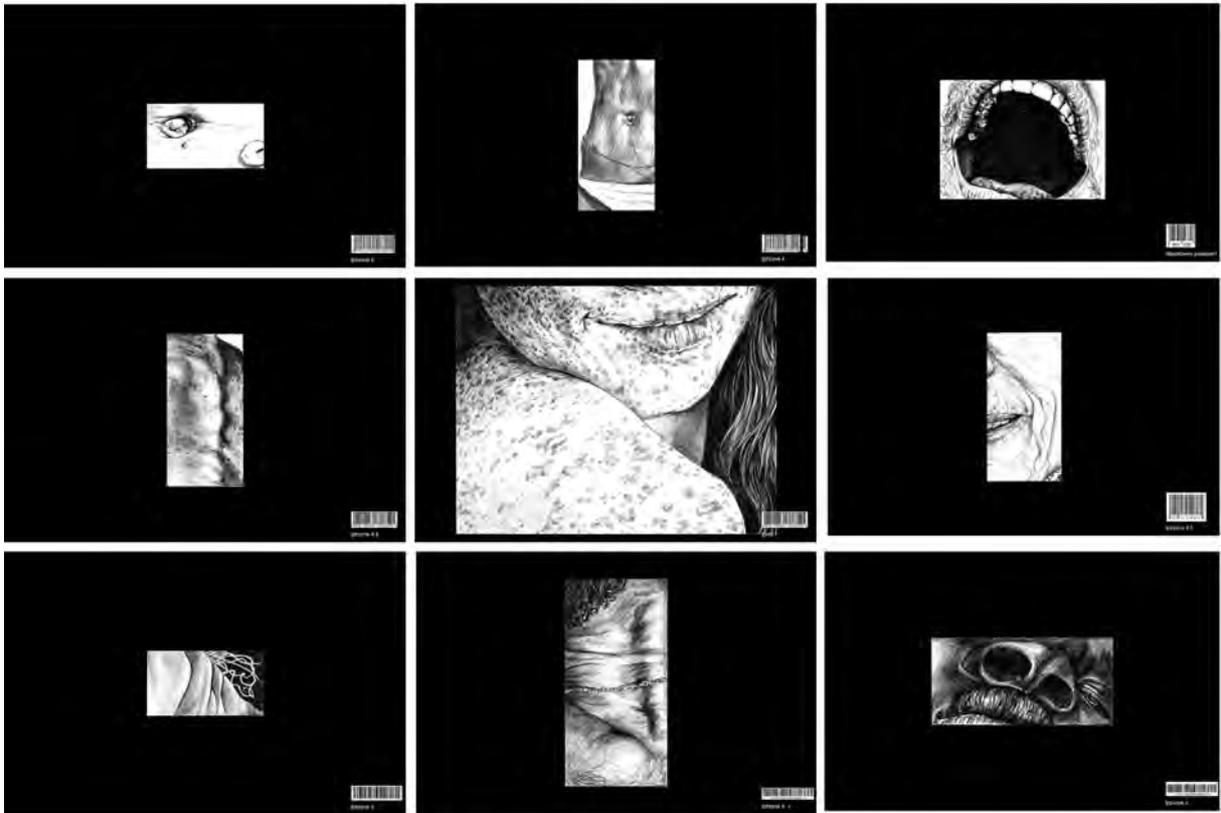


Figure 42 : capture d'images de l'animation *Singularity*, Alice Lavery, 2016-2017

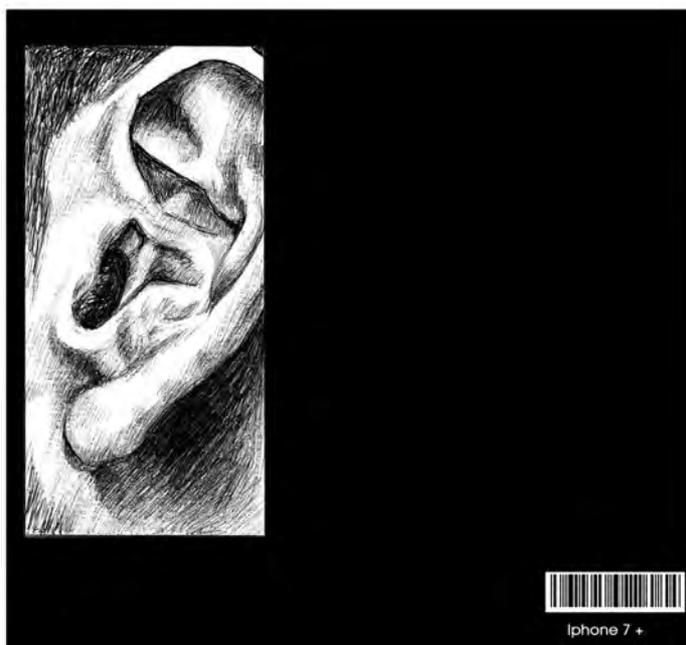


Figure 43 et 44 : détails des animations *Singularity*, et *Requiem for an autoportrait*, Alice Lavery, 2016-2017

## V) PRATIQUE « ANIMÉE » POUR PLASTICIENNE EN DEPLACEMENT

### 1) Le déplacement et l'écran : des passages créateurs pour l'artiste, du réel au virtuel.

Il faut d'abord établir qu'il n'y a pas d'animation sans écran. Et les deux, dans la réflexion menée, seront indissociables. Pour réaliser la matière première de ces animations, j'ai donc travaillé dans le TGV. Dessinant sur des petits morceaux de papiers (les plus petits font 5 x 8,8cm, basés sur les formats d'écran d'Iphone 'S, 5, 5S, 6+, 7+, Samsung Galaxy II, Sony XPeria, jusqu'à l'Ipad, de 18 x 22cm). Ce fut un aspect profondément jouissif de ce travail. En tant que peintre, je suis confrontée aux contraintes du médium, du format, du temps de séchage de la peinture, de l'odeur, de la difficulté de transporter des œuvres encombrantes. Du temps que cela demande d' « entrer dans la peinture ». En effet, on ne se met pas à peindre comme cela, en une minute. Il faut du temps, un rituel, une série de gestes à accomplir. Là avec un stylo bic qui est dans mon sac à main ou dans ma poche, pourvu que j'aie des petits formats préparés à l'avance, je peux réaliser ces dessins n'importe où, n'importe quand, et dans quasi n'importe quelles conditions. Je n'ai pas à faire ou à retrouver une palette. Je n'ai qu'un stylo noir. Et on en trouve partout, dans tous les commerces. Le fait de pouvoir alimenter mon obsession du corps humain, faire ces dessins à tout moment, a quelque chose d'extrêmement reconfortant. Il s'agit de pouvoir assouvir la « nécessité créatrice ». Ce qui rappelle le besoin de l'artiste Charlotte Salomon qui peignait sur des petits formats qu'elle trimbalait dans sa valise (1325 gouaches de petits formats). C'était « toute sa vie » disait-elle avant de finir en camp de concentration. Charlotte Salomon aura travaillé en se déplaçant tout le temps, fuyant le régime nazi et les persécutions, de l'Allemagne à l'Italie en passant par la France, de Nice à Drancy, pour finir assassinée à Auschwitz. Elle emportait toute son œuvre « *Leben? oder Theater?* »<sup>1</sup> dans une valise. Entre accumulation compulsive et répétition. Charlotte aura créé un langage. Et c'est probablement le format qui aura permis la survie de cette œuvre et de cette écriture graphique<sup>2</sup>. Elle aura pu la réaliser, partout, malgré les conditions terribles, et surtout l'emmener avec elle. Il serait obscène de comparer les contextes, mais la possibilité de créer (une œuvre d'une autre nature qu'un carnet de voyage naturellement) malgré le déplacement « forcé » ou non, procure un grand apaisement. C'est en cela que son travail a retenu mon attention. C'est une possibilité d'intériorisation qui protège de l'extérieur, qui vous extrait d'un contexte que vous n'avez pas choisi, pour créer, toujours selon cette nécessité dont parlait Kandinsky. Plus qu'un mouvement, une fulgurance. Le TGV est un contexte particulier : vous ne choisissez pas les voisins, les odeurs, la promiscuité, la gêne à dessiner des morceaux de corps sous les yeux des voisins qui n'ont pas le contexte, ni le pourquoi du comment. Le soleil qui clignote, éblouit, gênant la vision, le tangage qui fait bouger le crayon. Le mouvement du bic devient alors le motif, le thème musical de mon travail. Le va-et-vient nerveux de la bille, qui roule dans une trajectoire de hachures permanentes plus ou moins appuyées. La bille se fait lourde puis légère, cadencée par le roulis du train. Mais elle va vite. Toujours. Ce mouvement répétitif, frénétique, rythme toute l'œuvre, numérique ou imprimée, et la ligne et le délié, même animés, se font rares.

---

<sup>1</sup> *Une vie une œuvre*, Émission France Culture du 29 Octobre 2016

<sup>2</sup> Voir *Figures 45* et *46*, p.68



Figure 45 : Charlotte Salomon, Détail de gouache – Figure 46 : Autoportrait

Même le mémoire est rédigé en « déplacement », dans les transports, train et voiture. Attention, le déplacement n'est pas le mouvement. Il y a une dimension contradictoire d'immobilité dans mon travail : la quasi intégralité de la création se fait dans un déplacement immobile. Moira Davey, vidéaste canadienne, a travaillé avec le smartphone parce qu'il lui permettait de créer en mouvement. Dans une de ses vidéos, elle déambule dans son appartement en parlant dans son smartphone. Et cela confère à son débit et à ses pensées un flux haché et une spontanéité très particulière, comme le rythme de mes coups de stylos. On ignore si c'est de l'improvisation ou si tout est écrit, mais elle fait œuvre en mouvement. Parallèle implicite avec mon travail. Je crois que du mouvement naît toujours quelque chose. Et si j'évoque Moyra Davey, et ce film en particulier (*Notes on blue*, 2015), c'est à fortiori parce qu'elle questionne, en se déplaçant, un des aspects essentiels de mon travail déjà évoqué : la place du détail, du singulier, dans une œuvre. En effet, pendant ce monologue de réflexions sur la création plastique et ce qu'il reste à dire à un artiste, elle cite le réalisateur Fassbinder : « les gens préfèrent toujours le particulier au général, et le concret à l'abstrait. Peut-être parce qu'ils peuvent s'y reconnaître ». Et c'est très précisément une des intentions conscientes majeures de mon travail : aller du singulier au général, pour que le spectateur y reconnaisse une petite part de lui-même. Et je le fais, comme Davey<sup>1</sup>, en me déplaçant. A la seule différence que son corps se meut dans son espace de création, en créant et que ce mouvement est aussi sa création. Le mien crée en restant quasi immobile sur un siège. Un point commun évident cependant, entre elle et moi : nous avons toutes deux dans notre processus poétique un smartphone dans les mains.

<sup>1</sup> Voir Figure 47, p. 69



Figure 47 : Moira Davey, extrait video *Notes on blues*, vidéo, 2015

Mais peut-on mettre en parallèle le déplacement et le passage ? Du moyen (en déplacement) au résultat escompté (un passage à l'écran) ? En effet l'usage de l'animation, entre rapidité et disparition, maintient cette notion de mouvement et de passage. L'animation, comme le cinéma, aidé du numérique, ont tendance à subir le syndrome de l'immédiateté, de la rapidité. A cela, ajoutons l'utilisation de l'image du corps, atomisé sur l'écran puis sur la rétine. Les animations sont aujourd'hui omniprésentes, diffusées en boucle sur tous les écrans qui recouvrent nos murs, ( les décors de *Bladerunner*, du *5<sup>e</sup> Element*, films visionnaires). Partout, des images défilent, nos yeux doivent chercher le calme. *Singularity* et *Requiem for an autoportrait* évoquent entre autres ces nouveaux aspects de l'imagerie contemporaine animée, l'une évoquant l'atomisation, l'autre la rapidité. Elles sont très différentes, en terme de rythme, de format, de résultat et d'intention. Mais elles sont faites des mêmes dessins, ceux qui les rassemblent : leur matière première. C'est leur réalité. Elles font « passage » du réel au virtuel. Mes animations installent donc mon travail d'artiste dans une ambivalence intéressante. En effet comme le souligne Norbert Hillaire<sup>1</sup>, il y a une « instabilité des rapports entre techniques numériques et artistes, ces derniers oscillant entre un rapport de fascination/répulsion. ». « Jouer sa vie sur un processus de singularité »<sup>2</sup>, est-ce la condition universelle de l'artiste ? Cette question est d'autant plus pertinente à notre époque que la singularité est prônée comme nouvel idéal à défendre, mais pour chacun, dans son coin, sur son mur Facebook. La singularité devient un atout que le vulgum-pecus doit - sous pression sociale - développer et construire pour exister. Or, il semble que la singularité n'est pas toujours ni justifiée ni justifiable. L'artiste contemporain doit donc redoubler d'efforts pour que sa singularité ne soit pas noyée dans celle des masses, et d'autant plus à l'heure de la globalisation numérique.

