

De la représentation du corps humain en image de synthèse

Anomalie, n° 1, 2000

Anne-Sarah Le Meur, Université Paris 8

Avec les outils d'informatique graphique tridimensionnel, initialement créés pour la conception d'objets industriels, donc très géométriques, la représentation du corps humain semble écartée. Cependant, ces outils s'étant démocratisés, et avec eux leurs usages, les nombreux espaces réalisés appellent la présence de personnages, et donc la représentation du corps humain. Mais quel corps « synthésique¹ » apparaît-il au travers de ces outils géométriques ou géométrisants, quelle influence possède cette technologie sur la représentation et donc sur l'imaginaire, et qu'en penser ?

De récentes réalisations ont pu montrer que le réalisme de la représentation humaine était atteint (*Bingo the Clown* (1998), Christopher Landreth, USA, et *Tightrope* (1998), Robichaud, Couture, Angerer, Fr). Les équipes prennent soin de montrer les visages et leurs expressions en gros plans, afin d'en souligner le réalisme jusque dans ses difficultés les plus fines : la peau est souple, mate, grenue, parfois même ridée, son aspect se modifie selon les mouvements de la bouche, les yeux sont expressifs — même si poudre ou loup sur le visage, et casquette ou chapeau sur la tête, permettent de dissimuler ce qui ne serait pas encore parfait (teinte de la peau et souplesse du cheveu).

Cette qualité s'explique par divers résultats. D'une part, les recherches en logiciel sur les lumières ambiantes (radiosité), sur la profondeur de champ (flou ou netteté selon la distance à la caméra, à l'image des systèmes optiques, modulant les critères de véracité visuelle) ont porté leurs fruits. D'autre part, de puissantes interfaces de capture du « réel » offrent maintenant l'enregistrement tridimensionnel numérique et détaillé d'une forme, de sa texture (cyberware), ou de son mouvement (motioncapture). Le réalisateur n'a donc plus à passer par l'abstraction de la géométrie, phase initiale auparavant nécessaire pour travailler

¹ Nous utiliserons « synthésique » plutôt que synthétique pour qualifier les formes créées en image de synthèse.

dans le monde, appelé virtuel, de l'ordinateur. Tout en réalisant une économie de temps importante, il évite les écueils ou les difficultés techniques du processus et peut mieux se concentrer sur le scénario proprement dit.

Cependant, quel est l'intérêt de tels contournements ? Pourquoi utiliser des techniques numériques onéreuses pour représenter des personnages de façon réaliste, lorsque l'optique (le cinéma) le produit plus directement ? Quels sont et l'apport des techniques numériques pour le créateur et l'apport du créateur à ces techniques numériques ? Dans les réalisations précitées, l'exploitation du numérique apparaît dans des accès fantaisistes, que le milieu du cirque, bizarrement commun aux deux réalisations, légitime : dans *Bingo*, la tête de la petite fille devient, brusquement et de façon éphémère, monstrueuse, dans *Tightrope*, la cravate d'un des équilibristes se prend à gigoter, etc. Il semble donc que le numérique permette de faire coïncider le réalisme de représentation et le surréalisme de l'événement, chacun intensifiant l'autre. Mais là encore, une prise de vue réelle aurait pu servir de base visuelle dans laquelle incruster des effets spéciaux, ce qui est d'ailleurs pratique courante pour les longs métrages cinématographiques (*Terminator 2* (1991), James Cameron, USA, par exemple). En fait, ces réalisations ont valeur de preuve : elles témoignent de la possibilité de représentation réaliste du corps humain, jusqu'alors considérée inaccessible en image de synthèse. Elles devraient s'éteindre d'elles-mêmes, la preuve n'ayant à être faite qu'une fois pour toute. Il se peut cependant qu'intervienne aussi la fascination de pouvoir reproduire à l'identique — ou presque — la réalité à partir de pensée « pure » ou de nombre et de lumière, bref sans aucune matière² — le comble de l'illusion ; chacun souhaitant alors réussir ce que les autres auraient auparavant réussi. Or, d'ors et déjà, quelques travaux montrent que des expérimentations sur le cyberware ont cours. Le dispositif autorise de jouer tant sur les défauts éventuels de capture que sur ses principes de mesure : les réalisations des artistes Joulia Staussova et Clea Waite en Allemagne, et certaines images de la série *Peau Numérique* (1999) de Miguel Almiron en France en ouvrent le chemin. La capture initiale d'un volume corporel réel n'induit pas toujours un sage réalisme.

