

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

FANTASMER L'ANDROÏDE : CRÉATION D'UNE INSTALLATION INTERACTIVE À L'ESTHÉTIQUE
ROCOCO REVISITANT LES MYTHES ENTOURANT LES OUTILS TECHNOLOGIQUES DANS UNE
DÉMARCHE FÉMINISTE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
SOPHIE PERRY

DÉCEMBRE 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Merci à Pierre Gaudet et Mathilde Varanese,
sans leur aide je n'aurais pas pu accomplir ce projet.

Merci à Philippe-Aubert Gauthier, mon directeur de maîtrise.
Merci à Véro, Raphaëlle et Michelle pour leurs conseils techniques.
Merci à Jules, Lucie, Marina et Sarah-Jeanne pour leur support.
Finalement merci à Francis d'avoir répondu la deuxième fois.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
LISTE DES FIGURES.....	v
RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 L'électronique et l'interaction	5
1.1 Technologies numériques, algorithmes et relation machines-humains.....	5
1.2 Art interactif et rencontre avec la personne spectatrice.....	7
1.3 Le <i>Do It Yourself</i> et l'électronique.....	12
CHAPITRE 2 L'androïde et le féminisme	17
2.1 L'androïde en art contemporain	18
2.2 Historique de la figure de l'androïde	22
2.3 Les schémas narratifs de l'androïde féminin	24
2.4 La vie de couple hétérosexuel en parallèle avec l'androïde féminin.....	26
2.5 Mon androïde.....	28
CHAPITRE 3 Le rococo, la féminité et la domesticité	30
3.1 Critiques du rococo	31
3.2 Symbolique rococo.....	33
3.3 Le rococo en art contemporain.....	38
3.4 Revendiquer la féminité.....	40
3.5 Salon de l'androïde	43
CHAPITRE 4 L'installation; la façon de procéder	48
4.1 L'installation comme procédé narratif.....	48
4.2 L'artisanat.....	55
4.3 Travail en atelier.....	57
CONCLUSION	60
ANNEXE A Photographies des bibelots	63
ANNEXE B Photographies de l'exposition	69
ANNEXE C Livret explicatif.....	75

BIBLIOGRAPHIE.....	108
--------------------	-----

LISTE DES FIGURES

Figure 0.1.1 Sophie Perry, <i>Allégorie additive</i> , 2023, installation interactive	2
Figure 0.1.2 Sophie Perry, <i>Allégorie additive</i> (détail), 2023.....	2
Figure 0.1.3 Sophie Perry, <i>Allégorie additive</i> (plan et prototype), 2023.....	2
Figure 1.1 Rosalie D. Gagné, <i>Règne artificiel III</i> , 2017, installation, Espace de diffusion Parc-Extension, Montréal, Québec © Rosalie D. Gagné	8
Figure 1.2 Sophie Perry, <i>Machine à sophismes</i> , 2024.....	10
Figure 1.3 Sophie Perry, <i>Machine à sophismes</i> (détail), 2024	12
Figure 1.4 Raphaëlle Kerbrat, <i>Si (1-bit computer)</i> , 2021, © Raphaëlle Kerbrat.....	14
Figure 1.5 Ioana Verme Moser, <i>Fluid Memory</i> . Fluidic computer, 2020, photo par Frida Gregersen, National Gallery of Denmark, Copenhagen.....	15
Figure 2.1 Justine Émard, <i>Co(AI)xistence</i> , 2017, vue d'installation, photo par Mike Patten et Grispace, Cinémathèque Québécoise, Elektra, Montréal, Québec.....	19
Figure 2.2 France Cadet, <i>Demain les robots</i> , 2019, vue d'exposition, photo par France Cadet, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence	19
Figure 2.3 Bill Vorn, <i>Copacabana Machine Sex</i> , 2018, installation robotique, Montréal, Québec, © Bill Vorn	20
Figure 2.4 Zach Blas & Jemima Wyman, <i>im here to learn so :))))</i> , (2017), Installation, Photo par Toni Hafkenscheid, BlackWood gallery, Toronto	21
Figure 2.5 Casque de l'androïde, modélisé et imprimé par Kevin Dubeau, servant à performer l'androïde	29
Figure 3.1 François Boucher, <i>Les sabots</i> , 1768, huile sur toile.....	32
Figure 3.2 François Boucher, <i>Pompadour à sa toilette</i> , 1750, huile sur toile	34
Figure 3.3 Sophie Perry, esquisse préparatoire pour sérigraphie,.....	34
Figure 3.4 Paravent qui sera sérigraphié.....	35
Figure 3.5 François Boucher, <i>Allégorie de la peinture</i> , 1765, huile sur toile.....	36
Figure 3.6 Sophie Perry, esquisse préparatoire pour sérigraphie sur coussin.....	36
Figure 3.7 François Boucher, <i>Allégorie de la musique</i> , 1764, huile sur toile.....	37

