

L'image de synthèse et la sexualité

Anne-Sarah Le Meur

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

ISEA 2000 - Paris

La sexualité est une fonction vitale chez les êtres vivants. Elle leur permet de se reproduire, et entraîne ainsi la survie de l'espèce. Elle correspond à un besoin physiologique chez les animaux, et à une source de plaisir intense pour les êtres humains. Pour ces derniers, elle est devenue un comportement privé, relevant de l'intimité, donc réalisée la plupart du temps hors de vue.

Les arts en ont toujours offert des représentations : les sculptures préhistoriques de vénus (*Vénus de Willendorf* par exemple), les fresques érotiques de Pompéi, les coupes grecques... La culture judéo-chrétienne en a ensuite quelque peu atténué les manifestations, mais Courbet, puis Picasso, en ont réalisé d'étonnantes peintures. Ces oeuvres nous révèlent les comportements secrets des couples, mais surtout comment est perçue et interprétée la sexualité, tant par le peintre que par la société.

Ce texte cherche à montrer si les représentations sexuelles varient avec la création en image de synthèse. Si oui, comment, et pourquoi.

Le mode de création avec l'ordinateur diffère de celui en peinture, en photographie ou en vidéo. Pour ceux-ci, la réalité — la présence du modèle, ou la matière déposée sur la toile — agit sur les sensations et sentiments de l'artiste, et peut entretenir certains états de sensibilité propices à l'acte de création. Le travail par ordinateur, — et celui qui nous intéresse ici, en trois dimensions —, est radicalement différent : sans modèle réel ou autre stimulus sous les yeux, sans matière organique à transformer, l'artiste n'a que les « pures » mathématiques (géométrie, logique...) pour atteindre son but. Il écrit des formules, des valeurs numériques, ou il clique successivement sur des icônes correspondant aux fonctions voulues, et les formes, les couleurs... apparaissent. Comme un chimiste, il synthétise. Notre terme synthésique qualifiera ces images.

Une méthode aussi radicalement abstraite entraîne forcément des changements. Les éléments formels doivent être consciemment, précisément, décrits à l'ordinateur pour apparaître dans l'image. La spontanéité est réduite, la sensibilité, les impulsions peuvent s'éteindre à force de géométrie et de quantifications obligatoires. Si la sensibilité, et donc le désir/le plaisir, doivent passer par le filtre des mathématiques, existent-ils encore ? Sous quelles formes ? Qu'en est-il des représentations sexuelles en image de synthèse ? Que peut-on en déduire quant à la capacité d'évoquer le réel de cette technique ?

Ce thème un peu racoleur prolonge notre précédent travail de thèse : quelle corporéité, ou conscience du corps propre, ou façon d'être dans/avec son corps, possède l'artiste lorsqu'il crée à partir du langage et de nombres ? Comment le corps immobile peut-il influencer l'image ? Nous la concentrons ici dans le champ/le lit du sexuel.

Diverses figures de la sexualité déterminent notre plan, la plus évidente n'étant pas forcément la plus intéressante. La première renvoie initialement à la représentation littérale des organes génitaux et de l'accouplement, puis nous traiterons la question des caractères sexuels féminins. Nous nous questionnons ensuite sur les justifications de ces représentations. Mais la sexualité peut apparaître aussi de façon symbolique : œil, conduit, etc. Enfin, en conclusion, nous montrerons que la sexualité peut se loger dans la manière même de présenter les formes, presque indépendamment de toute figuration. Globale, dispersée dans l'image, elle correspond à la façon de voir de l'artiste, et le manifeste, qu'il le veuille ou non.

Notre étude se limite aux œuvres créées en 3D, sans capture de volume ou de mouvement réels. Nous ne parlerons pas des diverses interfaces qui tentent de réanimer le corps. Nous nous intéressons à la création des formes par langage interposé.

Les femmes créatrices sont minoritaires, comme généralement dans les milieux scientifiques et technologiques. Il semble être trop tôt pour voir clairement si les Dames artistes numériques, dont je fais partie, réalisent des œuvres différentes, notamment à propos de la sexualité. Notons que certaines, et les plus connues

(Amkraut, Ikam, Sommerer, et même Nahas) sont accompagnées d'un homme — par envie, ou pour des besoins techniques ou de crédibilité ? (dois-je moi-même m'y résoudre ?)

1) La représentation littérale d'éléments sexuels

La représentation d'organes sexuels humains est rare dans les films synthésiques.