Sans ces interfaces de saisie du réel, la difficulté de créer des formes organiques ou un corps humain à partir d'éléments géométriques (sphère, cubes, tubes, etc.) a amené les créateurs à modifier de façon rétroactive le but à atteindre plutôt que d'affronter l'obstacle. Diverses classes peuvent ainsi être distinguées : corps invisible, objet personnifié, corps

² La capture initiale du volume peut sembler contredire cette thèse. Cependant, le volume saisi se détache ensuite du référent initial pour être indépendant de toute matière concrète.

simplifié, puis mélange des genres³.

La simplification majeure est d'avoir évacué complètement le corps humain en le rendant invisible, sa présence n'étant révélée que par des accessoires, ou objets secondaires, qu'il déplace ou anime avec lui. Il peut être dans l'image : *The invisible Man in blind love* (1991), Pascal Vuong, Fr ; *Hombre* (1994), Laurence Fort, Fr. Il peut aussi être à l'extérieur de l'image, il dirige alors la vision : *Quarxs* (1991), Maurice Benayoun, François Schuiten, et Benoît Peeters, Fr ; *Lux* (1992), Virginie Guilleminot, Fr. Cette catégorie trouve sa radicalité dans les films à caméra subjective (appelés encore *ride*, montrés dans des salles de cinéma dynamique) où la caméra bouge constamment selon une trajectoire assez linéaire, prise dans des labyrinthes multiples⁴ ; la variété de scénario y reste faible.

La catégorie d'objets animés à la place d'êtres humains possède une position quantitative et historique indéniable : *Luxo Junior* (1987), *Red Dreams* (1987), John Lasseter, USA ; *Réveil* (1989), Paul Goudsi, Fr ; *Nature morte* (1989), Le Piouffle, Fr ; *Dirty power* (1989), Robert Lurye, USA ; *Pot de fer et pot de terre* (1992), Fantôme, Fr ; *Happy Fumeral* (1993), Steffen Volz et Christian Schulz, D ; etc. Si besoin est, les objets sont redressés pour qu'ils adoptent une position verticale de bipède, donc humaine, avec un semblant de tête à l'extrémité haute. Parfois affublés d'œil ou de bouche, et aussi d'affects, ils adaptent à leur comportement fonctionnel celui d'humains.

A mi-chemin entre l'objet industriel et le corps humain se trouvent les marionnettes au sens large : jouet (*Toy Story* (1995), John Lasseter, Walt Disney, USA), robot (*Sexy Robot* (1984), Robert Abel, USA) ou squelette (*Bio Sensor* (1984), Takasho Fukumoto, Jap ; *Les Xons* (1992), Cécile Babiolo, Fr ; *Teaspoon* (1997), Marc Thonon et Patrick Chereau, Fr). On pourrait également y mettre les insectes parlant et redressés (*Funky Towel* (1997), Chris Wedge, USA ; *Bug's life* (1998), John Lasseter, et Andrew Stanton, USA). Leur structure est celle d'un corps (tête, tronc, membres articulés), leur surface extérieure est rigide, parfois d'aspect industriel (reflet métallisé, ou synthétique), et évite ainsi le difficile rendu souple de la peau.