Et qu'en est-il de la réalité de notre corps réel face aux écrans ? Sont-ils passage vers « autre-chose » ? Il semble que « par projection sur notre représentation virtuelle, on la préfère souvent au réel »<sup>3</sup>. Le mouvement de l'image de notre corps, ou de la sensation virtuelle d'être en

<sup>1</sup> Norbert, Hillaire, *Pour comprendre les arts numériques*, Artpress n°39, 2017, p. 8

<sup>2</sup> Richard, Conte, cours à l'université Paris Sorbonne, 2016

<sup>3</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 34

mouvement est plus recherché que la réalité du mouvement. La chercheuse Brigitte Munier décompose et analyse cette omniprésence de mouvement et de notre projection dans l'écran ainsi : « mouvement d'abstraction, ensuite de distraction, puis de contraction » et par une « synchronisation et idiorythmie »<sup>1</sup>, on tente de se rapprocher d'une réalité du corps, mais surtout de se libérer d'autres réalités. Alors est-ce que les mouvements que j'impose à mes dessins, qui n'ont rien de virtuel, sont une régurgitation semi-consciente du formatage que les yeux et les cerveaux de ma génération subissent ? Ou, plus positivement, les fais-je « passer » dans une dimension ?

Ray Kurtzweil, transhumaniste convaincu, définit la singularité par une remise en question permanente de tout et un temps où « toutes les machines formeront un seul grand mécanisme organisé. [ ... ] une période future pendant laquelle le rythme du changement technologique sera tellement rapide (...) que la vie humaine sera irrémédiablement transformée. » Mon animation *Singularity* y fait clairement allusion, comme « résumé, construit et superficiel » de « soi ». Ces prédictions peuvent sembler délirantes, mais, en attendant, mes yeux sont de plus en plus exposés à des passages d'images de plus en plus rapides, à des flots d'informations qui se déversent toujours plus vite. Si le titre de cette œuvre est *Singularity*, ce n'est pas un hasard. Elle est à la fois constituée de 130 singularités de corps, de visages, d'individus ; elle a aussi un mouvement extrêmement rapide, trop pour la capacité de perception du réel par l'œil humain, introduisant une interminable remise en question de la réalité que l'on voit. Mon travail veut, par son passage sous vos yeux questionner le passage de votre corps.

## 2) L'animation, une plastique aussi numérique qu'organique.

Nous pouvons rappeler comment Deleuze définissait un film, lors de sa conférence à la Fémis : c'était un bloc « durée / mouvement » Eh bien cela est encore plus évident lorsque l'on fait de l'animation. J'ai animé mes dessins. Deux fois. De deux façons différentes, dans des blocs « durée/mouvement » différents. Leur vitesse de mouvement est au cœur du dispositif. Car elle dit, évoque, suscite des impressions très différentes chez le spectateur. « Animer » vient du latin « anima », signifiant l'âme. Animer quelque chose, c'est lui donner une âme c'est lui donner vie. En animant tous mes petits dessins, mes petits morceaux de corps, je leur donne vie. Ce lot de dessins animés devient « corps vivant ». L'enchaînement d'images peut sembler aléatoire, mais tout est calculé. *Singularity* est une animation extrêmement rapide qui veut évoquer dans sa forme, une certaine forme de propagande, de blockbusters, de film publicitaire agressif avec un clin d'œil à l'image subliminale. A la suite des projections répétées de l'animation j'ai réalisé que cette succession rapide de dessins de matières organiques aux formes variées constituait une tache protéiforme qui semblait presque vivante, comme une espèce d'organisme indéterminé qui se modifierait devant nos yeux. La rapidité de défilement des images mêlée au traitement au stylo bic, permet d'avoir un effet visuel vibrant rappelant les cellules en pleine mitose, filmées en accéléré au microscope. Cela donne un aspect organique, cellulaire, électrique, nerveux, chaotique, au rythme de la vie en pleine reproduction. Il y a aussi un aspect très sexuel, accentué par le mouvement de croix de l'animation. En effet, les images s'enchaînent en formats horizontaux et verticaux dans un mouvement, cette fois-ci, parfaitement fortuit. Et dans l'animation défilant à très grande vitesse, à une cadence de 32 images seconde, n'est perceptible que ce qui est capté par la persistance rétinienne. C'est-à-dire que l'image reste « imprimée » sur la rétine alors qu'à l'écran, elle a déjà disparu, remplacée par une autre. Et ce qui reste, c'est une forme de croix. Grâce à ce procédé d'animation qui me permet la maîtrise de mon animation image par image, je peux dire, faire

---

<sup>1</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 34

apparaître ce que je veux. Il est intéressant de constater que chez chaque spectateur, au-delà du mouvement de croix que tous perçoivent, les images qui impactent le plus la rétine ne sont pas les mêmes. L'image d'un sein imprimera longtemps la mémoire visuelle de certains, chez d'autres, ce sera une bouche, un autre encore un pouce. Ainsi, jouant sur la persistance rétinienne, autrement dit la mémoire de l'œil, je cherche à « saisir l'éphémère, une vue entièrement contenue dans un acte de vision »<sup>1</sup>. Et je joue et fais jouer le spectateur, sans qu'il ne s'en aperçoive, avec ce que Baudelaire appelle « l'Art Mnémonique ».

Toujours dans *Singularity*, malgré le temps passé et mon application dans le dessin, j'ai voulu faire s'enchaîner si vite les images qu'on ne les distingue presque plus. J'ai dû prendre de la distance avec mes dessins pour que les morceaux d'organismes s'animent et s'autonomisent. Et seule l'animation image par image du format « gif » ou « flash » me le permettait. Promener une caméra sur l'image aurait accentué l'aspect figé du détail anatomique. Je voulais que ces morceaux assaillent l'œil. Il fallait que l'animation soit agressive, comme une campagne publicitaire utilisant le corps pour vendre. Chaque dessin a son code-barre. Les codes-barres défilant, avec le nom des modèles d'écrans, servant d'« étalonnage », évoquent le morcellement du corps, sa chosification et sa standardisation. Le morceau affiché est étiqueté et devient ainsi bien de consommation. A l'image de l'attitude que nous adoptons, consciemment ou inconsciemment, face à notre « reflet » à l'écran. En portant ainsi le corps à l'écran, à la croisée de la spiritualité (évoquée par le mouvement de croix), et de la consommation à outrance, (évoquée par les code-barres), je souhaitais mettre en format graphique ma problématique : quel rapport entretenons-nous avec l'image de notre corps et notre singularité dans cette société d'écrans et de consommation ?

On peut par ailleurs noter que la dés-érotisation des images de corps ne dure que tant que les images sont fixes, et seules. Il est étonnant de voir comme, une fois animés, tous ces morceaux forment un organisme vivant et érotique. Le mouvement numérique de l'infographie donne une autre vie. Le mouvement nous tire d'une analyse scrupuleusement anatomique du dessin, nous en épargne la crudité, adoucit ces peaux non-arrangées, esthétise tous ces détails et gros plans qui fascinent autant qu'ils dégoutent. « Le corps, ce sac à viscères » selon Sartre<sup>2</sup>, devient, grâce à l'animation, à la projection, au cadrage ultra « propre » à la surface lisse de l'écran, autre chose, une esthétique de sensualité aseptisée. Le « passage » existe.

### 3) Le mouvement introduit-il du spirituel dans l'œuvre ?

Nous avons déjà dit qu'« animer » c'est donner une âme. Le mouvement tient du « vivant ». Le mouvement de croix fortuit m'a semblé un imprévu parfait. En effet, il introduit une dimension spirituelle dans le travail, au-delà de la réflexion sur nos comportements. Il renvoie à la symbolique entière de la croix. Mouvement de croix qui allonge le regard, qui le fait bouger, monter descendre, s'étendre de gauche à droite, aller et venir, dans un enchaînement très rapide et inattendu. Car il n'est pas possible d'anticiper l'orientation du format à venir. Est-ce un rappel facile et inconscient à un héritage culturo-religieux chrétien ? Probablement. Civilisation dans laquelle j'ai grandi, héritant de ses codes, de son image du corps, et de sa vision culpabilisatrice du péché de chair. Ironie du sort, dans ce travail plastique sur le corps la croix a surgi malgré moi. Une symbolique ancestrale de la spiritualité judéo-chrétienne qui me rattrape ? Pourtant mon grand montage *Requiem for an autoportrait* y fait d'ailleurs aisément allusion, déjà par son titre évoquant le chant religieux. Il se trouve que cette « croix » apparaît uniquement sous l'effet du mouvement de défilement

---

<sup>1</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, coll. Champs arts, 1992, p. 32

<sup>2</sup> Jean-Paul Sartre, *L'Existentialisme est-il un humanisme*, coll. Pensées, ED. Nagel, Paris, 1946

extrêmement rapide des images. Subliminale, quasiment spectrale, mais évidente pour certains spectateurs qui ne voient qu'elle. Je reste finalement dans le sillage d'un symbolisme établi : la croix a longtemps servi à accrocher et exhiber aux yeux de tous un corps supplicié, la miennne exhibe des corps. Mais non suppliciés. La souffrance du corps n'est pas mon propos ici. Paradoxalement, il sera intéressant de noter que ce mouvement de croix semble éveiller chez le spectateur quelques réminiscences sexuelles. Eveiller un regard lacanien où la dynamique verticale s'empalerait sur le mouvement horizontal : des morceaux de corps pris dans une tonitruante déferlante de Verticalité et Horizontalité emboîtées. Un « coït visuel » où un corps s'ajoute à l'autre dans une trépidante inter-pénétration.

Dans *Requiem*, je cherche ainsi à créer portrait plus « riche ». Un visage aux mille visages. Nous sommes constitués de milliers de facettes, notre personnalité a tant d'aspects. Nous sommes chair, pensées et émotions en mouvement perpétuel. Il s'agissait donc d'évoquer par le cadrage et le mouvement des animations ces facettes en changement. De l'impermanence à la durée, nous sommes pourtant « nous ».

Le détail lui aussi, semble transcendé par l'animation. Il était, dans l'histoire de la peinture, un outil graphique pour mener le regardeur à la dévotion. Le « détail dévot ». Et si la croix existe sans exister parce qu'elle n'apparaît que dans un mirage dû à la cadence de l'animation, le détail s'inscrit aussi pleinement dans la quête spirituelle des travaux *Singularity* ou *Requiem*. Selon Arasse<sup>1</sup>, le détail permet de faire entre la « vérité », la « réalité » dans le tableau, il a un rôle de premier ordre à jouer dans la peinture religieuse (toujours dans les retables de Dürer) où il est choisi pour donner une vérité de l'incarné. Et si mon travail n'est pas religieux, il questionne bien la condition humaine et son incarnation. Par la mise en mouvement de tous ces détails, non seulement je leur donne la « réalité », mais je leur donne vie. Il est intéressant de tenter de toucher une réalité par du « factice » car sans ces animations, il ne s'agirait que d'une accumulation de natures mortes, ne montrant qu'une compétence technique. Et *Requiem for an autoportrait* print n'aurait pas tant d'intérêt. Je présente la version papier parce qu'avec la version animée, elle prend une autre dimension et une autre temporalité. En effet, le dessin réaliste du détail n'est qu'une mimesis, mais qui prend soudain, par le mouvement, une dimension spirituelle. Ai-je fait une œuvre dévote, sans m'en rendre compte ? Car en effet, les titres induisent cette dimension. Dans le mystère de l'acte de création, une partie se joue sans nous, artistes. « Un affect dévot », comme le dit Arasse<sup>2</sup> ne serait-il pas moteur de l'œuvre ? C'est aussi l'occasion d'appeler ici aussi un de mes inspirateurs : Bosch. Pour Arasse, Bosch, c'est : « l'effet graphique escompté : un chaos détaillé : montage d'éléments disparates (qui en passant donne une léger voile obscène) détails pris ici et là, traités avec précision pour une présence hallucinatoire. »<sup>3</sup> : C'est bien une de mes intentions ! L'aspect spirituel de mon travail réside peut-être dans les mêmes procédés utilisés par les artistes de la peinture dévote. Comme pour les Arma Christi, ou le procédé consiste à « utiliser le détail découpé pour son efficacité mnémonique tout en bouleversant le choix et la position ». Puis l'évolution de l'utilisation du détail de la peinture dévote introduira au fur et à mesure le portrait comme moyen de la mimésis. C'est inconsciemment que mon travail a vu ce « glissement » s'opérer. Dans *Requiem*, le morceau-détail disparaît discrètement. L'évanescence de cette construction a pour but d'évoquer la fragilité de nos « nous virtuels » autant que celle de nos vies réelles.