Figure 3.8 François Boucher, <i>Allégorie de la poésie lyrique</i> , 1753, huile sur toile	37
Figure 3.9 Shary Boyle, <i>Ouroboros</i> , 2006, sculpture de porcelaine, photo par Drteng	39
Figure 3.10 Sophie Perry, <i>Ensemble d'écriture</i> , 2023, cinq pièces de céramique.....	44
Figure 3.11 Sophie Perry, <i>Ensemble d'écriture</i> (détail), 2024	45
Figure 3.12 Bureau	45
Figure 3.13 Fauteuil	46
Figure 3.14 Causeuse.....	46
Figure 4.1 Louise Bourgeois, <i>Spider</i> , 1997 sculpture, photo par Maximilian Geuter, © The Easton Foundation.....	49
Figure 4.2 Sophie Perry, esquisse de mise en espace du salon de l'androïde, 2023, aquarelle et crayon de bois	50
Figure 4.3 Yannick Pouliot, 2002, <i>Le Courtisan</i> , installation, Musée national des beaux-arts du Québec, © Yannick Pouliot	52
Figure 4.4 Anna Von Merten, <i>As the Stars Go By</i> , 2006, <i>Jack Hanley Gallery</i> , San Francisco, California, © Anna Von Merten	56
Figure 4.5 Al-Jazari, <i>Elephant clock</i> , 1206, l'illustration se retrouve dans <i>The Book of Knowledge of Ingenious Mechanical</i>	57
Figure 4.6 Sophie Perry, <i>Avez-vous l'heure?</i> , 2022, sculpture de céramique avec systèmes actifs.....	58
Figure 4.7 Sophie Perry, <i>Avez-vous l'heure?</i> (détail), 2022	58

RÉSUMÉ

Dans ce mémoire-cr  ation, je me demande comment r  inventer nos relations avec la figure de l'andro  ide. En litt  rature comme au cin  ma, les champs d'int  r  t de l'andro  ide sont centr  s sur le protagonisme masculin, cette figure n'a de f  minin que sa corporalit  . J'associe l'andro  ide au rococo, car c'est un courant artistique qui a   t   d  nigr   en raison de son association avec des valeurs f  minines et une place plus importante des femmes dans la soci  t  . J'utilise cette esth  tique pour permettre    l'andro  ide de se r  appropri  r sa f  minit  ,    l'image des performeuses burlesques qui surjouent la f  minit   pour reprendre le contr  le sur leur image. Puisque je parle de l'andro  ide en tant que figure narrative, et non en tant qu'objet technologique, il est n  cessaire de le situer dans un monde narratif. Pour ce faire, j'ai recours    l'installation, un m  dium qui permet de rencontrer un personnage en se projetant dans une mise en sc  ne immersive o   son histoire pourrait prendre forme. L'installation que je propose est un salon dans lequel vit l'andro  ide, celle-ci permet de rencontrer cet   tre par ses envies et ses besoins, sans passer par son apparence corporelle. Je ne cherche pas    cr  er l'andro  ide, mais plut  t    le sugg  rer par son espace de vie.

Je cr  e des   uvres   lectroniques interactives dans le but d'interroger notre rapport aux technologies num  riques et    l'interactivit   m  me. L'andro  ide en tant qu'  tre   lectronique d  coule de ces rapports. Je me demande comment l'imaginer dans une perspective plus   galitaire.

Mots cl  s :

Andro  ide, DIY, domesticit  ,   lectronique, f  minisme, f  minit  , installation, interactivit  , narration, rococo, technologies num  riques

INTRODUCTION

À mi-parcours de ma maîtrise en arts visuels, j'ai réalisé que je suis une « nerd », c'est-à-dire une personne passionnée de sciences et techniques, notamment d'informatique, et qui y consacre la plus grande partie de son temps (Robert, 2025). J'ai créé, à l'hiver 2023, un papier peint (Figure 0.1.1) incorporant un circuit électronique qui utilisait uniquement des transistors¹ pour réaliser des additions en base binaire². J'étais fascinée de pouvoir visualiser le passage du courant dans ce circuit et de représenter des fonctions logiques³ de manière, à mon sens, aussi simple. Mon enthousiasme a été rapidement freiné par les regards perplexes de mes collègues qui ne comprenaient aucun des termes que j'utilisais et qui n'avaient aucun intérêt à les saisir. Ils et elles étaient impressionné-es par la complexité du projet, plutôt que par l'élégance d'un circuit fonctionnant à partir des composants les plus élémentaires de l'électronique. Maintenant que j'ai conscience que la satisfaction que je tire de la compréhension de ces circuits électroniques n'est pas partagée, je tiens à rassurer le lecteur ou la lectrice : mon mémoire ne porte pas sur des avancées techniques. Il n'est nullement nécessaire de connaître des termes spécifiques tels que « transistors », « additions binaires » ou « fonction logique » pour comprendre ma démarche. Lorsque des termes technologiques seront employés, ce sera de manière poétique, pour évoquer les questionnements techniques qui m'inspirent et me tourmentent. Ce qui m'intéresse avant tout est de transmettre une réflexion sur la représentation des technologies numériques dans la culture populaire.