Le remplacement généralisé des personnages humains par des objets industriels (jouet, gadgets, robots), par des squelettes ou des insectes¹ (article Anomalie n°1), évitant les problèmes de réalisme, justifie en partie cette absence : peut-on imaginer des organes génitaux à un vélo, à une lampe ? Quoique... A l'image de certaines oeuvres dadaïstes, et sans posséder forcément d'organe sexuels, une machine pourrait être sexualisée². Snow, dans *Tall Story* (1996), affecte à un robot, constitué de parallélépipèdes filaires, un pénis du même type, mais sans humour.

Lorsqu'il y a des nus intégraux, ce qui est très très très rare, les détails sexuels de leur corps restent discrets, voire invisibles. Pas d' « irrégularité » à l'entrejambe. Une couche dissimule l'identité génitale du bébé dans *Tin Toy* (1988), de John Lasseter. Les femmes de Michel Bret (voir plus loin), si elles sont entièrement nues, aux seins soigneusement aréolés et pointus, n'ont ni pubis ni sexe (*Suzanne* (1999) semble légèrement différer). Les danseurs, aux corps en matière brillante et transparente, de *Luxor Excerpts*, de Kleiser et Walczak, ne présentent pas non plus de différence sensible en bas du ventre. Dans *Migrations* (1997), Chamski, la statue de l'homme ailé comporte une légère grosseur génitale, fondue dans la matière. D'autres corps sont tout simplement discontinus. Les articulations des danseurs masqués d'*Eurythmy* (1989), d'Amkraut et Girard, sont vides : le bas du torse est ainsi constitué par un triangle, sans fesses ni sexe, alors que les pectoraux sont soignés. Justifié à l'époque par des contraintes de réalisme (refus de l'interpénétration des volumes animés), cette absence évacue allègrement la sexualité.

¹ Voir mon article « De la représentation du corps humain en image de synthèse », in *Anomalie*, n° 1, 2000, p. 82-90.

² *Voilà la femme*, 1915, Picabia ou *Woman*, 1920, Man Ray, *La mariée mise à nu par ses célibataires même*, 1915-23, Duchamp. *Féminin masculin*, *Le sexe de l'art*, Centre Georges Pompidou, 1996, p. 190-195.

Certaines exceptions existent : *Les Wrong Brothers* (1995), de Weston, une fois passés anges et blancs, à force d'envols infructueux, laissent voir leurs jolies fesses rondes ainsi que leur ...zigounette — bien juvénile. Le personnage de *La quête du très saint râââle*, (Im 98), de Jeannel, a bien une érection, mais la cache immédiatement, et disparaît après avoir « scié » l'élément féminin provocateur. Nous réservons pour la catégorie « accouplement » *Les Xons* de Babiolo. Enfin, *Joram* (Imagina 1994), de Rosen et Broersma, présente un superbe personnage, un sexe masculin, séparé de son corps, et personnifié, debout, marchant, et faisant danser sa « capuche », dans une forêt de mains ouvertes. De ce film se dégage la joie d'évoluer en pleine insouciance et liberté. Le sexe est rare, et s'il existe, doit être léger.

Comme les représentations de sexes, celles d'accouplement sont rares, et cachent souvent les organes correspondants.

Un des épisodes de la série des *Quarxs* (1991) de Benayoun, Schuiten, et Peeters, montre l'accouplement d'êtres mâle et femelle en un emboîtement pudique, presque statique. *Lawnmower man* (1992) de Brett Leonard, propose une union-fusion entre l'homme et la femme, dans une liquéfaction en spirale, quasi monstrueuse. *The End*. (1995), de Landreth, choisit aussi l'union dans une spirale énergétique, d'épaisses gouttes opaques et roses finissent — pudiquement ? — par encombrer l'écran et masquer la scène. La spirale et la liquidité auraient-elles remplacé le rythme en « va et vient » du cinéma ? Du comportement mécanique, serait-on passé à l'expression de l'intériorité ?

Dirty Power (1989) de Lurye, est un exemple curieux. Deux fils électriques, initialement branchés l'un sous l'autre, se débranchent, et suspendus dans l'espace, se regardent et s'animent tels des serpents. Ils se rebranchent ensuite alternativement à leur prise respective ; lumière, radio et soupirs suivant leur rythme, de plus en plus élevé, renvoyant à l'acte sexuel entre deux hommes.