---

<sup>1</sup> Daniel, Arasse, *Le détail*, Paris, Flammarion, coll. Champs arts, 1992, p. p85

<sup>2</sup> *Id.*, p. 88

<sup>3</sup> *Id.*, p. 92

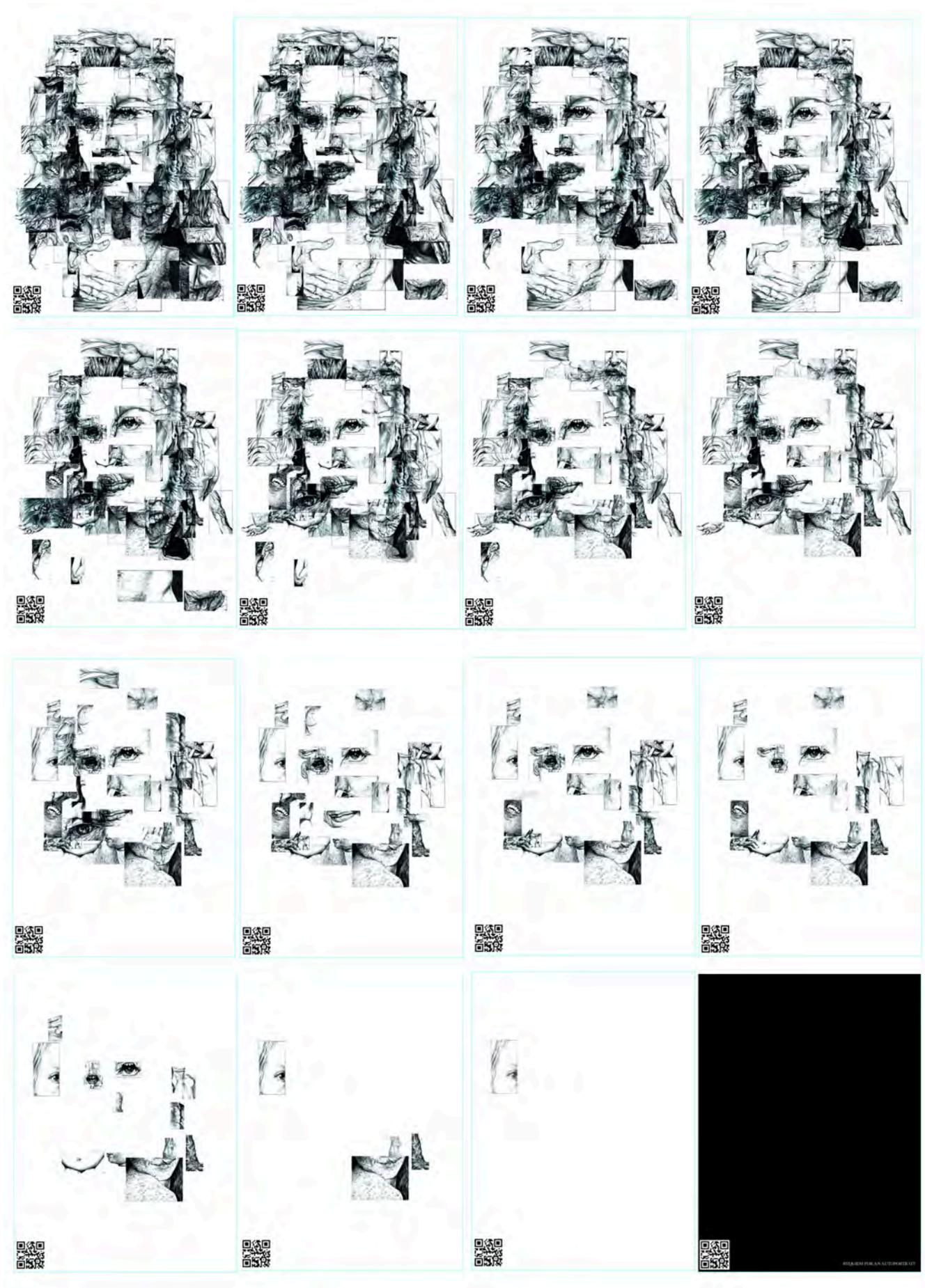


Figure 43 : Alice Laverty, images de l'animation *Requiem for a Dream*, 2017

#### 4) La temporalité du mouvement dans et hors de l'écran.

*Singularity* s'appelle ainsi à plus d'un titre. Tout d'abord : il s'agit d'un enchaînement de représentations de singularités universelles. « Singularité » signifie aussi : le « point de rupture dans la trame de l'espace et du temps. »<sup>1</sup> Et c'est bien de ce point de vue de rupture, ou de jonction, que j'appréhende le corps humain. Notre corps, dans ce monde connecté, virtuel et immédiat, ne se retrouve-t-il pas en pleine « singularité » ou « singularisation » ? Et de son côté, en complémentarité, *Requiem for an autoportrait* est une œuvre qui se décline en deux temps : une version papier (print) et une version animée. Cette œuvre, dans sa version « grande affiche imprimée » s'ouvre au spectateur comme une porte ouverte l'emmenant dans l'organique, dans la crudité du corporel. Lui laissant le temps de promener son regard. Dans sa version animée, l'œuvre est un miroir ou une fenêtre fermée, nous renvoyant presque notre propre reflet. Où la construction d'un autoportrait se disloque silencieusement, donnant à voir un effet d'évanescence et d'éphémère... A l'image de nos avatars. Je recherche et propose donc différentes « temporalité » des œuvres, et la différence entre celle du papier et celle de l'écran.

Le mouvement induit le temps. Fatalement. Mais à quelle fréquence échantillonne-t-on le réel ? Question posée par la vidéaste contemporaine Caroline Bernard. Elle filme et photographie le réel et le cartographie ou tente de le restituer en volume. Que capture-t-on du mouvement du réel quand nous filmons ? Peter Campus fait en quelque sorte une recherche similaire dans ses films en 4K qu'il diffuse, comme des peintures en vidéo, il joue avec la durée, le mouvement des pixels. Et quid du rapport au temps de l'animateur plasticien ? Caroline Bernard parle de la temporalité de la vidéo, disant qu'elle « porte avec elle une latence ». Et s'il ne s'agit pas de latence dans l'animation, il y a véritablement une ouverture sur un autre « temps » cadencé, décidé, rythmé, par l'animateur lui-même. Il y a donc, via l'écran un pouvoir démiurgique qui nous échoit à nous artistes. Ce mouvement de croix le rappelait-il ? Dans une de ses œuvres, Caroline Bernard capte le temps et réalise une impression 3D d'un film. Il est intéressant de voir comment l'algorithme a amalgamé le temps et les informations, les personnages et les éléments de décor pour n'en faire qu'une seule forme compacte en un instant précis : celui capté par la camera. Dans *Requiem for an autoportrait*, il s'agit d'une démarche similaire : amalgamant tous ces morceaux de corps, provenant de différents lieux, personnes et instants, mais se retrouvant tous dans une « boîte à souvenirs » (la carte Sim de mon smartphone), je les en ressors dans de nouveaux espaces-temps. Selon Bernard, le continuum spacio-temporel est prolongé par le film ou la photo. Qu'en est-il des dessins et de l'animation à l'écran ?

Le temps des images diffère selon le support. Les écrans exhibent des images en mouvement, c'est leur vocation. C'est leur valeur ajoutée sur la photo, l'image, la peinture. Qui dit « mouvement » dit « durée », qui dit « durée » dit « temps » comme l'expliquait Deleuze à la Femis lors de sa conférence sur le cinéma<sup>2</sup>. Il y aurait donc un « temps des écrans ». Le dessin lui, doit dire le mouvement sans la durée, doit dire le temps sans le mouvement. Comme il doit dire la profondeur alors qu'il est intrinsèquement plat. La temporalité du dessin n'est pas celle du dessin-animé, de l'animation, du cinéma. Mais s'il n'a pas le mouvement « en lui », le dessin (la peinture) laisse alors au spectateur le « temps du mouvement ». En effet, il m'a semblé important de prendre aussi en compte le temps du mouvement du regardeur. Il ne se comporte pas de la même façon devant une image fixe ou devant une vidéo. Le spectateur se déplace devant une peinture, il

<sup>1</sup> Définition Wikipedia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Singularit%C3%A9\\_technologique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Singularit%C3%A9_technologique)

<sup>2</sup> Gilles, Deleuze *Qu'est-ce que l'acte de création ?* Conférence enregistrée à la Femis le 17 mars 1987, <https://www.youtube.com/watch?v=2OyuMJMrCRw>

s'approche, il recule, il voit différentes choses, selon son emplacement. L'animation requiert son immobilité. Lorsque je propose *Requiem for an autoportrait* en version imprimée, c'est afin de donner à voir, à explorer, au regardeur. Je lui donne enfin le temps. L'animation nous prend du temps. L'image fixe nous en donne. Libre à nous d'y entrer ou pas. L'animation, la vidéo, nous prend en otage, avec son début son milieu et sa fin, et son pouvoir hypnotique mélangeant mouvement et lumière. L'hégémonie des écrans s'appuierait-elle en partie sur leur luminescence ? Phénomène qui a toujours attiré l'œil, comme un aimant, magnétisme opérant universellement. Le regardeur ne serait-il pas devant l'écran comme ce papillon qui tourne autour de l'ampoule, à s'y cogner, à s'y bruler, jusqu'à mourir au pied de la lampe ? Avec mes déclinaisons de *Morceaux Choisis*, à des rythmes radicalement opposés (de l'affiche, à l'étalage au mur de la matière première, au tas, jusqu'aux animations rapides, grandes, petites, lentes), je provoque l'acuité au présent du spectateur, questionnant son rapport à l'immédiateté, son impatience, et obsession de l'expérience ultra intense en permanence. La moindre « accalmie » événementielle est aujourd'hui assimilée à de l'ennui.

Puis il y a la temporalité du « faire ouvrage ». La « durée » de réalisation, la répétition quasi monomaniacale du geste. Le temps de dessiner, le temps d'éprouver par le corps le processus créateur du dessin, qui n'est pas le même que la temporalité de l'animateur-flasheur. Le passage se fait de l'un à l'autre par le temps du montage. Et en mêlant le dessin et la numérisation, je « freine » un peu le rythme trépidant du numérique, ou du moins, j'ai l'impression de « garder la main ». Et je rythme comme je le souhaite : rapide (*Singularity*), ou lent (*Requiem*). Jusqu'à « l'arrêt sur image » avec l'impression sur papier. Et en introduisant le détail à l'écran, il prend aussi sa propre temporalité. Je voulais ainsi « me » donner et donner au spectateur un peu de temps, car c'est avec ce temps-là qu'on expérimente l'existence. Ne dit-on pas « voir le temps passer »... Alors avec le dessin ultra-détaillé, je le donne à voir.

Finalement, pour les images fixes (dessins), c'est une nouvelle vie. Dans *Singularity*, les dessins nous sautent au visage, nous violant les yeux. La vitesse de défilement si rapide créant une agressivité à l'égard de l'œil qui illustre le matraquage permanent que subissent nos yeux face aux écrans. Dans *Requiem for an autoportrait*, c'est l'inverse, ils disparaissent un à un, doucement, délicatement. Discrètement, l'écran se vide... Et s'éteint. Car un écran vide s'éteint, fatalement. Alors que les dessins eux, existent toujours, l'écran n'offre aucune autre possibilité. Une feuille blanche, elle, est, en un instant, fertile, l'espace de tous les possibles. L'écran sans contenu est inerte, inutile, stérile.

Notons que dans les deux animations, les morceaux ne restent pas. Seul le papier leur offre la « durée ». Je voulais donc donner à voir et à expérimenter ces deux temporalités auxquelles je suis confrontée en permanence, par mon métier de plasticienne et infographiste que je choisis, et par le lieu et l'époque de ma naissance, que je subis.

## VI) FAIRE ECRAN

### 1) Ecran pudique pour projection contemporaine.

Commençons d'abord par rappeler la définition d'un écran : Objet conçu pour arrêter un rayonnement. Panneau que l'on place devant un foyer pour se protéger de la chaleur et de la luminosité du feu. Objet de dimension plus petite que l'on tient à la main, destiné au même usage. Objet du même type servant à empêcher de voir ou d'être vu. Synonyme de filtre. Dispositif protégeant des radiations. Tout ce qui fait arrêt, dissimule, souvent pour protéger de quelque chose. Nous constaterons étonnés que ce que l'on entend par « écran » aujourd'hui est précisément tout l'opposé : panneau qui projette de la lumière, qui montre, qui diffuse. « Surface blanche en tissu, matière plastique ou autre matière destinée à recevoir des images photographiques ou cinématographiques par projection. »<sup>1</sup>

Sous cet écran sont amassées, ensommeillées, toutes les images que nous stockons. Si on l'effleure, il dévoile tout. Sans rien donner de réel. C'est la tâche première de l'écran : montrer en cachant. Les écrans permettent de tout raconter, de faire croire, les écrans ont un pouvoir magique. A l'instar de mes contemporains dont il était trop facile de se moquer, la création artistique est, selon moi, d'abord auto-critique sincère ; alors, si je dois m'exhiber dans ce travail artistique, je me cacherai, derrière ou plutôt sur l'écran... Serait-ce aussi une critique du culte de l'égo sur les écrans ? Moi non plus, je ne parviens pas à y échapper, à empêcher mon visage d'y apparaître ? Car moi comme les autres, stocke, accumule, emmagasine tant d'images, presque frénétiquement, comme Harpagon, le personnage de Molière, amasse ses pièces d'or<sup>2</sup>.

Le chercheur Eric Sadin évoque Heidegger et la nouvelle condition de la « nudité fondamentale humaine »<sup>3</sup> face aux écrans, tout comme le peintre Thomas Hubert, décrivant sa peinture *Le vadrouilleur urbain*, fait aussi appel au philosophe et à son concept de « Sein »<sup>4</sup>, où l'Homme est un « être » qui se montre en se cachant. Il en parle en évoquant toutes les potentialités d'une peinture, dans ce qu'elle montre et ce qui se cache « derrière ». De là à l'écran, il n'y qu'un pas ! « Faire Ecran », c'est d'abord s'interposer, avec son corps, entre deux choses. C'est montrer un côté de soi, sans se montrer en totalité, s'exposer pour cacher. S'exhiber derrière un écran, est-ce encore s'exhiber ? Dans cette accumulation de morceaux d'autoportraits, de provenance intime, je me montre sans me montrer. Comme nous faisons tous avec notre image, et a fortiori notre image « en ligne », celle qu'on diffuse sur les écrans. Comme Annette Messager ou John Coplans, qui s'expose nu dans ses séries dont *Frieze*<sup>5</sup>, No. 2, Four Panels, 1994. En puisant dans mes photos, dans mon corps, et ceux de mes proches, ne s'agit-il pas de s'exhiber ? Pas si simple... Car la pudeur est omniprésente, invisible, mais là. L'accumulation de détails de corps ne permet pas d'avoir un portrait net et cru de « moi », et l'écran porte avec distance et froideur le chaos organisé sans rien cerner, offrant l'image à la projection du spectateur, sans rien imposer. Mais pourtant, par l'écran, je montre bien ces morceaux anatomiques. Je les exhibe, mais à peine sont-ils perceptibles qu'ils disparaissent. Est-ce en cela que réside la pudeur de l'écran ? Une exhibition à peine perceptible à l'oeil ? Laisant le voyeur que nous sommes frustré ? Certains spectateurs verront

---

<sup>1</sup> Dictionnaire Larousse en ligne

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%C3%A9cran/27712#CeUe10ehfAmbcyir.99>

<sup>2</sup> Molière, *L'Avare*, 1668

<sup>3</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Montreuil, Edition L'échappée, coll. Pour en finir avec, p. 67

<sup>4</sup> Martin, Heidegger, *Etre et Temps*, Paris, Gallimard, traduction coll. Bibliothèque de philosophie, 1990

<sup>5</sup> Voir *Figure 38*, p. 62

pourtant un appel à un contact physique impossible. Notamment pour *Requiem for an autoportrait*<sup>1</sup> qui sera diffusé sur un écran d'Ipad, objet qui précisément invite à être touché.