Il existe une incompréhension générale quant au fonctionnement des technologies numériques. Cette méconnaissance est souvent comblée par l'interprétation des comportements des outils numériques comme s'ils étaient humains. C'est dans cet écart entre le fonctionnement réel des outils numériques et la manière dont nous les percevons que se situe ma démarche artistique. Je réfléchis à cet écart de deux façons. Premièrement, de manière technique, en créant des œuvres interactives qui remettent en question nos a priori sur l'interaction. Ces œuvres ne sont pas intuitives, l'accent étant placé sur les besoins du circuit électronique plutôt que sur ceux de l'utilisateur humain. Deuxièmement, je joue avec l'attribution de caractéristiques humaines aux outils numériques en m'intéressant à la figure de l'androïde.

¹ Un transistor est un composant électronique qui permet de contrôler les courants électriques, ils sont utilisés pour créer des fonctions logiques.

² Le binaire est un système numérique à base deux.

³ Les fonctions logiques sont des conditions tel que le courant A peut passer si le B est activé.

Figure 0.1.1 Sophie Perry, *Allégorie additive*, 2023, installation interactive



Figure 0.1.2 Sophie Perry, *Allégorie additive* (détail), 2023

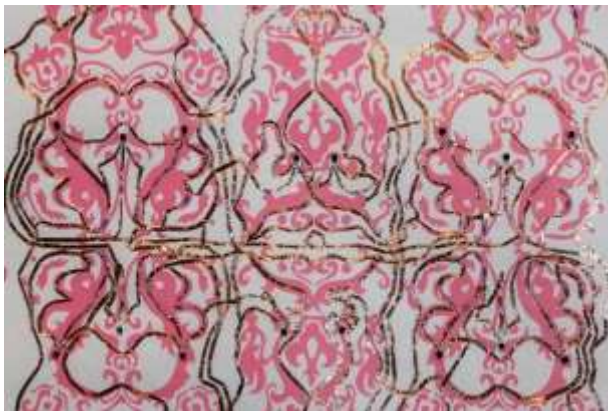
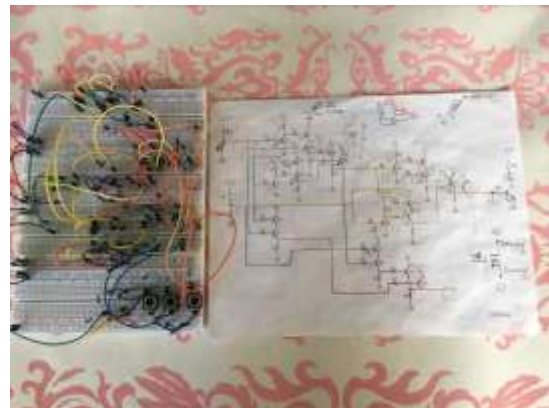


Figure 0.1.3 Sophie Perry, *Allégorie additive* (plan et prototype), 2023



Un androïde est un robot humanoïde. Dans mon travail, je me concentre principalement sur le concept fictif d'un être autonome, doté de libre arbitre, conçu par l'humain pour le servir. Je m'intéresse à la figure de l'androïde en littérature et au cinéma, celle-ci est souvent féminine lorsqu'elle est créée pour un usage domestique ou intime. Je trouve cette association problématique. Dans cette perspective, mon projet de maîtrise est de créer un monde narratif où la figure de l'androïde peut vivre sa féminité pour elle-même. Il en résulte une installation nommée *Après-midi onirique à la lisière d'un transistor*.

Dans ce mémoire, nous verrons que ma recherche sur l'androïde permet de réfléchir à la manière dont le genre est construit dans notre société patriarcale, en ce sens les termes « hommes » et « femmes » désigneront une conception cisgenre et hétérosexuelle de ces genres.

Je formule mes questions de recherche-crédation ainsi, partant du constat que la figure de l'androïde est généralement féminine et soumise, je me demande comment l'imaginer dans une perspective féministe ? Plus précisément, je me demande quelles possibilités peuvent émerger de la rencontre entre le dévoilement des procédés électroniques, leur association à une esthétique excessive et féminine, et leur transposition dans un univers narratif immersif.