La série des *Xons* (1991-1992), de Cécile Babiolo, montre et les organes et le rythme de copulation, et en joue avec humour. Sur une planète, des squelettes jaunes vaquent à leurs occupations. Leur morphologie présente quelques libertés : outre leurs

côtes « suspendues », les hommes possèdent un pénis, les femmes, un anneau vertical, au bas du ventre. Dans *Crac Crac*, un couple fait l'amour, debout, en société : le pénis en érection pénètre le vagin de la femme. Après le retrait, ce dernier s'agrandit par acoup, puis disparaît dans le cosmos, identique à la planète portant les personnages (projection du film). Les diffuseurs n'ont pas souhaité continuer la série.

Soulignons que dans ces représentations de nus, le poil reste absent, alors qu'ailleurs, le cheveux peut être valorisé (mais alors comme prouesse technique). D'une pilosité contrôlée, sans sueur, le corps synthésique est lisse, hygiénique. L'image de synthèse pue-t-elle la propreté ?

Le cas de la femme est particulier. Les organes génitaux proprement dits sont autant rares, que les seins sont : visibles malgré un vêtement (moulant), généreux malgré un corps mince, et d'une fermeté à toute épreuve. Les exemples « regorgent » : Lara Croft de *Tomb Raider* (1997) de Eidos, *Mystère et boule de gomme* (1998), et *Cahin Caha* (1996), de Michel Bret, etc³. Exception notable, *La grosse Lulu retourne à Venise* (1991) de Mario Martin Buendia, F, présente une femme plutôt forte et sensiblement moins jeune. Elle en possède d'autant plus de présence.

La situation de ces femmes mérite attention. En premier lieu, elles sont très souvent seules. Certes, cette réduction du nombre de personnages diminue d'autant le temps de calcul. La femme acquiert ainsi le premier rôle (pas dans les films de Lasseter). Mais cette solitude ne répond-elle pas à un désir des créateurs ? La femme de synthèse est-elle encore une idéalisation : beauté intangible, inaccessible ? Son corps dirait « touch me », tandis que son isolement et ses paroles (cf. *Don't touch me*) le refuseraient ? En second lieu, et cela revient au même, leur comportement nous interdit de les toucher. Souvent actives voire super-actives, sportives, volontaires, elles n'adoptent pas la position de séductrice, jouant du regard — ou de la femme séduite, offerte, ouverte aux regards (aucune ne regarde volontairement la caméra). Elles n'en ont pas le temps — elles sont très contemporaines. (La lenteur, pire la lascivité, sont

³ Ainsi que les diverses figurines dans *Cloison* (1997), de Bériou, *Xanadu City* (1992), d'Estienne et Duval, *Eccentric Dance* (1992), de Takaoki, Jap, la chanteuse de *Don't touch me* (1989), de Kleiser et Walczak, USA, la barbie dans *KnickKnack* (1989), de Lasseter, sans oublier la *Sexy Robot* (1984) d'Abel...

absentes en synthèse). Est-ce parce qu'elles sont seules qu'elles sont actives, ou réciproquement ?

La femme synthésique est donc objet de regard, objet de désir, mais ni sujet de désir — elle n'a pas conscience de sa sexualité —, ni partenaire dans un désir commun. Sa sexualité n'est pas totalement niée (sportive, elle a conscience de son corps), mais est représentée chastement, par le buste, sans sexe, sans poil ni fente entre les jambes. Elle n'est pas thématifiée. *Diable est-il courbe ?* (1995) de Benayoun en est-il une tentative ?

Notons également qu'il n'y a pas de situation symétrique pour les hommes, comme d'ailleurs dans les autres formes de représentation. Lorsqu'il s'agit de sexualité ou de sexualisation d'un personnage isolé, c'est de la femme qu'il s'agit.

2) Comment expliquer l'absence de représentations sexuelles ?

L'absence d'organes sexuels en synthèse est donc généralisée. Il n'est pas facile d'en trouver la raison. Il se peut que certains films ne nous soient pas connus.

Certes, la signification de la représentation des organes sexuels a changé. Dans notre riche société, la fertilité n'est plus une valeur. La pilule a dissocié sexualité et fécondation, tandis que la science et la technologie nous ont donné des moyens de reproduction assistée ; le sexe semble s'être désacralisé et banalisé. Mais il n'en est pas pour autant banni : les autres arts ou les médias (dont la télévision) nous en fournissent de constants exemples. Presque même en overdose.

Cette absence de sexe dans l'image de synthèse est-elle liée à une difficile modélisation ? Si un simple tube, éventuellement doté de petites boules, peut devenir un sexe masculin, une fente plus sombre ou un simple triangle peut convenir à la discrétion du sexe féminin. Ou une fidèle feuille de vigne. La difficulté n'est donc pas une raison valable. Mais est-ce trop facile de représenter des sexes ?