« To exhibit » en anglais signifie exposer. Traduction intéressante, pleine de sens dans ma proposition. Car en effet, il fallait accepter de s'exposer, de s'exhiber, sans pudibonderie, s'observer. L'intime exposé devient-il forcément de l'exhibition sur un écran ? L'écran est ambivalent, s'interposant, il laisse tout voir, à plat. Et cette ambivalence est l'entrebaillement par où passe mon propos. L'écran donne à l'artiste accès à une exhibition « maîtrisée » : sans trop s'exposer, se mettre à nu sans se mettre en danger. Ne plus prendre le risque du réel. Exposer ses vulnérabilités tout en les maintenant à distance. A l'image d'Orlan lorsqu'elle se filmait pendant ses opérations chirurgicales, et se mettait à la disposition du public dans une exhibition mise en scène tout en restant parfaitement inatteignable (d'autant plus que le différé permettait de garder le contrôle sur l'image qui était « projeté » d'elle). L'écran est un magnifique projectile pour l'exhibition dosée des artistes pudiques.

## 2) Peut-on échapper au cadrage de l'écran ?

Comme l'explique la sociologue Nancy Huston<sup>2</sup> qui s'est penchée sur la question de l'évolution de l'image du corps dans la société : on existe par le regard de l'autre. En cadrant, on choisit de faire exister, on construit ce que l'on veut bien donner à voir de soi. L'écran devient le projectile essentiel à toute relation avec le monde en ce début de 3<sup>e</sup> millénaire. Nous sommes vus, perçus, scrutés via les écrans. Aplatis. Ecrasés dans deux dimensions. Comme ce que m'évoquent les visages écrasés derrière des vitres (écrans) des modèles de l'artiste anglais Rut Mackel dans sa série de photographies *Ugly Truth*. La place de cet écran lumineux et tactile, toujours sur soi, est totalement ancrée dans notre époque. Travailler avec un appareil, en l'occurrence l'écran, c'est travailler avec son temps, avec un monde, une époque. Et si l'artiste travaille avec ou contre son temps, il le subit fatalement, le seul choix pour lui réside donc entre être « dans son temps » ou « à contre temps ». J'ai pour ma part décidé d'avoir un pied dans chaque camp. Le format de chaque œuvre à un sens : de la matière première aux animations, en passant par l'affiche. Et je rappelle ici que, bien qu'ils évoquent d'abord des cases de bande-dessinée, les 130 dessins sont donc aux dimensions des écrans de *devices*. Sans que l'on s'en aperçoive, notre champ de vision est en permanence formaté, cadré, encombré, limité, dirigé sur les écrans. Il m'est donc apparu logique de faire « entrer » ma pratique et mon sujet dans les écrans, en respectant leurs dimensions. A moins que ce ne soit l'inverse ?

J'apprécie beaucoup l'expression de Sadin<sup>3</sup>, lorsqu'il parle du règne des NTIC's comme d'un « monde surinformé à l'égard de lui-même. » Il s'agit de cela dans mes recherches artistiques faussement pudiques ou discrètement exhibitionnistes. Dans un travail totalement auto-centré s'amoncelle une accumulation faussement chaotique de centaines d'informations graphiques.

Par ailleurs, la pulsion « scopique » de Lacan<sup>4</sup> est aujourd'hui plus assouvie que jamais puisque le regard est sollicité en permanence, avec une surenchère de demande d'attention. Quand Lacan parle de pulsion scopique, il explique par-là, que le spectateur entre dans le tableau. Or, avec cette profusion de contenus visuels, n'est-ce pas l'inverse qui se produit ? Ce n'est plus le regardeur qui pénètre le tableau, mais l'image qui pénètre le cerveau du regardeur. Et c'est aussi très

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 48*, p. 73

<sup>2</sup> Nancy, Huston, *Reflets dans un œil d'homme*, éd. Actes Sud, coll. Babel, 2012

<sup>3</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Montreuil, Edition L'échappée, coll. Pour en finir avec, 2013

<sup>4</sup> Jacques, Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, coll. Points essais. 1964

précisément ce que j'ai souhaité mettre en place avec l'animation *Singularity*. Ultra rapide et quasi hypnotique. En ayant paramétré mon animation en boucle, très rapidement, je dissous le sens de tous ces morceaux de corps pour pousser le spectateur à questionner ce sur quoi il pose son regard. Sur quoi posez-vous vos yeux ? Car « regarder » est normalement un geste que l'on décide, que l'on choisit, qui engage.

Nos yeux sont confrontés au temps des écrans. Si l'on observe les dessins animés, on constate que les changements de plans (alternance champ/contre-champ, plongée/contre-plongée) et les mouvements, se sont décuplés comme le nombre d'images par seconde d'ailleurs. Peter Campus expérimente, dans ses dernières œuvres, toutes les possibilités de la captation d'image et il est intéressant de voir qu'au-delà de certaines limites (captation trop rapide ou trop lente, filmée en 4K), l'œil ne perçoit plus les nuances. Que reste-il de toute cette agitation dans nos cerveaux ? Je questionne de manière frontale ce matraquage des écrans sur nos cerveaux via nos rétines. Et l'agressivité puis la fatigue ressentie face à ces animations. La vitesse est-elle la seule chose qui prévale dans ce nouveau temps des écrans ?

Dans cette quête du point de « rencontre juste » entre mon attachement singulier, profond, à la technique du dessin - comme langage fondamental de mon être - et cette réalité de mon époque - des moyens qui me sont donnés - des nouvelles possibilités d'élargissement de l'expression artistique par le numérique, je cherche peut-être à reprendre le contrôle sur l'écran ? A moins qu'il ne s'agisse d'une nécessité de la nature s'imposant à moi : persévérer dans son être quoiqu'il advienne, et exister dans son époque. Ainsi, mes dessins organiques, par un long et laborieux processus, (sans s'étendre sur la temporalité de la « facture », qui, là, est aussi longue qu'il s'agisse de dessin ou de numérisation /retouche/ animation), entrent dans « le temps des écrans » pour s'exposer sur leur scène plate, aseptisée, lisse et lumineuse. Mais laissons cela ; le spectateur n'a pas à s'en douter, pris dans l'écran et son pouvoir magique de captation fascinée. Il doit rester dans sa temporalité de regardeur. Sinon, le spectacle est raté.

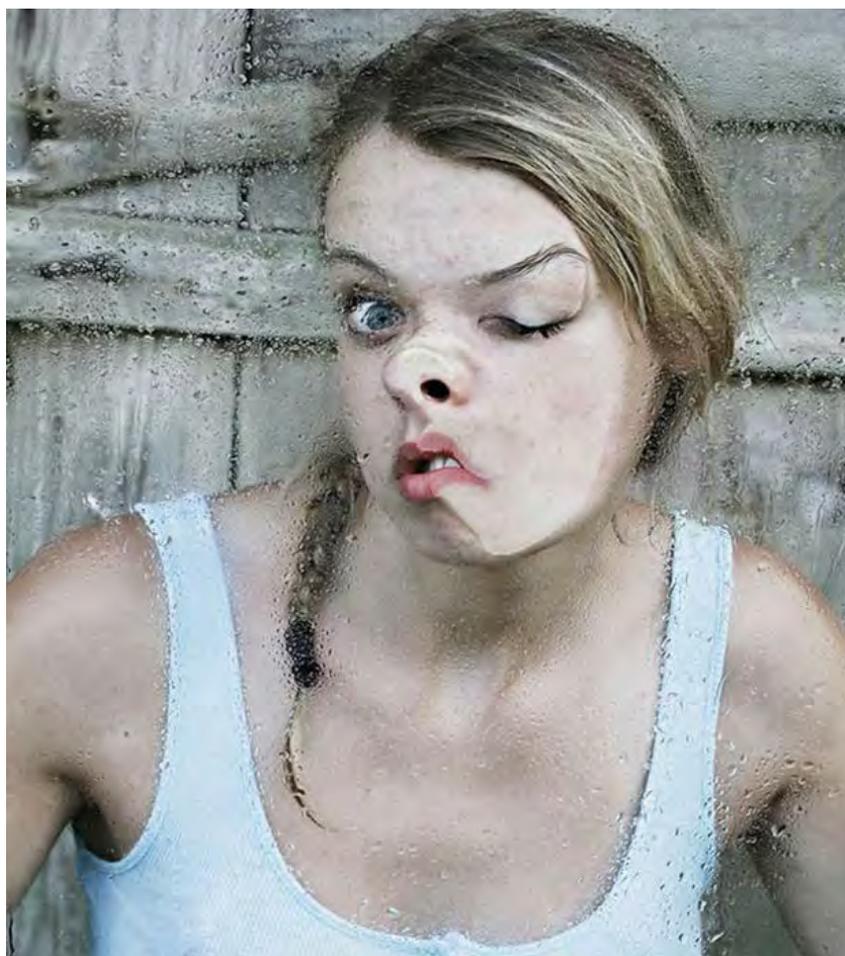


Figure 44 : Rut Mackel, *Ugly Truth*, photographie, 2013

### 3 ) La caresse problématique de cette « nouvelle peau » qu'est l'écran ?

« Geste froid, terrible, non engagé » dit l'artiste Thomas Hirschorn en évoquant le geste de caresser un écran tactile pour faire évoluer son contenu. C'est cette même caresse qui affiche des photos de vacances comme des photos insoutenables de guerre. Dans son œuvre vidéo *Touching reality 2012*<sup>1</sup> il questionne la corporalité de la caresse. Car la caresse est un corps à corps. Quid en effet de cette nouvelle caresse : geste qui n'existait pas il y a 10 ans à peine. Le contraste entre le bout du doigt qui dans un mouvement délicat, touche, (c'est donc clairement une expérience sensuelle) et la froideur de cet écran de plexiglass et cristaux liquides, me questionne moi aussi. Et cette distance qu'induit l'écran par rapport au contenu qu'il affiche. Le contraste qu'il peut y avoir entre cette caresse du doigt sur l'écran et ce qui y apparaît peut d'ailleurs avoir quelque chose de parfaitement obscène. C'est justement l'enjeu de cette oeuvre d'Hirschorn *Touching Reality*, où un index caresse dans une neutre tranquillité, un écran et fait défiler des images plus abominables les unes que les autres : des corps explosés, déchiquetés, démembrés. Il questionne aussi notre corporalité, le rapport que nous entretenons avec notre propre corps, et une certaine forme d'universalité dans cette attitude intrinsèquement contradictoire de caresse distanciée. « Ce geste qui semble être un geste de sensibilité est un geste de distanciation énorme » dit-il dans les entretiens donnés à Mediapart.fr en 2013<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 50*, p.80

<sup>2</sup> Thomas, Hirschorn, Entretien *Insoutenables destructions du corps*, 2015, Mediapart.fr, <http://videostreaming.orange.fr/culture-art-creation/thomas-hirschhorn-insoutenables-destructions-du-corps-VID0000000P1N6.html>