Pour répondre à ces questions, les deux premiers chapitres abordent les sujets qui nourrissent ma pratique, tandis que les deux derniers se concentrent sur la manière dont je traite ces sujets, ainsi que les réponses que j'y propose. Au premier chapitre, j'aborde ma vision de l'interactivité, de l'utilisation quotidienne que l'on en fait, puis j'évoquerai plus particulièrement l'art interactif et la manière dont je l'utilise. Je conclurai ce premier chapitre par une réflexion sur le « faire soi-même » (*Do It Yourself*⁴) comme méthode de résistance et de reprise de pouvoir face aux grandes compagnies technologiques. Le deuxième chapitre se consacrera à l'androïde. Je commencerai par y retracer l'historique, puis je me concentrerai sur les schémas narratifs de l'androïde féminin en littérature et au cinéma afin de poser des parallèles avec la vision patriarcale du rôle de la femme dans le couple hétérosexuel. Ces deux premiers chapitres exposent ainsi la problématique de la féminisation des technologies numériques dans l'imaginaire collectif à travers la figure de l'androïde.

⁴ Le terme est utilisé en anglais, car le terme français « faire soi-même » n'est pas associé à l'utilisation que certaines sous-cultures font de cette expression.

Les deux chapitres suivants transmettent ma façon de répondre à ces problématiques, c'est-à-dire par la représentation de l'androïde, dans une esthétique rococo, par son lieu de vie, un salon. Dans le troisième chapitre, je proposerai l'association de l'androïde avec le mouvement rococo. J'utilise cette esthétique pour permettre à l'androïde de se réapproprier sa féminité, à l'image des performeuses burlesques qui surjouent la féminité pour reprendre le contrôle sur leur image. J'expliquerai ce qu'est le rococo et pourquoi il a été jugé trop féminin, puis en développant sur la pertinence des esthétiques ornementale et excessive à notre époque. J'explorerai aussi comment revendiquer la féminité peut être un acte politique et, enfin, je développerai sur le salon comme un lieu de représentation de l'androïde. Le quatrième chapitre traitera quant à lui du choix de l'installation comme médium artistique. Puisque je parle de l'androïde en tant que figure narrative, et non en tant qu'objet technologique, il est nécessaire de le situer dans un monde narratif. Ce dernier chapitre portera aussi sur l'importance du travail artisanal et j'évoquerai également mon expérience en atelier.

L'association de l'androïde avec l'esthétique rococo dans une installation narrative pour réfléchir à notre rapport aux technologies numériques peut sembler surprenante. Dans ce mémoire, je précise ma compréhension de chacune de ces notions, de l'importance qu'elles ont pour moi et sur la manière dont elles se répondent.

En conclusion, nous verrons comment ces questions et ces développements répondent à cette question centrale : comment imaginer l'androïde dans une perspective féministe.

CHAPITRE 1

L'électronique et l'interaction

En 2017, j'ai écrit ma première ligne de code dans le cadre d'un cours d'arts numériques du baccalauréat en arts visuels et médiatiques à l'UQAM. Avant cet événement, je n'avais jamais vraiment réfléchi à nos relations avec les technologies numériques. En m'initiant à la programmation, j'ai réalisé que ce sont les programmeurs qui programment l'ensemble des interactions possibles avec ces outils. Les problèmes éthiques liés aux technologies numériques, tels que la voix systématiquement féminine des assistants vocaux ou la difficulté des intelligences artificielles à reconnaître des personnes racisées sur des photos (Hassanin, 2023), m'ont interpellé lorsque j'ai commencé à les considérer sous cet angle.

En commençant à réaliser des œuvres qui nécessitent du code, je ne comprenais pas très bien le concept d'art numérique dans lequel je pensais m'inscrire. L'art numérique désigne tout art qui nécessite des dispositifs numériques tels que les ordinateurs, les interfaces et les réseaux (Couchot, 2024). Pour ma part, je crée des œuvres à partir de dispositifs numériques ; je construis mes propres ordinateurs, bien qu'ils soient élémentaires, pour interroger la notion d'interaction. Je n'utilise pas d'outils numériques. Je me situe donc plutôt dans un art électronique où la matière sous-jacente au numérique est mise en avant.

Dans ce chapitre, je développe l'importance de l'interactivité dans mon travail. Je commencerai par parler de ma relation aux technologies numériques quotidiennes et des influences théoriques qui m'ont poussée à m'intéresser à ces relations. Ensuite, j'aborderai l'interactivité en art contemporain, puis le *Do It Yourself* et l'importance qu'ils occupent dans ma pratique.

1.1 Technologies numériques, algorithmes et relation machines-humains

Les technologies numériques, qu'il s'agisse des applications que nous utilisons quotidiennement ou des logiciels utilisés pour trier les admissions dans les universités, fonctionnent grâce à des algorithmes. Les compagnies et les équipes travaillant à développer des outils numériques qui créent des algorithmes et des programmes destinés à être utilisés à grande échelle ne cherchent pas explicitement à défavoriser certains individus en fonction de leur appartenance ethnique, de leur genre ou de leur classe sociale. Toutefois, ces personnes portent avec elles leur propre vision du monde, leurs expériences et, surtout, des objectifs précis qui influencent la création des algorithmes (O'Neil, 2016).