La pensée technique a-t-elle totalement supplanté la pensée symbolique ? La difficulté technique motive souvent les chercheurs. On modélise squelette et muscles avant la peau et le mouvement d'un corps, on rend les créatures intelligentes (voir les recherches en vie artificielle). Voilà des thèmes intéressants ! L'animation synthésique

approche maintenant tellement l'apparence de la réalité, tant dans son volume que dans ses mécanismes, que la valeur symbolique des attributs « naturels » du corps est écartée. Plus besoin d'être sexué pour être humain, pour paraître « vivants ».

Quel rôle jouent l'outil technologique et la manière de travailler dans ces représentations ? Le travail en équipe est-il un obstacle ou bien est-ce le sérieux de la technologie qui amènerait les créateurs à refouler leur sexualité ? Comment penser au plaisir lorsqu'on compte et qu'on mesure ? La hardiesse initiale de confronter l'art au calcul s'est-elle émoussée avec le temps ? Choisit-on maintenant d'user d'ordinateur par commodité... et non plus par passion ? Cela expliquerait peut-être la frilosité et le refus de déroger aux idées convenues. Ou bien est-ce parce que le plaisir est inquantifiable qu'il n'est pas représenté ? Voilà une difficulté intéressante, quantifier l'inquantifiable.

Enfin, le type de formes, ces modèles géométriques lisses et idéaux portés par la lumière, induit-il une autre relation au caractère sexué, organique du corps ? Les irrégularités formelles, qui existent par « défaut » dans la réalité, doivent être volontairement créées en image de synthèse, pour apparaître ; mais le sont-elles ? L'irrégularité visuelle est devenue imperfection, impureté, inconvenance, et acquiert une signification négative. De même, les situations sont rares à valoriser la nature organique des corps : combien montre des personnages âgés ou malades ? Et combien sur le thème de l'alimentation ? Le plaisir de bouche rejoint pourtant celui de corps (de même, quelle place pour le rire, ou pour l'incontrôlable ?). Ailleurs (festival Ars Electronica, à Linz, « Next Sex »), la reproduction est affaire de clonage, strictement génétique, sans sexualité. Même les représentations de danse se sont édulcorées pour ne plus être érotiques. L'immatérialité synthésique renverrait à une pureté idéale, sans sexe, sans sécrétions, ni émotions. Sous l'influence du puritanisme américain ? Sans sexualité, quelle image du monde allons-nous produire ?

Espérons que cette absence n'est que momentanée, et que, dépassant les challenges techniques, certains auteurs réaliseront des films personnels, riches de leur réalité et d'émotions liées à la sexualité. Ce texte vise aussi à les y encourager.

3) Les figures sexuelles inconscientes

Des formes symboliques indiquent que la sexualité est heureusement plus répandue.

L'oeil est ainsi une forme fréquente dans les réalisations 3D. Il représente certes l'exacerbation du désir de voir, mais vaut également pour tout désir (psychanalyse). Sur les visages, il est souvent hypertrophié. Parfois carrément isolé du corps, il se déplace alors de façon autonome : logos du salon *Imagina*, de l'*Oeil du cyclone*, *Automappe* (1988), de Bret, ou *Limbes* (1995), de Bériou. De nombreuses oeuvres tant littéraires que picturales associent l'oeil au sexe, féminin ou masculin⁴ (*Tableau d'amour* (1993), Bériou)

Le « tuyau » — forme oblige — est également de la partie. Les couloirs infinis dans lesquels la caméra vole à toute bringue, appelés *rides* ou *fly through*, fleurissent dans les parcs de jeux et les salles de cinéma dynamique. Or, ces espaces tubulaires, souvent sombres, sont une métaphore du vagin. *Limbes* nous le montre sans détour, lorsqu'à la fin, l'oeil — ou sa transformation ? — arrive dans les bras d'un accoucheur. Ces tuyaux représentent alors le désir de revenir dans le ventre de la mère, en lévitation, sans lourdeur matérielle⁵ (cf. supra, immatérialité).

Mais les déplacements dans ces couloirs sont rapides, ils apparaissent pressés, presque pressés d'en finir. Et pourtant, ils n'en finissent pas. Drôle de désir que ce désir qui ne s'avoue pas et qui ne semble pas être agréable lorsqu'il est réalisé.

Ironiquement, on pourrait aussi évoquer les éclatements, les fusées et autres navettes volantes qui expriment une énergie, peut-être davantage ...masculine ?