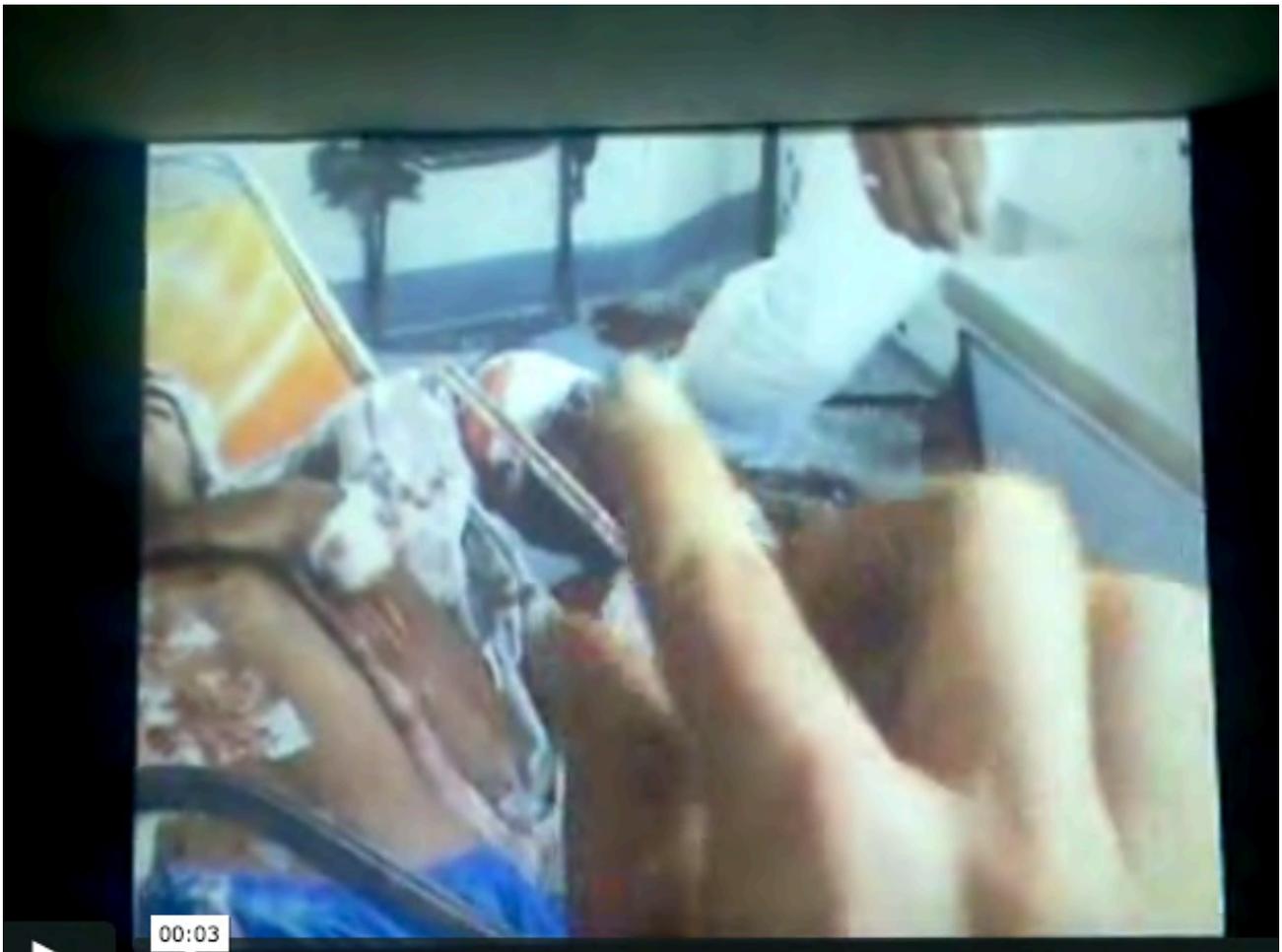


Figure 50 : Thomas Hirschorn, *Touching Reality*, 2012, vidéo couleur, 4' 45''

Grâce ou à cause de l'écran nous touchons une représentation du réel et non pas le réel. La caresse de l'écran tactile induit sa proximité récente avec nos corps. Passage vers une autre dimension ? Les écrans nous font-ils une peau neuve ? Il y a un jumelage, un dédoublement, presque chorégraphié, qui s'opère entre nous et notre outil. Une « immixtion croissante entre vie organique et tempo numérique »<sup>1</sup>. Le tactile remplaçant le toucher : notion extrêmement intéressante. « Nous sommes dans le temps des appareils. » disait Richard Conte<sup>2</sup>, mais est-ce tout ? Sommes-nous enfermés dans nos appareils ? Contraints par eux dans toutes nos formes d'expression et d'existence à autrui ? Pour être vu il faut passer par les appareils, pour exister, les écrans sont-ils le nouveau et seul prisme ? « Mes corps »<sup>3</sup>, ceux dont parle Paul Valéry, n'ont-t-il pas d'autre choix ? En créant ce mélange de dessin dans l'écran, je résiste encore un peu. Est-ce aussi cela, être artiste ? La peau, dans sa dimension tactile, est mise à l'honneur dans cette proposition artistique, et sa « représentation » questionne toujours le toucher. Il a un aspect haptique très affirmé. Notre sens du toucher est orienté depuis une quinzaine d'années vers les écrans et les NTIC. Cela modifie-t-il notre façon de toucher notre corps réel ? Il semble que, passé un certain degré d'attachement ou d'addiction aux écrans, le contact réel, le toucher d'un autre corps devient plus « compliqué ». La caresse de l'écran prend le pas sur le toucher des corps.

Cette « caresse » de l'écran est d'autant plus problématique, qu'aussi subtile et naturelle qu'elle puisse paraître, elle entretient un rapport « faux » avec le réel. L'écran est touché, caressé.

<sup>1</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Montreuil, Edition L'échappée, coll. Pour en finir avec, 2013, p. 109

<sup>2</sup> Richard, Conte, cours donné à la Sorbonne en 2016

<sup>3</sup> Paul Valéry, *La jeune Parque*, 1917

Le visage, le corps est touché via l'écran. L'écran tactile comme un retour à un « toucher » primitif sans risque, enfantin, puéril ? D'une caresse « ludique », on zoome sur des détails, sur ce qu'on n'a pas l'habitude de voir en réalité. Le smartphone, dans sa proxémique, s'immisce au contact des parties les plus intimes, comme dans mes *Morceaux choisis*, se glisse entre les cuisses, partout, permettant à toute velléité d'exhibition ou de voyeurisme de se concrétiser. Le « tactile » nous fait faire des gestes, instaure des réflexes qui n'existaient pas avant. Nous sommes nombreux à avoir eu le réflexe de « zoomer » en caressant une photo dans un magazine. Aujourd'hui, qui dit « image » dit presque « caresse ». L'écran serait-il le nouveau canal par quoi passerait la dimension « haptique » des images contemporaines ?

La peau, plus précisément, est la « star » de l'ensemble de cette recherche. Elle est partout dans les dessins. Je la dessine, poilue, tendue, ridée, fardée, blanche ou pigmentée. Porte d'entrée dans le corps, dans l'Homme. « Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau »<sup>1</sup> écrivait encore Paul Valéry, mais alors pourquoi la porter à l'écran et lui ôter de sa chaleur ? Mais parce que justement je me demande jusqu'où nous pouvons exploiter sa perception. Et ce sans se plier aux « codes graphiques » de la retouche « photoshop » exigés par les écrans. Ainsi, je porte à l'écran la peau et ses imperfections, ses accidents et irrégularités, la peau dans tous ses états ! Je cherche l'éventuel contraste entre une authenticité du corps et la froideur du support. Il y a un réel questionnement quant à la perception contemporaine de la sensualité : est-ce la même qu'avant le temps des écrans ? Je sais celle que je cherche à capter, celle que je connais et expérimente, mais je sens bien qu'elle se fige et se heurte à l'écran, comme à une vitre trop propre qu'on n'aurait pas vue et dans laquelle on se fracasse. A l'image des photos de Rut Mackel, *Ugly Truth*<sup>2</sup>. La sensorialité que j'ai connue n'est-elle pas en voie de disparition ? C'est aussi de ce *Requiem*-là qu'il s'agit dans ma proposition. Il n'y a aucune chaleur dans un écran. Il aseptise les aspects les plus organiques, les plus charnels, sensuels voire sexuels, de mon travail. On ne les perçoit que dans la version papier des images. L'écran-projectile s'interpose toujours entre ces corps et nous spectateurs. Ces corps qui ne se donnent jamais vraiment, puisque par petits bouts, ou derrière le barrage lisse et glacé de l'écran. Qu'il est étrange d'observer en détail l'intérieur d'une cuisse sur un écran d'Iphone. Il y a une mise à distance soit par le reflet de la vitre de l'écran, soit par le cadrage qui ne montrera qu'un fragment ; il faut avoir en tête qu'il s'agit d'un morceau extrêmement intime, sinon, il n'y a qu'un froid amalgame de traits et de niveaux de gris qui évoque un organisme indéfini, ou une mécanique incompréhensible.

Malaparte écrivait dans *La Peau*<sup>3</sup> que « Sauver sa peau, ce n'est pas sauver son âme ». Bien qu'en étant sur les écrans, qu'on sorte du temps, que notre image soit immortelle, qu'a-t-on sauvé vraiment ? Est-ce que le contact avec les écrans n'interroge pas en profondeur ce qu'est l'enveloppe corporelle ? Comment et jusqu'où elle nous définit et si cela est remis en question par les écrans ? Cherchant toujours une réponse artistique, je dessine donc la peau, avec jouissance, ses imperfections, ses rides, ses poils, ses taches, ses replis, son grain, garantissant leur passage à l'écran. J'exhibe avec affection et véhémence la peau de l'Homme telle quelle est quand on ose la regarder de près. La peau raconte plein de chose : la peau respire et chauffe, la peau sent, mais les écrans nous privent des odeurs et de la chaleurs. Pourtant, les écrans sont devenus les surfaces que l'on touche le plus dans une journée. Alors, par mes créations, je remets la peau dans l'écran. La peau dit qui nous sommes, raconte notre vie, elle est l'interface réelle avec l'altérité. Lieu de passage pour la confrontation au réel. Et si sa représentation est de plus en plus édulcorée, c'est bien parce que nous avons de plus en plus de mal à être en contact ou en confrontation avec le réel. La

---

<sup>1</sup> Paul Valéry, *L'Idée fixe*, 1931

<sup>2</sup> Voir *Figure 48*, p. 78

<sup>3</sup> Curzio, Malaparte, *La peau*, 1949

peau doit être lisse comme un écran d'Ipad. Or, cet idéal est à mon sens une négation de notre aspect organique et de qui nous sommes. Vous voulez du froid, du lisse et de l'acidulé parce que c'est là mode ?! Eh bien moi, je vous sers du noir et blanc hyper organique, poilu, adipeux ou osseux, granulé et ridé.

Mais, finalement, ne suis-je pas prise à mon propre piège ? Car malgré tous mes efforts, je fais entrer ces dessins organiques dans la froidure de l'écran numérique. Ma démarche artistique complète ne serait-elle pas l'allégorie, malgré elle, de notre rapport au corps dans une société contemporaine livrée aux écrans ?

#### 4) Le fil dans l'écran : entre intimité et corsetage ?

Avec le temps des écrans et la déferlante de smartphones, apparaît donc une nouvelle sorte d'alter-ego indissociable de nos existences» comme l'écrit Eric Sadin<sup>1</sup>. Il explique dans son ouvrage à quel point la technique s'est « rapprochée » du corps, jusqu'au point de le pénétrer, évoquant son « degré de proximité au corps et son niveau d'imprégnation sur la conscience », et surtout, ce qui soutient tout à fait mon propos artistique : une « intimité infiniment resserrée entre systèmes [technologiques] complexes et organismes humains. » Remarquez les morceaux de *devices* qui pénètrent mes dessins : les fils, les écouteurs et les écrans y sont en peau à peau avec les corps. Lorsque je cadre mes dessins de manière si serrée, presque étouffante, je traduis « l'étouffement », l'entrave qui peut naître de cette omniprésence si proche des écrans. Cet aspect de mon travail fait écho au travail remarquable de l'artiste Markus Schinwald,<sup>2</sup> en reprenant des portraits de la peinture classique du 19<sup>e</sup> leur à intégrer des « éléments graphiques » modernes qui rappelle des « outils » étranges qui semblent maintenir, coincer le visage. « Le portrait « s'enrichit » alors d'appendices. Rubans et masques, voiles et prothèses inutiles entravent les visages. »<sup>3</sup>



<sup>1</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Montreuil, Edition L'échappée, coll. Pour en finir avec, 2013, p. 113

<sup>2</sup> Voir *Figures 50 et 51*, p. 82

<sup>3</sup> Jean-Paul Gavard-Perret, *Markus Schinwald, Le portrait entravé*, publié le 2 janvier 2017

<https://www.boumbang.com/markus-schinwald/>

Figure 51 : Markus Schinwald, *Untitled*, huile sur toile, 82x71 cm, 2015

Figure 52 : *Synne*, huile sur toile, 132x102 cm, 2011

Mise en abîme évoquant la proximité excessive de nos *devices* avec nos corps. Chez Schinwald comme chez moi, ces éléments sont traités de la même manière graphique que le corps, de manière aussi « organique », comme si le corps humain et le *device* n'étaient plus qu'Un. Un fil entre des cheveux, un écouteur pénétrant dans une oreille, un micro posé sur un sein, ou encore un coin de smartphone frôlant un nombril. Le smartphone fait-il partie de la nouvelle corporalité du 21<sup>e</sup> siècle ? Michel Serres dans son essai *Petite Poucette*<sup>1</sup> parlait déjà du smartphone comme de notre cerveau délocalisé... Mais il devient aussi nos yeux, notre sexe, stimulant nos zones érogènes et nerveuses, comme le corps de l'être désiré lorsqu'il est près de nous. Les smartphones sont là, partout, tout le temps, écrasants, aplatissants, hypnotisants, avec leur cameras intégrées, ils nous regardent probablement bien plus que nous les regardons. Ils sont au bout de notre main, prothèse, pour faire des *selfies* au cadrage imposé. Sommes-nous pris dans le cadre, ou gisons-nous sous l'écran ? Le « close-shot » graphique y devient une allégorie de cette « intimité » choisie, subie, de cette « inféodation consentie et éblouie », du rapport de plus en plus érotisé entre l'écran et nos corps, une illustration de cette « symbiose » entre l'homme et son outil. Mon travail, dans son aspect le plus graphique, demande à quel moment précis la technologie fait-elle partie de notre corps ? « Nous ne sommes plus dans la transformation de la matière, mais dans celle de l'homme<sup>2</sup>. De Peter Campus, qui inflige à son autoportrait toutes les altérations chromatique d'un écran de télévision, à Antoine Geiger qui représente des visages absorbés par leur écrans, et nous regardons leurs images sur des écrans ! La superposition, ou l'agglomération de l'un dans l'autre, la proxémique du corps et du *device* questionnent décidément les artistes depuis un certains temps. La chercheuse Anne Friedberg *The Virtual Window* reprend d'ailleurs cette évolution de la conception de l'image du corps en art depuis Alberti jusqu'à l'ère de Microsoft.<sup>3</sup>