Un autre aspect problématique de la culture numérique actuelle est la mystification qui en découle, tant dans la culture populaire que dans les discours des dirigeants des grandes entreprises technologiques. Dans la culture populaire, cette mystification se manifeste souvent par l'attribution de caractéristiques humaines aux objets technologiques qui nous entourent, comme lorsque l'on insulte un GPS, ou par l'association du numérique à la figure de l'androïde. Je reviendrai sur ce point dans le chapitre deux, sur l'androïde.

Certains acteurs du numérique renforcent sa mystification par la promotion des intelligences artificielles comme des entités grandioses et potentiellement dangereuses. Par exemple, au printemps 2023, Geoffrey Hinton, l'un des pionniers de l'intelligence artificielle chez Google, a mentionné lors de sa démission que l'intelligence artificielle était devenue effrayante et qu'elle pourrait bientôt égaler l'intelligence humaine (Kleinman, 2023). De son côté, Sundar Pichai, le directeur général de Google, a annoncé lors du Forum économique mondial en 2018 que l'intelligence artificielle représenterait un changement plus marquant pour l'humanité que le feu ou l'électricité (Clifford, 2018).

Avec cette glorification des intelligences dites artificielles, on en parle souvent comme une entité autonome et téléologique. La téléologie est une doctrine qui considère le monde comme un système de relations entre moyens et fins (Le Robert, 2024). Une téléologie numérique suppose que les technologies numériques ont une finalité en elles-mêmes, inévitable et prédéterminée. On stipule fréquemment que les technologies tendent vers une autonomie, alors qu'en réalité, elles ne peuvent devenir autonomes que si nous les concevons de cette manière.

La professeure d'anthropologie des sciences et technologies, Lucie Suchman, a été l'une des premières à s'intéresser aux manières dont les humains et les technologies numériques interagissent. Dans son essai *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*, publié en 1987 et réédité en 2007 sous le titre *Human-Machines Reconfiguration*, Suchman développe les résultats de sa recherche doctorale concernant les relations entre les photocopieurs Xerox et leurs utilisateurs.

Lors d'une interaction entre humains, le sens de celle-ci, ainsi que de chaque élément qui la compose, est construit en fonction du contexte, au travers d'une compréhension mutuelle. Par exemple, la phrase « tu es innocent » prend des significations très différentes selon qu'elle soit prononcée dans un tribunal ou lors d'une dispute. Les humains perçoivent le monde de manière souple, malléable et en constante évolution selon le contexte. En revanche, les outils technologiques ne font qu'exécuter ce que leur permet leurs

paramètres sous-jacents, ils n’appréhendent pas le monde, ils ne peuvent pas s’y adapter, ni inventer de nouvelles façons d’être. Lorsque l’humain effectue des actions qui, selon lui, ont du sens afin d’obtenir un résultat donné, mais que la machine n’est pas programmée pour comprendre cette série d’actions, une frustration se crée chez l’humain. Le titre du livre de Suchman, *Plans and Situated Actions*, illustre cette friction : la planification destinée à la machine est une projection réalisée par les concepteurs des besoins de l’utilisateur et de sa manière d’interagir avec l’appareil.

Planning is an imaginative and discursive practice (...) through which actors project what they might do and where they might go, as well as reflect on where they are in relation to where they imagined that they might be (Suchman, 2007 p.13).

La recherche de Lucie Suchman a été réalisée en 1980, mais les points importants qu’elle met en lumière demeurent toujours d’actualité en 2024 : les outils technologiques, y compris les intelligences artificielles, sont toujours conçus selon un plan. Ce plan est élaboré en projetant comment et pourquoi l’utilisateur devrait interagir avec l’outil. Encore aujourd’hui, avec des technologies ayant un impact sur une grande partie de la population, les concepteurs réalisent les plans en fonction de ce qu’ils imaginent des utilisateurs (Gerbu, 2018). Bien entendu, ces concepteurs arrivent avec leur propre expérience du monde et leurs angles morts.

Personnellement, j’ai pris conscience, en apprenant à coder, de la manière dont ces technologies sont planifiées et j’ai développé un rapport plus distant et critique envers elles. Je crée des œuvres interactives pour avoir la possibilité de planifier des interactions. Les interactions que je planifie ne servent qu’à dévoiler les mécanismes qui les sous-tendent.