Ces manifestations symboliques, l'oeil ou le tuyau, nous montrent que, si la représentation littérale de sexe est rare, il est pourtant relativement présent, de façon détournée, presque'angoissée.

J'aimerais maintenant insister sur la quantité de formes molles, plus ou moins flasques, souples ou énergiques, dans les animations synthésiques : *Limbes* (déjà cité), *Displaced Dice* (Imagina 1995), de Zancker, *Betezeparticules* (1994), de Bret...⁶, ainsi

⁴ Bataille, *Histoire de l'oeil* ; Bellmer, *Unica, L'oeil sexe*, 1961 ; Brauner, *Le monde paisible*, 1927 ; et Louise Bourgeois, *Le regard*, 1966 ; Annette Messager, *Chimère*, 1982, etc. *Féminin masculin*, op. cit., p. 167-169.

⁵ M. Dery, *Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui*, Abbeville, Paris, 1997, p. 168.

⁶ *In search of muscular axis* (1990) de Kawahara Toshifumi, *Organ House* (1992) de Masa Yoshi Obata, *The page master* (Imagina 1995) de Hunt et Stoen, *Le ressac* (1992) de Le Peillet et de Kermel, *Lux* (1992) de Guilminot et tous les films de Kawaguchi, etc.

que de nombreux japonais. Saluons à cet égard la sensualité qui se dégage de *Indo Dondaine* (1993), réalisé par Huitric, Nahas, Tramus, et Saintourens.

A l'instar du titre *Organ House* (1992) de Masa Yoshi Obata, peut-on supposer que ces formes molles sont des organes internes, voire des organes sexuels, mous, mais capables de changer d'aspect... (cf. boules et tentacules chez Kawaguchi) donc masculins ?

Si ces formes molles manifestent la capacité de transformation des images numériques, elles relèvent ce faisant d'un jeu avec la « matière ». Une force agit sur la forme, redevenue matière, et renvoie à l'action que leur fait subir leur créateur symboliquement : « dans le pétrissage, plus de géométrie, plus d'arêtes, plus de coupures⁷. » Ces courbes et ces mouvements expriment un désir de contact, de liaison, d'adhésion⁸. L'image de synthèse amène ainsi une expression inattendue. Son immatérialité tant décrite se voit démentie : le contact entre le créateur et la matière de l'oeuvre se fait symboliquement, de façon imaginaire et profonde, car inconsciente.

Pour interroger la sensualité des créateurs d'images 3D, il ne faut donc pas tant s'attarder aux formes visibles qu'à la manière dont celles-ci apparaissent et s'animent. L'inconscient les travaille, les obstacles à son expression sont seulement plus grands.

Cependant, il n'est pas pris en charge ni encore moins thématiqué. Les créateurs restent trop souvent à la surface de ces formes vides. Ils ne se questionnent pas sur l'intériorité du personnage, de la leur, ni de celle du spectateur. Or, pourquoi représenter des éléments sexuels, si ce n'est pour « toucher » le spectateur, l'émouvoir, lui donner à se ressentir comme corps vivant ? Mais comment le toucher ? Il faut considérer la dimension érotique globale de l'image.

La sexualité renvoie à la fascination, qu'elle exerce par la complexité de son mystère informulable. Présenter un sexe ne suffit pas pour en rendre compte. Ne faudrait-il pas plutôt éviter de le montrer, ou montrer cet évitement ? Toute technique de création reste embarrassée devant cette difficulté (les films de Dwoskin s'y attellent, *Take me*, 1968, *Trixi*, 1969-70). Les réalisations par ordinateur, alors même qu'elles

⁷ G. Bachelard, *L'eau et les rêves, Essai sur l'imagination de la matière*, José Corti, Paris, 1942, p. 146.

⁸ G. Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, Paris, 1992, p. 308-312.

utilisent le langage comme matériau de création, peuvent-elles manifester cet indicible?

Pour conclure avec espoir, je terminerai sur deux travaux visuellement très riches. L'un et l'autre travaillent avec l'obscurité, la fugacité, la matière indéterminée. L'un et l'autre condensent une présence à l'oeuvre, grâce au travail exigeant et nécessaire du regard sur l'image plastique — qualité inquantifiable. L'érotisme s'y développe par figuration et par abstraction.

Présentation de *Trilogie*, réalisé par Miguel Almiron, argentin, 1998 puis d'extraits de ma recherche : *Un peu de peau s'étale encore* (*Aforme*, 1990), *Horgest* (1991-1993), *Etres-en-tr...* (1994).