Les dessins dans les cases comme une analogie au pixel ou aux « div », (format d'encodage de contenu texte ou image pour le web). Tout est formaté pour être carré ou rectangulaire ; C'est la norme du numérique et des écrans. Tout comme le langage informatique est réduit à 1 ou 0, tout est contraint. Mes dessins ne dérogent pas à la règle. Pire : mes corps ne dérogent pas à la règle. Les ai-je asservis à l'écran ? Et, l'Individu devient « dividual » comme l'écrit Deleuze<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Michel, Serres, *Petite Poucette*, Paris, Ed. Le Pommier, 2012

<sup>2</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 179

<sup>3</sup> Anne Friedberg *The Virtual Window* Edition Mit Press, Cambridge, Massachussett, 2006

<sup>4</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 55



Figure 52 : Antoine Geiger, photo extraite du projet *SUR-FAKE*, 2015

Appareillage affiché à l'écran et interconnecté, comme un corset à enfiler pour exister ? Comme l'explique Jousset-Couturier<sup>1</sup> : du fil réel à la connexion virtuelle, il s'élabore un nouveau maillage entre nos corps, qui passe par la diffusion exclusive de son image, de l'identité personnelle à l'exposition virtuelle, occultant la présence corporelle réelle. S'agit-il d'être discrètement mais sûrement relié ? Le fil ou autre morceau de smartphone (traité comme le corps humain, morcelé) est un élément discret dans le travail. Comme le flash-code ou les codes-barres et les noms de modèles, il est le détail dans le détail. On ne le voit pas tout de suite, mais il est là. Partenaire actif de la libération du corps tout en étant une nouvelle entrave. La connexion permettant une visibilité planétaire, le champ de l'exhibition n'en peut plus de s'étendre. Mais étaler notre corps et notre face sur tous les écrans nous libère-t-il de ses limites ? Et cela remet-il en question notre identité ? Il me semble que la connexion et la « mise en ligne », ( ça ne s'invente pas ! ) crée un rapport clivé entre notre identité et notre corps. Du passage au clivage, il y a le voyage de l'image.

Les sociologues constatent qu'un système d'affiliation se met en place sur le réseau et qui, se tisse, de profil en profil, d'avatar en avatar, alors que la filiation réelle tend à se distendre. Cette filiation

<sup>1</sup> Béatrice, Jousset-Couturier, Paris, Ed. Eyrolles, *Le Transhumanisme*, 2016, p. 26

est inspirante pour l'artiste, car elle glisse d'un terrain à l'autre, et, devenant de plus en plus visuelle, l'« affiliation » numérique devient une question graphique. Les « webdesigners », à leur manière, sont déjà confrontés à la problématique... Mes morceaux de corps sont-ils liés, au delà de la mise en scène et de l'animation, par ces mêmes smartphones que l'on retrouve dans les dessins ?

### 5 ) Ecran projectile, vitrine, fenêtre, miroir, enfin, lieu de passage.

L'écran est partout. Fenêtre ou miroir ? L'écran est tout puissant. Nouveau démiurge et nouveau tyran. Par lui nous existons d'une autre façon, par lui nous nous aveuglons. Le pouvoir d'une image sur un écran n'est plus à démontrer. Castro l'avait compris quand, grâce aux écrans, son petit groupe de guérilleros de 18 personnes semblait être une armée d'une centaine d'hommes, ou quand une égérie de mode apparaît comme la femme que toutes les autres doivent être pour exister. L'écran est la scène où tout se passe. L'écran est la fenêtre par laquelle on existe, si on y passe la tête, c'est comme une nouvelle naissance. On est « validé ». On vient « au monde ». Car le monde aujourd'hui, c'est le NET. Narcisse ne se mire plus dans l'eau de l'étang mais dans son écran. Les nouveaux Narcisses abusent du *Selfie*, finissant parfois comme le héros mythologique... Il n'est pas rare de voir dans le métro des jeunes qui se mirent et se remaquillent grâce à la camera dans leur écran de smartphone. *Requiem for an autoportrait* habite cet écran/miroir de tablette. Cet écran, qu'on a voulu de plus en plus petit, et que maintenant on souhaite de plus en plus grand, cet écran nous absorbe, nous mange. Antoine Geiger dans son travail *Sur-Fake*<sup>1</sup> de visage absorbé par l'écran dit bien cette épidémie comportementale. Et nous en redemandons ! L'écran s'impose comme support pour exister. Mais être vu est-ce exister ? Question fondamentale que nous devrions nous poser avant de poster un *selfie* sur Facebook. Les écrans étant aussi les meilleurs alliés du marketing, l'écran vitrine, l'écran vendeur, les codes visuels des biens de consommations lambda : code-barres et flash codes (déjà décrits), sont là, dans mes œuvres. Seraient-elles à vendre ? Forte du constat que l'écran semble être la « zone », (quelques cm<sup>2</sup>) que nous regardons le plus dans une journée et que leur pouvoir d'absorption est colossal, si je veux augmenter mes chances d'être vue, il faut que je sois dedans moi aussi ! N'est ça pas là la nouvelle règle ? Soit. Mon travail se joue donc sur cette nouvelle scène obligée : l'écran de smartphone.

Ecran fenêtre / Ecran miroir. L'écran devient aussi la fenêtre sur un paysage ou une abstraction rendue possible par le détail. A vouloir dire les aspérités, les moindres petits détails, reliefs de la peau, la matière des cheveux, tout cela si resserré, mes morceaux deviennent des paysages. Et le support sur lequel ils sont affichés est transformé en fenêtre. Ecran / vitrine ? Les rapports virtuels et les images de soi diffusées sur écrans ont une dimension valorisante et performative qu'évite toute rencontre réelle. Est-ce pour cela que les rapports et échanges virtuels prolifèrent alors que les échanges tactiles entre individus incarnés diminuent ? Mais alors que faire de notre corps ? La projection de soi sur l'écran est-elle donc nécessaire à une existence contemporaine ?

Du mouvement au passage, il n'y a qu'un pas. Dans son ouvrage intitulé *Esthétiques de l'écran, lieux de l'image*<sup>2</sup>, l'auteur Eric Bonnet questionne l'écran comme lieu de passage en art. Le chercheur et artiste Yves Schemoul y développe l'idée de l'écran comme traversée, échange et milieu. L'écran ne serait-il pas lui-même, un lieu de passage ? D'un soi à un autre ? D'une réalité au rêve ? Du palpable au tactile ? Comme la plupart des artistes travaillant sur la question des écrans,

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 52*, p. 84

<sup>2</sup> Eric, Bonnet, dir., *Esthétiques de l'écran, lieux de l'image*, site Questions de communication, publié le 01 février 2014, URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/8755>

je suis en permanence renvoyée à la question de notre réalité corporelle. A l'instar d'Etienne Rey<sup>1</sup>, qui travaille en installant des écrans et où « chaque œuvre pourrait se définir comme un miroir qui permettrait de renouveler notre regard » et, comme l'écrit Olivia Sappey, je crois que l'écran a un rôle « miroir » incroyable. Même quand notre visage ne s'y reflète pas, il nous renvoie à nous-même. Il y a comme un passage, comme le passage dans le miroir pour Alice au Pays des Merveilles, ou le miroir magique de Blanche Neige. L'écran est un passage moderne. De notre réalité de corps limités à notre avatar omnipotent ? De nous individu à la vastitude du monde ? D'une réalité trop tranquille à un univers d'action et de vitesse ? D'une sensualité risquée à une sensorialité fantasmée ? Même Bruce Nauman pour son œuvre *Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage)* réalisée en 2001, cherchait cette notion de passage, où le corps du spectateur serait sollicité à bouger, « à passer » : « Je sentais qu'il y avait un besoin de le faire très long, de sorte que l'on ne s'assoie pas forcément devant, mais qu'il y ait plutôt un va-et-vient. »<sup>2</sup> On voit bien que l'écran pose la question du mouvement du corps dedans (ce qui se passe dans son cadre) et dehors, dans la réalité du spectateur, et y a-t-il un passage entre les deux ? Est-ce précisément, là qu'intervient l'artiste ? Probablement.



Figure 53 : *La Cabane à réflexion* d'Etienne Rey, installation, 2010

Pour ce travail, le processus de création m'a maintenue, aussi bien passagère dans un TGV qu'en passage constant entre le réel et le virtuel. Mes deux animations font en permanence le va-et-vient entre la réalité du corps et son image virtuelle. Elles font aussi le va-et-vient entre le dessin et la numérisation, entre le papier et l'écran, le stylo et le stylet, et du détail au tout. Le passage est omniprésent. L'écran saurait-il être une nouvelle peau ? Induisant une nouvelle sensualité ? Encore un autre passage ? Une nouvelle corporalité certainement, où le Jpeg serait roi.

<sup>1</sup> Voir *Figure 53*, p. 86

<sup>2</sup> Ricardo, Venturi, Extrait d'une interview de Bruce Nauman dans l'article *Écran et projection dans l'art contemporain* du site <https://perspective.revues.org/2004#ftn3>, publié en 2013.

Pourtant, l'organique se cache toujours derrière les écrans. C'est encore une réalité. Quoiqu'on veuille, derrière les écrans, subsistent quelques corps palpitants. Les *devices* deviendraient-ils des cache-corps ? Des cache-cœurs ? Des cache-sexes ? Des paravents derrière lesquels on se déshabille ? L'humoriste Fary dénonçant la mode actuelle de l'exhibition en ligne de certaines jeunes femmes, évoquait leur propos sous-jacent, mais parfaitement clair pour tous les regardeurs : « Mate-moi, tu ne m'auras jamais en vrai ». Rapport bien plus pervers entre le regardeur et le corps à l'écran, que celui des clients envers les prostituées dans les vitrines d'Amsterdam. Les écrans seraient-ils donc des vitrines imposant une certaine pudeur nouvelle et hypocrite ? En s'exhibant sur les écrans, on ne cherche pas à susciter la même chose qu'en se montrant. Mais dans les deux cas, on ne se met pas en danger. Même nu, on reste caché derrière. L'écran est un projectile qui ne nous atteint jamais vraiment. C'est là aussi encore une ambivalence. Il s'agit de flatter son ego à l'abri de toute réaction. L'écran permet à Narcisse de se pencher sans risquer de se noyer ? Alors oui, il peut être un intermédiaire, une fenêtre, une ouverture, mais qui ne donne sur rien de réel. Les corps que l'on y voit ne sont que des images de corps, réceptacles à toutes nos projections. La seule réalité que l'on peut voir dans un écran est un autoportrait : son propre reflet dans la vitre de l'écran. Et l'écran n'est alors plus une fenêtre mais un miroir sans magie. Néanmoins, l'écran devient une fenêtre lorsque le « direct » et sa synchronicité entrent en scène. Pourtant là encore, une espèce de perversion s'installe entre le regardeur et celui s'y exhibe. Des deux côtés, dans ce cas précis du direct, la réalité corporelle existe. Mais l'interaction est « décalée, biaisée » par ce projectile qui isole. Et même quand un seul individu est acteur et spectateur, devant et dans l'écran simultanément, il y a un « décalage » qui s'opère. On peut expérimenter cela dans certains dispositifs de Campus, datant pourtant du début des écrans. Il semble que l'on ne puisse pas se percevoir soi-même dans deux lieux en même temps... Comme il nous semble étrange de rencontrer quelqu'un via un écran, car on sait pertinemment que la réalité de l'interlocuteur est toute autre. Si l'écran est un projectile, ou une vitrine, dans tout les cas, on ne peut nier une « déformation » de notre appréhension du réel. Perverse ou pas, à chacun d'en juger. Et nombreux sont les artistes à avoir questionné notre rapport au réel via les écrans. De Peter Campus à Thomas Hirschorn, Kader Attia, dans sa vidéo sur les membres fantômes intitulée *Réfléchir la mémoire* en 2016, à Spike Jonze et son film *Her*<sup>1</sup>, Antoine Geiger et tant d'autres...

Mais l'écran semble être devenu le nouveau et l'unique canal de diffusion pour une exhibition contemporaine. Campus, dans ses installations vidéos va, là aussi, jusqu' à pousser le spectateur à s'interroger sur le plaisir ou la gêne qu'il trouve à se voir lui-même à l'écran et en vitrine ( œuvre *Interface* 1972 ). Allons plus loin : s'agirait-il, pour l'artiste qui travaille avec les écrans d'échapper à une sensibilité organique non assumée, par ailleurs revendiquée mais uniquement dans son aspect « visuel », optique et haptique ? Car en effet, dans ma proposition, excepté une tablette à disposition, mon travail plastique n'offre finalement absolument rien à toucher, ni à prendre, ni à sentir. L'écran remplace le palpable par le tactile. On ne touche qu'avec les yeux. Il y a une recherche de sensorialité extrême, mais qui n'est jamais à portée de main. Il n'y a finalement que l'artiste qui « touche », qui touche l'écran, qui touche le papier, qui sent l'encre... « La relation avec l'écran sépare son utilisateur du reste du monde » ! Et l'écran s'impose et s'interpose, comme nouveau projectile, entre l'artiste et le spectateur, à dessein. Alors, dans notre rapport aux écrans, l'art serait-il un des derniers moyens d'être en contact avec le réel ? L'avant dernier passage pour la condition humaine ?