1.2 Art interactif et rencontre avec la personne spectatrice

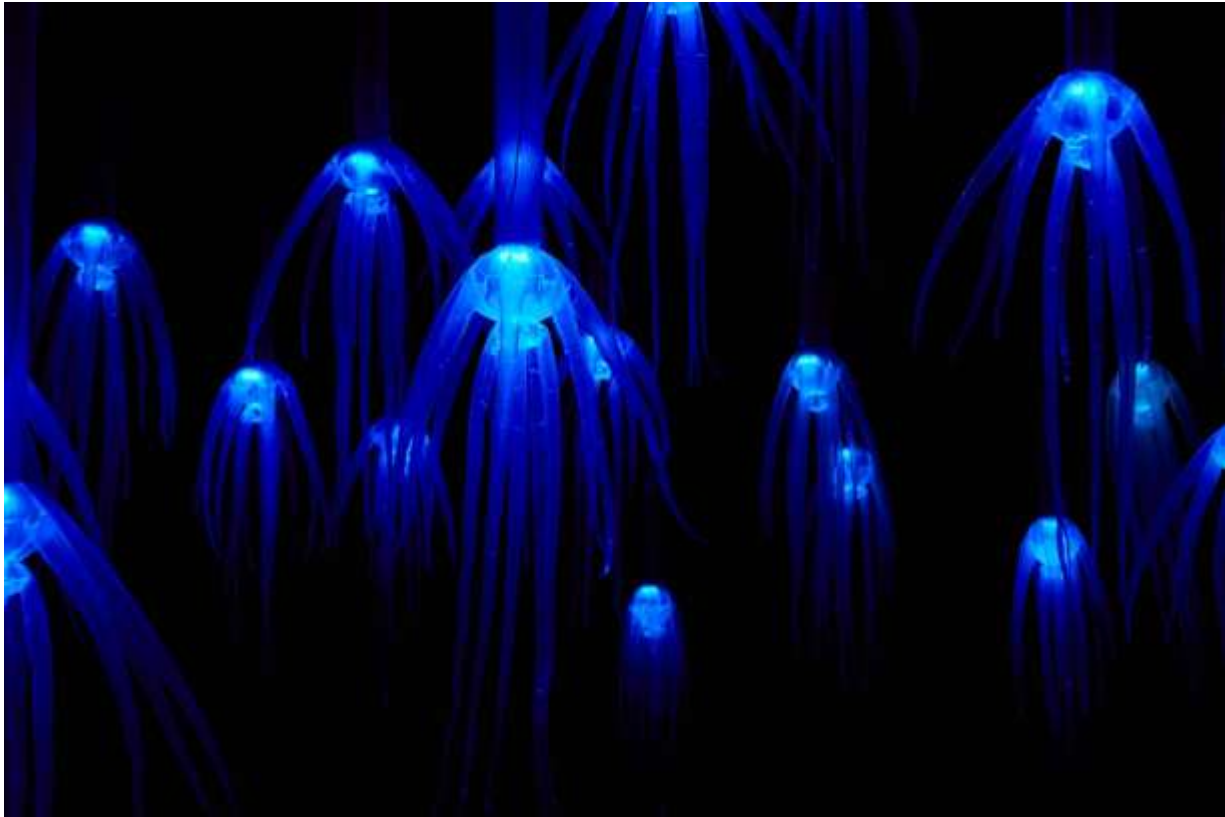
Dans cette section, j’explorerai comment l’interactivité est utilisée en art numérique et je détaillerai les raisons et les manières dont j’utilise moi-même l’interaction dans mes créations.

L’interactivité en art est souvent utilisée pour réagir à la présence des spectateurs·trices et les intégrer dans l’œuvre. Dans l’installation *Règne artificiel III* de Rosalie Dumont-Gagné (figure 1-1), que j’ai eu la chance d’expérimenter dans le cadre de l’exposition *Eco(système) of hope*⁵, des sculptures gonflables

⁵ *Eco(système) of hope*, commissarié par Nathalie Bachand, a été présenté à l’espace de diffusion Parc-Extension Montréal, Québec, du 18 au 30 octobre 2024.

similaires à des méduses flottent au-dessus des têtes, le rythme lent de leur dilatation et la pénombre de l'installation, induisent une ambiance sous-marine. La présence humaine est captée par l'œuvre et modifie le rythme auquel des sculptures lumineuses se gonflent et se dégonflent, évoquant la respiration.

Figure 1.1 Rosalie D. Gagné, *Règne artificiel III*, 2017, installation, Espace de diffusion Parc-Extension, Montréal, Québec © Rosalie D. Gagné



Pour la théoricienne Louise Boisclair (2015), les œuvres interactives modifient notre corporéité, notre perception et notre expérience esthétique. Dans son livre *L'installation interactive : Un laboratoire d'expériences perceptuelles pour le participant-chercheur* (Boisclair, 2015), elle cherche à comprendre ce que déclenchent en nous les œuvres interactives, et ce qui caractérise spécifiquement ce médium. D'après elle, le participant-chercheur voit sa perception modifiée par le geste interfacé, puis, une fois l'expérience interactive terminée, il se questionne sur ce qu'il a vécu au cours de l'interaction.