En contrepoint, et depuis peu, on assiste à la venue de créatures plutôt molles, informes, à peine humaines, aux comportements bizarres, qui évoquent davantage la BD et son humour :

³ Nous reprenons certaines catégories proposées par Marie-Hélène Tramus, « A la recherche du corps perdu, La figure humaine en image de synthèse », in *Ce corps incertain de l'image, Art/Technologies*, L'Harmattan, juin 1998, p. 55-60.

⁴ Nous avons appelé cette catégorie « espace-tube » dans notre recherche de doctorat « Création artistique en image de synthèse, expression de la corporéité », 1999.

Prisonner (1994), John Kay, UK ; *Wack* (1993), Buchman, USA, etc.

Autre catégorie importante et plus fantaisiste, celle du « corps synecdoque⁵ » où un élément significatif du corps humain « incarne » le personnage : un œil (les globes oculaires abondent, ne serait-ce que dans les génériques du salon Imagina, et de l'Œil du Cyclone ; *Automappe* (1989), Michel Bret, Fr ; *Limbes* (1995), Bériou, Fr), une main (*Lakmé* (1993), Roulin ; *Wanting for bridge* (1992), Joan I. Staveley, USA), un sexe masculin (*Joram* (1994), Rosen et Broersma)... ou une tête (le Master Control dans *Tron* (1982), Lisberger, Walt Disney, USA ; *Music non stop* (1986), Rebecca Allen ; *Particle Dreams* (1988), Karl Sims, USA ; *L'Autre* (1992), Catherine Ikam et Louis Fléri, Fr). Ces fragments corporels peuvent parfois changer de comportements : une main voler, des doigts devenir jambes, etc.

Certaines tentatives s'émancipent encore davantage du réalisme en juxtaposant à l'humain d'autres règnes, animal, végétal ou mécanique : *Krypto* (1987), Buffin, Seydoux, Fr ; *The story of Franz K.* (1993) et *The End* (1995), Christopher Landreth, USA ; *Eurythmy* (1989), Amkraut, Girard ; *Tacauto* (1990) et *Ploumploumtralala* (1993), Michel Bret, Fr ; *Migrations* (1997), Constantin Chamski, Fr⁶. Les éléments de corps ainsi aboutés gardent les mêmes positions et fonctions (tête en hauteur, tronc, membres locomoteurs, etc.), il est donc tentant de relier ces hybridations aux chimères et autres créatures mythologiques (sirène, centaure, etc.). Mais ici, le rendu de la surface et ses structurations éventuelles (reflets, textures, ou ligaments) comptent tout autant que la composition globale de l'être.

Il existe une autre catégorie, où la créativité formelle du réalisateur pour représenter le corps devient plus surprenante, car elle n'emprunte rien au surréalisme : le personnage est enlaidi, gros ou difforme, voire dissymétrique (*Tony de Peltrie* (1985), Bergeron, Lachapelle, Langlois, Robidoux, Can ; *La grosse Lulu retourne à Venise* (1991), Mario Martin Buendia, Fr ; *Bobaloo, The Beast Boy* (1997), Larry Lam, USA). Le soi-disant défaut de forme, parce qu'il est ostensible et donc voulu, non associé à la technique mais à l'ordre organique, cache impeccablement le défaut de réalisme, qui aurait été, sinon, plus visible. Faut-il comprendre que, pour représenter de « beaux » corps, il faille que la technique utilisée soit également belle (ici, invisible, transparente ?), et que, inversement, la laideur fasse accepter une technique imparfaite ?

Notons qu'enfin, la difficile représentation du corps humain a amené quelques

⁵ Marie-Hélène Tramus, « A la recherche du corps perdu, La figure humaine en image de synthèse », in *op. cit.*, p. 58.