---

<sup>1</sup> Spike Jonze, *Her*, Canada, 2014

## 6) L'écran comme nouveau démiurge.

« Le corps, c'était de la viande. »<sup>1</sup> Cette fascination pour les écrans trahit-elle une « honte prométhéenne »<sup>2</sup> ressentie en comparant le corps avec ses objets et ses fabrications ? Quand je dessine des morceaux de chair, réalistes, avec leurs imperfections pour les porter à l'écran, je m'inscris dans une vision revendicative. Le fait de dessiner au stylo bic ne laisse pas la possibilité de repentir, l'erreur est indélébile. Il faut donc faire confiance à sa main, à sa dextérité, à son corps. C'est une façon pour moi de rester attachée au corps, à son présent, et à ses capacités, à l'heure ou un mouvement de déni, de projection dans une virtualité et de rejet se met en place.

L'écran serait-il la nouvelle fenêtre sur notre âme, le prolongement de l'œil ? Le biais par lequel le regard fixe amorphe se tourne vers notre « humanité » ? D'où l'on peut soudain tout contempler, du haut de son inhumanité. Le postulat de certains artistes, comme Hirschorn, est que l'écran a ce pouvoir d'absorber notre humanité. Antoine Geiger, dans ses photomontages, représente des gens dont le visage est carrément aspiré par l'écran, comme si celui-ci altérait concrètement notre corps. Son travail de retouche photographique peut alerter quant au rôle que prennent les écrans dans nos vies.

La dimension tactile de l'écran, induit aussi la fluidité et l'immédiateté :

« A une gaucherie émerveillée s'est depuis substituée, par la généralisation de tactile sur smartphone et tablettes, une banale et universelle virtuosité. [...] Une nouvelle mythologie des artefacts numériques s'édifie peu à peu, non plus projetée sur un éloignement quasi céleste, mais sur une charnelle familiarité. »<sup>3</sup>

C'est de cela aussi qu'il s'agit dans mon travail : l'ambivalence entre une proximité charnelle active et tactile, et une posture passive, suggérée ou exhibée au travers des écrans. Nietzsche, proclamant la mort de Dieu, avait « laissé la figure humaine isolée et dépassée, de surcroît fragilisée par la succession de recherches scientifiques et philosophiques ». Est-ce à dire que l'identité d'un corps, l'intégrité d'un visage et donc d'un être, peut être remise en cause par le progrès technique ? Que le corps véritable peut être menacé par les écrans et les images ? *Requiem for an autoportrait* illustre cette problématique aussi. En tout cas, il ne semble plus être une condition limitante à la présence : il suffit de voir que les politiciens, grâce à l'hologramme, peuvent paraître dans deux meetings à deux endroits à la fois. L'exhibition sur écran devient une autre façon d'exister, fabuleuse et terrifiante ! Alors dans quelle mesure l'artiste et ses portraits et autoportraits ont encore un sens ? Mon autoportrait, avec son titre *Requiem*, qui part en morceaux pose la question du sens. Quel sens, à l'heure du *selfie*, de faire un autoportrait ? L'artiste David Di Guardo s'interroge aussi.

Rut Mackel (dont le travail à déjà été évoqué plus haut) a intitulé son travail *The Ugly Truth*<sup>4</sup>, titre évocateur ! Est-ce que notre visage déformé derrière une vitre, contraint, reste tout de même notre portrait, dit-il toujours quelque vérité de nous ? Son travail, tout comme le mien questionne notre rapport à notre reflet dans l'écran (le nouveau miroir) sous le dictat des nouveaux canons esthétiques auxquels sont soumis nos corps s'ils veulent se montrer... Car, soyons honnête, il ne s'agit pas de se montrer sur un écran n'importe comment, on monte sur la scène en ayant adopté et accepté les codes et le dress-code. Mon travail questionne fondamentalement notre époque du règne des écrans. Ils nous formatent, nous réclament, ils exigent notre présence, notre image. Il

---

<sup>1</sup> Brigitte, Munier, *Technocorps*, Paris, Ed. François Bourin, 2014, p. 44

<sup>2</sup> *Id.*, p. 44

<sup>3</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Edition L'échappée, coll. Pour en finir avec, Montreuil, 2013, p. 118-119

<sup>4</sup> Voir *Figure 48*, p. 78

ne s'agit plus de qui nous « sommes » mais de notre « profil ». Et alors que nous revendiquons un droit à la liberté de penser, de créer, de s'exprimer, de voter, et une liberté de mœurs aussi, nous nous ruons vers cette « prison » virtuelle et limitative pour tout ce que nous sommes, et nous nous réduisons à un *selfie posté* sur un écran de smartphone. On se contorsionne, se plie, se ratatine, pour faire entrer notre « essence » dans cette petite image constituée de quelques millions de pixels et être consommé immédiatement en « snapchat » ou « tinder ».

Mais peut-être les écrans sont-ils la fenêtre vers la liberté, vers la fin de notre condition d'« être de besoin ». L'écran nous permettrait de nous affirmer dans notre dimension spirituelle et libre. Puisque c'est une scène pour un autre « soi ». A moins que cela ne soit plus une scène mais le nouveau Réel ? Car sur les écrans, il y a longtemps qu'on ne fait plus semblant... Demandez au service de la propagande de Daesh... Spécialiste du cinéma de Daesh, Jean-Louis Comolli dénonce le temps des écrans, énonçant un monde divisé en deux : dans l'écran et hors écran. Il interroge le principe de réalité que ces barbares remettent en question en mettant en scène des actes « véritables ». En filmant et en ne faisant pas semblant, ils pervertissent notre rapport et notre recul vis-à-vis de ce que l'on voit sur un écran... Guy Debord en 1977 annonçait l'hégémonie d'une société du spectacle. Quarante ans plus tard, il semble que nous y soyons et que l'écran ait pris le pouvoir sur nos consciences hypnotisées.

Les écrans deviennent-ils les nouveaux autels ? Le réseau un nouveau lieu de culte ? En effet, comme Saint Thomas qui ne croit que ce qu'il voit, doit-on croire tout ce que l'on voit sur les écrans ? Saint Thomas n'avait pas d'écran entre lui et la réalité. Nous si. L'animation (procédé né avec les écrans) donnant « vie » aux figures dessinées, l'écran devient alors démiurge, créateur de « vie ». Jean-Louis Comolli explique que le cinéma pouvait faire revivre les morts. Les écrans font preuve d'une temporalité qui est hors du Temps, ils induisent une dimension espace-temps qui leur est propre. Très éloignée du réel. C'est en cela qu'ils sont magiques et nous fascinent. Après la photo et le cinéma, l'image numérique, qui n'existe que par et pour les écrans, continue de modifier notre façon d'appréhender et d'exhiber notre corps, nourrissant en son sein de nouveaux codes et idéologies, qui s'apparenteraient presque à un nouveau mouvement de pensée. J'ai volontairement emprisonné ces corps dans un écran. Comme, il me semble, nous le sommes tous. Les cadrages ne laissent quasi aucune respiration... Mais ce travail me permet de mettre en lumière, en image « premier degré » un phénomène socio-culturel qui se propage sans se faire voir. Alors, je le dessine, je le montre, je le porte à l'écran. Nous sommes tous enfermés dans des écrans, même les plus récalcitrants. Et ci ces derniers étaient vecteurs d'une nouvelle transcendance, qui ne passerait non plus par Dieu mais par notre présence virtuelle dans le cyberspace ? Mais alors que les écrans ne seraient rien sans les yeux du regardeur « une nouvelle mythologie des artefacts numériques s'édifie peu à peu, non plus projetée sur un éloignement quasi céleste, mais sur une charnelle familiarité. C'est un double rapport à notre corps qui détermine notre fascination contemporaine »<sup>1</sup>. Et cet écran qui est tout, devient une obsession, qui nous permet tout : trouver du travail, accéder à la connaissance, rencontrer l'amour, se divertir... Cette double spacio-temporalité est magique : être partout avec tous, alors qu'on est seul sur sa chaise. « Cessant d'être des moyens, ils sont devenus « sacrés » en même temps que finalité, nécessité et par-là même créateurs de valeurs »<sup>2</sup>. Notion de droit à dépasser sa propre corporalité. A s'afficher, à s'exhiber comme nouvelle manière d'exister. Est-ce qu'en s'étalant partout, sur tous les écrans simultanément, en étant potentiellement vu par tous et partout, notre corps devient plus libre ou plus puissant ? Notre « personnalité publique » en tout cas existe bien différemment.

---

<sup>1</sup> Eric, Sadin, *L'humanité augmentée*, Montreuil, Edition L'échappée, coll. Pour en finir avec, 2013, p. 119

<sup>2</sup> Béatrice Jousset-Couturier, *Le Transhumanisme*, Paris, Ed. Eyrolles, 2016, p. 100

Les avatars ? Quid de ces reflets de nous-mêmes, ces constructions diffusées ? Qu'advient-il de notre réalité de chair en putréfaction si nous investissons de plus en plus notre réalité virtuelle, dont l'unique réalité matérielle est cet écran fascinant ? Béatrice Jousset-Couturier s'inquiète de cet épandage de l'image de notre corps vers des virtualisations, allant jusqu' à craindre un « abandon de nous-même au profit de nos avatars ? »<sup>1</sup>. Mes dessins sont une forme de rappel tout en me conformant au langage actuel de ma génération. Est-ce que l'écran est libérateur ? Les *selfies* déferlent sur les écrans dans une dimension immédiate et consumériste ; presque virale, due à leur propagation sur les réseaux sociaux, que n'a pas l'autoportrait. Est-ce qu'à travers lui, l'homme transcende les limites que lui impose son propre corps ? Il en a très probablement l'illusion. Mais, peut-on, grâce à ces progrès techniques, libérer l'homme de lui-même ? Heidegger posait déjà la question bien avant l'apparition de l'Iphone. Cependant, il est certain que les écrans offrent un nouveau terrain de jeu et d'expérimentation, illimité, aux artistes. Qu'ils se placent en face, dedans ou contre.



Figure 54 et 55 : Orlan, *Facial Designs*, photos et images numériques, 2014

---

<sup>1</sup> *Id.*, p. 166

## CONCLUSION

Après de longues décennies pendant lesquelles la figure fut défigurée, nous constatons, à travers les différents artistes évoqués dans ce travail, et d'autres encore, le retour d'une image figurative du corps en art. De la peinture à la vidéo, en France, avec des artistes comme Kader Attia et J.R., ou à l'étranger (Booremans, Richter, Hannah, Schinwald<sup>1</sup>, Weiwei) beaucoup d'artistes représentent encore le corps afin d'interroger notre condition dans le monde actuel. Dans le sillage d'Orlan et de ses portraits interactifs<sup>2</sup> sur écrans tactiles, je pose la question : quelle place reste-il pour la représentation du corps en art à l'ère 3.0 ?

Face aux techniques numériques de plus en plus accessibles, qu'est-ce qui déterminera la valeur d'une œuvre ? Si les machines peuvent tout faire à notre place, seront-elles aussi des « artistes » ? Certains écrivent que les artistes seront les derniers humains dont la totalité des facultés ne pourra être ni remplacée ni paramétrée. *Devices* incontournables ? A quel moment l'outil devient-il le propos ? L'artiste devrait-il prendre gare à ne pas se laisser séduire par le sensuel esthétisme et les promesses de libertés du *device*, au risque de voir sa créativité et sa singularité formatée en nouveau modèle « marketé » ? Isaac Asimov dira : « les rares chanceux qui auront des métiers créatifs [...] deviendront la véritable élite de l'humanité, car ce seront les seuls à ne pas être au service d'une machine »<sup>3</sup>. La valeur d'une œuvre sera-t-elle alors dans le geste ? J'aurai tenté par ce travail d'apporter une réponse : peut-être que le geste de la main, aléatoire et calculé, gratuit, échappant encore à la productivité, et transformant une surface blanche et neutre en espace vivant et habité, sera la « dernière » échelle de mesure ? Et c'est peut-être par là-même qu'un *selfie* n'en dira jamais autant qu'un autoportrait.

Et ces écrans omniprésents qui cachent derrière eux le plus souvent des programmes qui calculent et traquent tout forme d'imprévu ou de hasard... Quelle place font-ils à l'artiste, à son corps et à sa création ? Cette question s'impose à moi très régulièrement, à chaque fois que je vais chez quelqu'un, il n'y a plus de tableaux au mur, mais un immense écran plasma. Pour qui peindre, pour qui dessiner alors ? Et peindre quoi ? A moins que tout ne se passe dorénavant dans cet écran ? Mon travail semble apporter, presque malgré lui, sa réponse : il faut maintenant occuper l'écran. Passage obligé pour l'artiste, depuis que Fontana, quasi visionnaire, a troué les toiles enchassées !

Mais au-delà d'une vision eschatologique qui doit être dépassée, mon travail revendique aussi une recherche de liberté touche-à-tout. Je fais de la peinture et du dessin, posture « militante » il fut un certain temps, car jugée « dépassée ». Mais aujourd'hui, c'est bien plus tranquillement que je continue à peindre et dessiner, convaincue que dans l'« Atemporalité »<sup>4</sup> de notre monde 2.0. Il suffit de voir le travail des artistes contemporains précédemment cités : il n'y a plus de « ringard », d'art « du passé », d'art « contemporain » et d'art « avant-gardiste ». Plus d'art nègre, plus d'art brut, plus d'art tribal. Tout est mélangé. On ne crée plus. On mélange... De puis Van Gogh qui s'inspirait des estampes japonaises à Kieth Haring s'accaparait les motifs tribaux africains, jusqu'à Markus Schinwald qui « re-peint » des peintures classiques du 19<sup>e</sup>. Et la place de l'héritage artistique est dans le mélange et l'alliage avec les techniques. Nous sommes libres d'aller chercher partout pour créer un art d'aujourd'hui, aussi fugace et modeste que la durée d'un jour, ou à chercher un mode de représentation et création intemporel. Néanmoins, il semble tout de même que l'on crée sous le règne de l'immédiateté. Est-ce compatible avec la condition d'artiste ? J'ai compris en réalisant ce travail que l'artiste devra, bon gré mal gré, explorer d'autres temporalités, quitte à

---

<sup>1</sup> Voir *Figures 51* et *52*, p. 83

<sup>2</sup> Voir *Figures 54* et *55*, p.90

<sup>3</sup> Isaac Asimov, article *Visit to the World's Fair of 2014*, paru dans le *New York Times*, 16 août 1964

<sup>4</sup> Bruce, Streling, *Atemporality for the Creative Artist*, publié sur [www.wired.com](http://www.wired.com) le 25 février 2010

remplacer pour un temps, l'autoportrait par le *selfie*. Mais le corps a encore de beaux jours devant lui. Et son morcellement semble faire partie intégrale de la question de l'incarnation. Je crois que les artistes n'ont pas fini de le découpé et détaillé.