Grosso modo, dès son entrée dans le lieu, le participant baigne dans une configuration scénographique qui brouille sa sensorialité. Devant une installation en attente, il cherche comment entrer en contact avec une interface et activer la mise en œuvre. Le geste interfacé actualise une dimension virtuelle sous une forme sensible sur la scène physique et écranique. Un circuit plus ou moins fluide s'effectue entre le geste humain, le dispositif interactif et la réponse machinique. Le

participant déploie alors graduellement la proposition et, ce faisant, modifie ses modalités perceptives. (Boisclair, 2015 p.4)

Dans ce type d'interaction entre l'œuvre et une personne spectatrice, un geste active l'œuvre et déclenche une réponse. Par la suite, l'expérience corporelle amplifiée reste imprimée chez la personne spectatrice, éveillant une nouvelle conscience de la manière de percevoir avec son corps. Pour que cette magie opère, il me semble essentiel que la façon dont le geste est capté par l'œuvre et la logique qui la sous-tend demeurent cachées. Ainsi, l'interaction reste fluide et l'expérience vécue par la personne spectatrice est le point focal de l'œuvre.

Si nos modalités de perception se transforment au fil des rencontres avec des œuvres et, de manière plus générale, avec des objets interactifs, il est important de se rappeler par qui ces objets ont été créés et dans quel but. Une interaction transparente — c'est-à-dire une interaction pour laquelle nous ne percevons pas le mécanisme sous-jacent — inscrit dans notre corps une manière d'agir sans que nous ayons à réfléchir aux paramètres qui la composent. L'illusion de transparence dans l'interaction peut engendrer une expérience où l'utilisateur se sent en contrôle, mais en réalité, son comportement face à l'œuvre est prédit et, d'une certaine façon, contrôlé par des logiques et des algorithmes invisibles.

Dans l'œuvre « *Règne artificiel III* » (Figure 1.1) de Rosalie D. Gagné, le rythme respiratoire de méduses suspendues est influencé par la présence de la personne spectatrice, le comportement de cette dernière est planifié dans l'œuvre. Les capteurs de présence, par exemple, sont assurément placés aux endroits où il est le plus probable que l'on se place pour observer l'œuvre. Pour augmenter cette probabilité, l'œuvre est conçue de manière à ce que la personne spectatrice doive prendre position devant les capteurs pour pouvoir expérimenter l'œuvre. Tout cela se passe sans que la personne spectatrice ressente que son parcours est dirigé ni qu'elle ne prenne conscience du fonctionnement de l'électronique : c'est un mécanisme transparent. L'intérêt de Dumont-Gagné porte sur l'expérience sensorielle et perceptuelle. Elle planifie une interaction discrète, transparente, afin de permettre à la personne spectatrice de s'immerger dans l'œuvre.

Pour ma part, mon intérêt créatif porte sur la planification et le mécanisme permettant l'interaction. Je crée des œuvres interactives qui ne sont pas transparentes et qui interrogent les automatismes liés à l'interaction. Dans ces œuvres, le point focal se déplace de l'action humaine vers la manière dont la machine répond à cette action.

Dans mon installation *Après-midi onirique à la lisière d'un transistor*, les œuvres sont planifiées pour interagir avec un personnage fictif d'androïde. Ce personnage n'a pas les mêmes besoins ni les mêmes facultés qu'un être humain. Ainsi, la personne qui expérimente les œuvres devient spectatrice d'une interaction qui ne repose pas sur sa propre manière d'être et qui ne répond pas comme un miroir à ses faits et gestes. C'est une nuance centrale dans mon travail et dans ma façon d'utiliser et de problématiser l'interaction dans mes œuvres.

Figure 1.2 Sophie Perry, *Machine à sophismes*, 2024



Les bibelots composant l'œuvre *Machine à sophismes* (Figure 1.2) forment un circuit électronique⁶ qui détecte lorsqu'une entité se trouve devant elle et utilise un algorithme pour déterminer si cette entité est humaine ou androïde. Si l'entité est identifiée comme un androïde, le circuit lui offre la possibilité de se recharger.

Le premier bibelot⁷ (Figure 1.2, A), celui qui place sa main au-dessus de ses gros yeux comme pour regarder au loin, capte la présence d'une entité. Les gros yeux étant un sonar. Le deuxième bibelot (Figure 1.2, B), qui tient un sablier dans ses mains, est celui qui mesure le temps nécessaire entre chaque action pour assurer le bon fonctionnement du circuit. Le troisième bibelot (Figure 1.2, C), qui tient un thermomètre et qui adopte un geste de protection de ses yeux pour observer au loin, possède un seul œil, un capteur

⁶ Sur l'image Figure 1-2, les bibelots n'ont pas encore leur composants électroniques, seul le bibelot A possède une partie de ses fils. Les ouvertures dans les torsos des figurines sont conçues pour y insérer les composants électroniques.

⁷ Des images de chacun des bibelots individuels se retrouvent en Annexe 1.

infrarouge passif captant la présence de chaleur. Le quatrième bibelot (Figure 1.2, D), enregistre les données relatives à la présence de chaleur, ainsi que l'utilisation du chargeur pendant les trois dernières activations du système. Le cinquième bibelot (Figure 1.2, E) effectue des calculs en comparant les informations stockées dans le bibelot D avec celles récemment captées pour déterminer la probabilité que l'entité devant lui soit un androïde. Le sixième et dernier bibelot (Figure 1.2, F) tend un port USB. Il permet à l'entité, si elle est identifiée comme un androïde, de se brancher pour se recharger et reçoit une rétroaction indiquant si la prise USB a été utilisée ou non. Cette information est ensuite envoyée au bibelot D, qui enregistre les données.