⁶ Remarquons aussi *Indo Dondaine* (1995), de Hervé Huitric, Monique Nahas, Marie-Hélène Tramus, Fr, où différents règnes sont, non plus collés, juxtaposés, mais en symbiose, et fonctionnent de façon impressionniste.

réalisateurs à simplifier radicalement non plus la forme mais son rendu, des facettes vides ou des cercles filaires remplaçant les surfaces pleines : *Music non Stop*, cf. *supra* ; *Corps et Graphie* (1996), Marie-Hélène Tramus, Fr ; *Totempol* (1994), N+N Corsino, Fr. L'effet brut, techniquement pauvre, de la représentation, revendiqué et valorisé, permet alors parfois un effet plus léger, plus graphique. L'économie technique apporte ici un plus artistique.

D'autres réalisateurs travaillent sur un corps humain en tant que tel, sans déformations ou avec peu de réductions géométriques ; les volumes restent parfois durs ; le rendu n'est pas toujours très réaliste : *Pygmalion* (1988), Hervé Huitric, Monique Nahas, Marie-Hélène Tramus, Michel Saintourens, Fr ; *Don't touch me* (1989), Jeff Kleiser et Diana Walczak, USA ; *Tomb Raider, Lara Croft*, Eidos, 1997, UK ; *Cahincaha* (1996), *Mystère et boule de gomme* (1998), Michel Bret, Fr. Il semblerait que ce soit alors le corps de la femme qui ait la préférence, un corps en même temps mince, sportif, et parfois généreux là où il faut. On peut aussi y ajouter sans doute les représentations de bébés, mode initiée par *Tin Toy* (1988), John Lasseter, USA, et développée lors des concours Imagina. Ces recherches visent toujours plus de réalisme en acceptant ses diverses étapes.

Certaines créatures restent hors de ces précédentes classes : *Dieu est-il courbe ?* (1995), Maurice Benayoun, Fr, et *Auto-graph* (1991), Françoise Petiot, Fr. Sans structure articulée de corps humain explicite (somme de sphères ou masse verticale), leur couleur rose évoque pourtant un corps nu.

En marge de ces diverses catégories très occidentales, la recherche japonaise a développé une technique particulière, à la souplesse impressionnante : les métaballes. Diverses sphères invisibles composent la structure, recouverte par une surface variable, comme élastique. La rigidité de la peau est ainsi éliminée (*In search of muscular axis* (1990), Toshifumi Kawahara, Jap ; *Eccentric Dance* (1992), Eiji Takaoki, Jap), mais sa colorisation « naturelle » s'avère toujours délicate à réussir.

Devant ce foisonnement de tentatives pour représenter le corps humain avec une technique inappropriée, on peut se demander ce qui motive une telle obstination : que cherche-t-on dans la représentation du corps humain ?

La représentation du corps humain, masculin ou féminin, et notamment du visage, est un thème pictural ancestral, elle a toujours préoccupé les artistes. Longtemps interprétée comme une représentation du divin, elle a déclenché de nombreuses guerres entre iconoclastes et

iconophiles.

Elle a ensuite davantage été considérée en occident comme la représentation de l'identité de quelqu'un. Le peintre cherche alors à exprimer la personnalité, l'intériorité du modèle sur la toile : les traits physiques rejoignant les traits psychologiques. Simultanément, l'artiste s'exprime lui-même, et le portrait reste la rencontre de deux personnalités. Dans les autoportraits, la recherche de l'identité est au maximum.

En image de synthèse, inclure des personnages dans des espaces offre non seulement de raconter des histoires, mais aussi d'humaniser les lieux. Devant un visage, le spectateur ne peut éviter l'identification ou la projection inconsciente à l'individu représenté. Associer des corps aux espaces de synthèse, c'est y faire passer de façon imaginaire le spectateur, c'est rendre ces espaces habités, ou, du moins, habitables, moins synthétiques.