Et ce détail justement? Finalement toujours si décadent ? Car si certains ont jugés, dans l'histoire de la peinture, que seul le « grand » faisait œuvre, il me semble, après toute cette production accomplie, que la technique et la vision de ce qui fait « art » aujourd'hui redonne une véritable chance au détail. Il est important dans les images d'aujourd'hui. D'autant plus dans l'image d'un corps contemporain. Ma recherche aura donc usé de ce détail jusqu'à épuisement afin de représenter ce corps dont l'image évolue.



Figure 56 : Auguste Rodin, *Le Penseur*, Bronze, 1903

Je finirai en évoquant le *Penseur*<sup>1</sup> de Rodin, qui m’inspira une ébauche de recherche, non présentée dans ce travail. Le *Penseur* était à l’origine destiné à faire partie du grand ensemble de « *la Porte de l’enfer*, le projet n’aboutira pas et le penseur restera seul. Comme l’homme connecté sur tous ses réseaux sociaux mais qui, dans le réel, est de plus en plus esseulé, et en souffre. Son titre d’origine était *le Poète*, ce pourrait être un clin d’œil à la condition de l’artiste face aux nouvelles technologies. Elle devait représenter Dante observant de haut les damnés de la Terre. Elle incarnera finalement, de manière universelle, la concentration de l’Homme qui pense. Rodin dira de son œuvre : « Il ne pense pas seulement avec son cerveau, avec son sourcil froncé, ses narines écartées, et ses lèvres pincées, mais aussi avec chaque muscles de ses bras, de son dos et de ses jambes, et ses poings serrés et ses orteils crispés. » Tout le corps est alors à l’œuvre pour représenter la capacité du cerveau et la force de l’esprit. Dans mon travail, je tente d’établir un pont entre l’homme qui pense avec toute sa corporalité et l’homme qui a délocalisé son cerveau dans le « Cloud » et doit maintenant avoir de la batterie et du réseau pour y avoir accès. La beauté du *Penseur* vient de cette évocation de la Liberté de l’Homme, résidant dans son libre-arbitre et sa capacité critique. « Je pense donc je suis », disait Descartes. Aujourd’hui, la possession de *devices* semble absolument être une condition sine-qua-non à la possibilité de penser, d’exister, et de créer. Et par ce rappel de l’œuvre de Rodin (entre autres dans ce mémoire) et de ses corps, je souhaite m’affirmer comme héritière et « passeur de relais » de la question de la représentation du corps en art.

Et c’est ainsi, dans toute mon ambivalence<sup>2</sup>, caractéristique essentielle de l’être humain, dans toutes mes interrogations face à mes propres comportements, que naquirent les créations proposées ici. Et je vous ai présenté une production plastique synthétisant à la fois le dégoût et le désir, la fascination et l’inquiétude face à notre progrès et nos écrans. Et je laisse le dernier mot, subtile et sage, à Norbert Hillaire :

« Si l’art numérique doit exister, c’est d’abord pour nous aider à penser ce qui arrive avec la technique, et donc œuvrer à l’encontre de tout messianisme technologique, ou, à rebours, contre toute vision d’apocalypse, et ainsi échapper à la vieille opposition du technicisme et de l’humanisme. »<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Voir *Figure 56*, p.92

<sup>2</sup> Nancy, Huston, *Reflets dans un œil d’homme*, éd. Actes Sud, coll. Babel, 2012, p. 19

<sup>3</sup> Norbert, Hillaire, *Pour comprendre les arts numériques*, Artpress n°39, 2017, p. 10

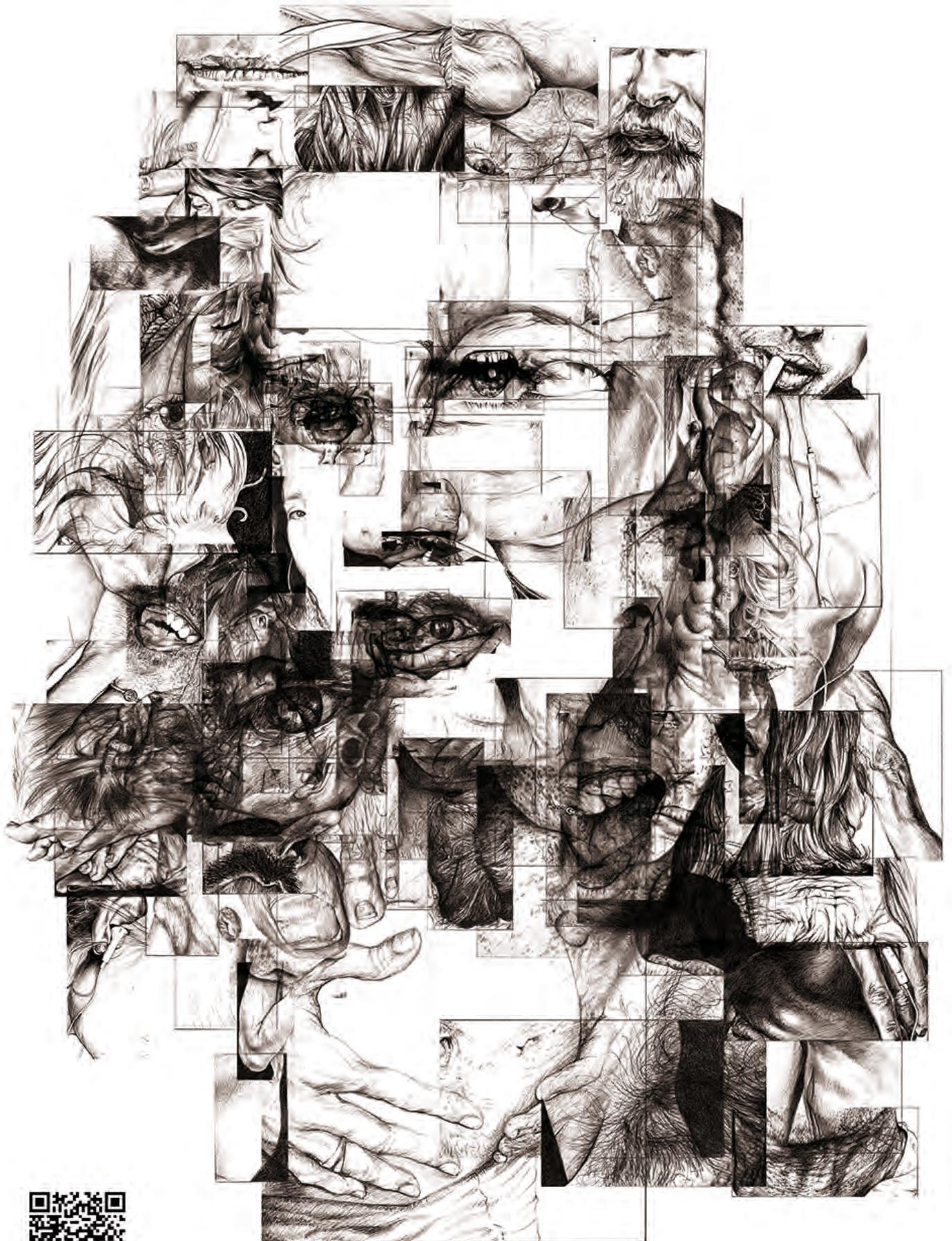


Figure 57 : Alice Lavery, *Requiem for an Autoportrait*, 2017, impression sur papier, 120 x 175 cm

## Bibliographie

### 1) Ouvrages théoriques :

- Agamben, Giorgio, *Qu'est-ce que l'art contemporain ?*, Paris, Ed Payot et Rivages, 2008
- Ardenne, Paul, *L'Image-corps*, Paris, Editions Du Regard, 2000
- Arasse, Daniel, *On n'y voit rien*, Paris, Denoël, 2000
- Arasse, Daniel, *Le détail en peinture*, Flammarion, coll. Champs arts, 1986
- Barthes, Roland, *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 1977
- Fabienne, Brugère, *Philosophie de l'art*, Paris, Ed. Puf, 2010
- Delacroix, Eugène, *Journal de Delacroix Tome 1, 1822-1852*, Paris, Librairie Plon 1932,
- Deleuze, Gilles, *Francis Bacon, logique de la sensation*, Paris, Seuil, coll. L'Ordre Philosophique, 2002
- Descartes, René, *Le Discours de la Méthode*, 1637
- Friedberg, Anne *The Virtual Window* Edition Mit Press, Cambridge, Massachusett, 2006
- *Giacometti, Alberto, Ecrits*, Alberto Giacometti, Paris, Hermann Editeur, 2008
- Heidegger, Martin, *Etre et Temps*, Paris, Gallimard, traduction coll. Bibliothèque de philosophie, 1990
- Huston, Nancy, *Reflets dans un œil d'homme*, éd. Actes Sud, coll. Babel, 2012
- Jauréguiberry, Francis, *Usages et enjeux des technologies de communication*, Ed. Erès Poche, 2011
- Jousset-Couturier, Béatrice, *Le Trans-humanisme*, Ed. Eyrolles, Paris, 2016
- Kandinsky, Vassily, *Du spirituel dans l'art*, 1926
- Jacques, Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, coll. Points essais. 1964
- Munier, Brigitte, *Les Technocorps*, Paris, éd. François Bourin, coll. Penser le monde, 2014
- Nietzsche, Friedrich, *Humain trop Humain*
- Sadin, Eric, *L'humanité augmentée*, Editions L'Echappée, Montreuil, 2013
- Sartres, Jean-Paul, *L'Existentialisme est-il un humanisme*, coll. Pensées, ED. Nagel, Paris, 1946
- Serres, Michel, *Petite Poucette*, Paris, Editions du Manifeste, coll. le Pommier, 2012

### 2) Littérature :

- Kundera, Milan, *L'insoutenable légèreté de l'être*, Paris, Gallimard, 1984
- Malaparte, Curzio, *La Peau*, Paris, Gallimard, 1949
- Molière, *L'Avare*, 1668
- Molière, *Dom Juan*, 1665
- Paul Valéry, *La jeune Parque*, 1917
- Paul Valéry, *L'Idée fixe*, 1931

### 3) Articles de presse et sites web

- Isaac Asimov, article *Visit to the World's Fair of 2014*, paru dans le NewYorkTimes, 16 aout 1964
- Bonnet, Eric, dir., *Esthétiques de l'écran, lieux de l'image*, site Questions de communication, publié le 01 février 2014, URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/8755>
- Brousseau, Simon, *Le corps dans le cyberspace*, juin 2010, <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/le-corps-dans-le-cyberspace>

- Doucet, David , *Les Selfies, nouvel art de l'autoportrait ?* , publié le 23 novembre 2013, site Les Inrocks, <http://www.lesinrocks.com/2013/11/23/medias/selfie-lassaut-musees-11446423/>
- Gavard-Perret, Jean-Paul, *Markus Schinwald, Le portrait entravé*,  
<https://www.boumbang.com/markus-schinwald/>
- Hillaire, Norbert, *Le conteur et le ordinateur*, ArtPress n°39 , 2017, p. 48
- Périot-Bled, Gaëlle, *Christian Boltanski. Petite mémoire de l'oubli*, Images Re-vues, n° 12, 2014
- Sakane, Itsuo, Art et technologie à la recherche d'un nouveau rapport, Artpress n°39, 2016, p. 56
- Thoraval, Charlotte, *Mystique de la matière, Francis Ponge face aux otages de Faurtier*, La voix du Regard, n°15, automne 2002
- Bruce Sterling, *Atemporality for the Creative Artist*, [www.wired.com](http://www.wired.com)
- Ricardo, Venturi, Extrait d'une interview de Bruce Nauman dans l'article *Écran et projection dans l'art contemporain* du site <https://perspective.revues.org/2004#ftn3>, publié en 2013.
- Site de la recherche <http://www.cairn.info>
- Site de recherche artistique : <http://www.artwiki.fr/wakka.php?wiki=NatachaMerritt>

#### 4 ) Filmographie et videos

- Aronovsky, Darren, *Requiem for a Dream*, 2000
- Brambilla, Marco, *Demolition Man*, 1993
- Cheez, Sun, *Animaton sans titre*, <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwpmjf6cwE>, 2015
- Deleuze Gilles, Conférence donnée dans le cadre des *mardis de la fondation Femis*, 17/05/1987
- Jonze, Spike, *Her*, 2014
- Thomas, Hirschorn, Entretien *Insoutenables destructions du corps*, 2015, Mediapart.fr,  
<http://video-streaming.orange.fr/culture-art-creation/thomas-hirschhorn-insoutenables-destructions-du-corps-VID0000000P1N6.html>
- Sanders, Rupert, *Gosth in the Shell*, 2017