Par ailleurs, à notre époque, la représentation du corps humain a sans doute trait à la fascination de la vie et de la science, et au désir de reproduire le vivant par des moyens artificiels. Après le Golem et Frankenstein, le mythe de Pygmalion reprend de la vigueur avec l'image de synthèse (voir *Pygmalion*, cf. *supra*). Le monde soi-disant tridimensionnel de l'image numérique, tel notre monde concret, en est le lieu idéal de réalisation. Les recherches en animation comportementale et en réseaux neuronaux⁷ laissent entrevoir l'existence de créatures devenues autonomes, capables d'apprentissage, évoluant dans et s'adaptant à un environnement variable, sans que n'intervienne plus leur créateur (voir les jeux vidéo tels *Teo Planet* (1996), Fujitsu Limited, Jap, ou les films *Défilé de mode* (1999), et *Suzanne* (1999), Michel Bret, Fr). Représenter et animer un corps humain signifie non seulement lui prodiguer une apparence humaine, mais lui donner aussi un comportement humain, une certaine forme d'intelligence, une identité, une pseudo vie intérieure. Sous la peau est parfois ainsi construit un squelette, support de muscles qui bougent à l'image de ceux de notre propre corps. Au réalisme d'apparence correspond un réalisme de fonctionnement interne.

Si toute image du corps tend à évoquer un corps habité, l'art visuel se nourrit-il de ce réalisme physiologique ? Les différentes créatures numériques ne nous semblent pas toutes de la même valeur, sur quels critères juge-t-on de leur qualité ?

Observons d'abord que les critères picturaux n'ont en image de synthèse pratiquement plus cours, l'héritage culturel n'a pas eu lieu. La technologie rend-elle amnésique ? Les outils

⁷ A l'image du fonctionnement des neurones, la programmation en « réseaux neuronaux » signifie que les programmes (ou tout élément) sont capables de créer des liaisons entre eux. Il s'ensuit de nouveaux programmes, issus de ces liaisons, qui proposent de nouvelles solutions, non envisagées par le concepteur.

géométriques de modélisation emprisonnant la couleur dans la forme, le volume synthésique se dissocie quasiment toujours du fond, de son environnement, et entretient avec eux de trop rares relations plastiques. La liberté que prenait le peintre face au réalisme est perdue.

Considérons maintenant l'ensemble de ces réalisations en image de synthèse, et notamment les exemples les plus éloignés de la représentation humaine. Si par exemple *Luxo Junior* nous touche, ce n'est ni grâce au réalisme de représentation des lampes, encore moins grâce au motif des lampes, c'est grâce au réalisme d'animation de celles-ci. En extrapolant, toute forme, qu'elle soit ou non structurée comme un corps humain, qu'elle soit d'aspect réaliste ou non, devient vivante ou humaine dès qu'elle adopte des mouvements humains. Le mouvement participe de l'identité, parfois même il la crée. Le spectateur « anthropomorphise » toute forme dès qu'il y est sollicité. Nul besoin d'image de corps pour faire ressentir du vivant. Le corps, considéré sous l'angle de son énergie, de ses mouvements, etc., peut ainsi devenir une abstraction. Cela explique certainement le film *Organ House* (1992), Masa Yoshi Obata, Jap, où les éléments du décor sont animés de façon cyclique et souple, comme des organes corporels. Il est cependant surprenant que le corps synthésique soit rarement pensé de façon abstraite, alors que le processus de création est, lui, fondamentalement abstrait⁸.

Mais il existe différentes qualités de mouvements humains. Pourquoi et comment certains mouvements ont-ils capacité à nous envahir, à nous les faire ressentir ? Pourquoi d'autres nous laissent inertes ? Tout acteur ou danseur sait que la qualité du mouvement vient en grande partie de sa qualité de concentration. S'il est très présent dans son corps et à ses sensations, ses gestes seront plus intenses. Il acquerra une qualité de présence. De la même façon, une forme nous semblera d'autant plus présente que ses mouvements paraîtront être ressentis par elle. Par empathie, ou capacité d'identification à la personne regardée jusqu'à ressentir ce qu'elle ressent, le spectateur accueille et renouvelle les mouvements vus, intérieurement, sans avoir à les refaire lui-même. Il se sent en communication avec ce qu'il regarde, il en est saisi. C'est ce qui donne sa qualité à la forme.

Si le danseur ou l'acteur travaille directement dans son corps propre, et si le peintre avive la forme par sa gestuelle, comment le réalisateur en image de synthèse peut-il faire pour que les créatures animées à distance semblent être plus présentes à elles-mêmes ? Comment garder la sensation de mouvement et l'incorporer à des créatures alors qu'on compte,

⁸ Voir nos propres recherches en image de synthèse : *Aforme, Un peu de peau s'étale encore* (1990), *Horgest* (1991-1993) et *Etres-en-tr...* (1994).

incrémente, mesure, etc., et qu'on reste immobile ? Comment quantifier la sensation ? Cette tentative ne nuit-elle pas à la conservation du ressenti, si fugitif ? La rationalité logique requise en géométrie et donc en image de synthèse ne s'oppose-t-elle pas à la production de la sensation ?

Il se peut que le goût pour la rapidité des mouvements et des montages, ainsi que les recherches en interactivité, pallient à ce manque de sensation. Les créatures n'étant que peu présentes, peu intenses, la succession des séquences masque leur vide. Comment soutenir une lenteur lorsque rien n'adhère au regard ? L'image s'agite, s'active comme un être vivant, et nous garde, nous capte ainsi, ce qui n'aurait pas lieu si elle ralentissait et s'immobilisait. A la communication mentale et intérieure a succédé la communication mécanique, gestuelle, littérale.

Mais n'est-ce pas prendre l'effet pour la cause ? Le mouvement incessant résulte-t-il de l'absence de présence, ou n'est-il pas ce qui en empêche la manifestation ? Les personnages en image de synthèse sont toujours en action, en train de faire quelque chose, et ce, de façon ostensible. Leur seule présence ne suffit pas, le corps lui-même n'est que trop rarement le thème du film — sauf peut-être pour *Autographe* et *Indo Dondaine (supra)* —, il en est seulement le support. Si le thème devenait explicitement l'expression de l'intériorité inhérente au corps humain, ses sensations, son mystère, etc. — voir les films de Stephen Dwoskin —, ces personnages seraient peut-être davantage habités ?

Il n'existe pas de méthode connue pour réaliser de « bonnes » œuvres d'art. Les grands artistes eux-mêmes ne réussissent pas toujours leurs œuvres, ratent et jettent beaucoup ; ils ne savent pas comment ils s'y prennent pour « réussir ». Et heureusement ! Par contre, leur obstination dans la recherche de la qualité est un atout majeur, et le travail de l'œil soutient celui de la main.

En image de synthèse, certes, le processus de création est abstrait, sans contact tactile, sans passage direct d'énergie entre le corps de l'artiste ou du modèle et l'œuvre, il semble ainsi pouvoir inhiber les sensations du réalisateur. Mais il ne faut pas oublier la part de l'œil. Si l'ordinateur ne comprend guère que des codes, le réalisateur oriente, accepte ou censure par son regard l'image. C'est donc parce que l'animation lui donnera certaines sensations qu'il acceptera le résultat ou recommencera le travail jusqu'à en approcher l'intention initiale. La création en image de synthèse, si elle requiert des créateurs logique et abstraction mentale,

n'en demande pas moins des qualités de sensibilité esthétique. C'est parce que le créateur saura sentir dans son corps le mouvement et la sensation à la demande, qu'il pourra ensuite la rechercher dans l'œuvre produite et persévérer tant que cette sensation manquera. Si lui-même est sensible aux sensations de vie et à ses mouvements infimes, il saura les reproduire dans n'importe quelle forme : qu'elle ressemble ou non à un corps, elle pourra en donner la sensation.

Le réalisme de la représentation du corps humain est donc un faux problème, ou seulement un problème technique. Le problème artistique concerne, lui, le réalisme de la sensation, son intensité, l'art de faire ressentir au spectateur quelque chose, ou de lui faire *se* ressentir. Les technologies ne peuvent aider à cela ; considérablement préoccupées de « savoir faire », risquent-elles d'éloigner du « savoir sentir » ?

Cependant, si les technologies peuvent apparaître comme un obstacle à la pensée sensible, n'amènent-elles pas par ailleurs un renouvellement de la représentation du corps humain, comme cela a eu lieu avec le cubisme ou le futurisme ? Le corps synthétique est-il différent des autres représentations, et que peut-il nous apprendre sur notre propre image ?

Les multiples « liaisons » avec d'autres règnes qu'entretient le corps en image de synthèse semblent indiquer des possibilités de mélanges, mélanges de membres ou même de techniques (voir les animations de Bériou où des photos sont incrustées sur des modèles numériques ; *Riante contrée* (1996), François Vogel, Fr ; *KO Kid* (1993), Marc Caro, Fr, etc.). Le corps est non plus intègre mais composable, malléable, protéiforme, extensible, constructible à la demande, à l'instar des expérimentations d'Orlan et de Stelarc sur leur corps réel et des greffes médicales de plus en plus courantes. Corps-objet, chose ou image dépendantes de notre bonne vieille volonté, il se défait de sa part organique, potentiellement faible, malade, vieillissante, peu jouissive, « obsolète⁹ ». La forme domine la matière, la pensée culmine.

Le corps n'entrave plus les désirs, et notamment les désirs de vision : devenu oeil aérien dans les films *ride*, sa vision le fait se déplacer. Dans d'autres films, il peut voir simultanément dans diverses directions : les perspectives se superposent ou s'imbriquent (*Indo Dondaine* ; *Automappe* ; *The Garden* (1992), Waliczky), ce que révèle également *The*

⁹ Selon le terme de Stelarc lui-même, « Beyond the body : Amplified Body, Laser Eyes, and Third Hand » (1986), in *Theories and Documents of Contemporary Art, a sourcebook of artistd' writings*, Kristine Stiles and Peter Selz, University of California Press, 1996, p. 427.

portrait of Mr. Metakos (1989), de Eiji Takaoki, Jap, où un visage multicéphale est constitué de plusieurs profils disposés autour de l'axe de la tête, possédant ainsi un champ visuel de 360 degrés. La vue serait-elle le sens majeur, la raison d'être du corps numérique ?

Enfin, la dernière et peut-être la plus terrible des modifications de l'image du corps ne se voit plus ni dans un seul corps isolé, ni dans la représentation d'une vision démultipliée. Comme nous le montre le long métrage cinématographique, *La cité des enfants perdus* (1995), de Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet, Fr, le corps numérique a perdu son unicité matérielle, il est multiplié, par le clonage, en des êtres distincts mais identiques — et légèrement dégénérés ? L'autonomie vis-à-vis de la « nature » est allée jusqu'à se passer de l'unicité du support matériel, à l'image du support numérique lui-même où le code devient le formant.

Dans ces trois représentations, corps-image malléable, corps omni-voyant fasciné par ce qu'il voit, et corps cloné, l'intériorité et la présence à soi sont à chaque fois, et malgré la figuration du corps humain, oubliées. Le corps humain n'apparaît pas plus humain qu'un couteau animé. La technologie nous éloigne-t-elle autant de notre corps ? Comment pouvons-nous oublier nos sensations d'être vivant, et ne pas tenter de les exprimer dans le personnage que l'on est en train de réaliser à notre image ? Le désir de création ou le désir tout court, la relation intense entre l'artiste créant et l'oeuvre à venir, son excitation essentielle, comment les incarner dans l'image synthétique, et comment les y lire ? Enfin, se lisent-ils mieux dans les représentations du corps humain, ou ne faut-il pas plutôt les rechercher dans d'autres réalisations sans relation directe avec l'image du corps ?

La suite dans un prochain texte... ?