La décision de savoir si l'entité est humaine ou androïde est prise à partir des données captées lors des trois dernières activations du circuit. Le circuit interprète l'utilisation de la prise USB comme un indice que l'entité est un androïde. Il se base sur la corrélation entre l'utilisation de la prise USB et la détection de chaleur lors des trois dernières activations pour déterminer la nature de l'entité. Si, la majorité du temps, la prise USB a été utilisée alors qu'aucune chaleur n'a été captée, le circuit en conclut que les androïdes n'émettent pas de chaleur. Dans ce cas, il activera le port USB lorsqu'il détectera une présence sans chaleur et ne l'activera pas si une présence émettant de la chaleur est détectée.

En ce moment, dans la réalité, les androïdes n'émettent pas de chaleur, il est donc évident que si l'entité devant le circuit émet de la chaleur, il ne s'agit pas d'un androïde. De plus, le fait qu'il n'existe pas d'androïdes autonome qui pourraient se retrouver dans l'exposition rend évident le fait que c'est un humain qui se retrouvera devant la série de bibelots. Cependant, les bibelots sont conçus pour exister dans un monde fictif. Dans cet univers, les androïdes sont autonomes et il est possible qu'ils évoluent pour émettre de la chaleur. Il faut donc que les bibelots soient capables de s'adapter à cette hypothèse. Le titre *Machine à sophismes* fait référence à ce raisonnement erroné du circuit. Le circuit est erroné parce qu'il repose sur la prémisse qu'il existe dans un monde où son interaction ne s'adresse pas nécessairement à un humain.

La personne spectatrice se trouve devant une série d'objets interactifs qui ne lui sont pas spécifiquement adressés. Elle peut percevoir que sa présence modifie l'état des circuits, grâce à des diodes électroluminescentes (DEL) intégrées à chaque bibelot, qui s'allument lorsqu'une étape est réalisée. Par exemple, il est inscrit sur le bibelot qui capte la chaleur (Figure 1.3) : « Une source de chaleur est captée », et une diode électroluminescente verte au milieu de la poitrine de la figurine qui s'allument lorsque cette

chaleur est détectée. Ces indices fournis sur les bibelots ne sont pas trop didactiques, afin de ne pas briser l'illusion que ces objets sont destinés à un être fictif qui les comprend sans instructions.

Malgré tout, pour aider la compréhension, un livret informant de manière plus explicite la fonctionnalité de chaque œuvre est disponible. Ce livret joue sur l'esthétique de la fiction proposée, mais brisera le quatrième mur en indiquant les titres des œuvres et en expliquant leur fonctionnement. Plus de détails sur ce livret sont donnés au chapitre 4.1 et il se retrouve en Annexe C.

Le fonctionnement des œuvres n'est pas facile à comprendre, mais pour celles et ceux qui en auront la curiosité, elles deviennent un casse-tête à résoudre. Pour les autres, le mystère fait également partie de l'œuvre, puisqu'elle ne leur est pas destinée. Cette façon d'interagir, qui est déterminante dans mon travail, est aussi une approche qui rappelle la théorie de Lucie Suchman, selon laquelle l'électronique, et par extension le numérique, ne fonctionne qu'avec les paramètres restreints que les concepteurs ont établis.

La fonctionnalité des circuits sert aussi à ancrer la fiction proposée dans la réalité. Ce n'est pas une simple simulation, c'est un véritable prototype.

Le *Do It Yourself* et l'électronique

Le fait de réaliser des circuits fonctionnels est essentiel dans ma démarche. Puisque je réfléchis aux modalités de l'interaction, il m'est nécessaire de paramétrer moi-même ces modalités faisant écho aux principes et lectures évoquées plus haut. Cela me permet de mieux comprendre le fonctionnement de l'électronique et d'approfondir mes réflexions sur ce médium. Ainsi, ce sont les questionnements liés à la réalisation d'outils technologiques, plutôt qu'à leur utilisation, qui m'inspirent dans la création. N'ayant pas de formation en informatique ni en électronique, je bénéficie de l'aide de Pierre Gaudet qui m'enseigne les bases de l'électronique tout en matérialisant les circuits que j'imagine.

Figure 1.3 Sophie Perry, *Machine à sophismes* (détail), 2024



Il est crucial pour moi que les circuits soient réellement fonctionnels. Mes œuvres n’auraient pas la même portée si les circuits électroniques simulaient une fonction, mais ne fonctionnaient en réalité que de manière aléatoire. Le propos de mes œuvres réside dans le circuit, dans l’interaction parfois complexe à établir.

En commençant la maîtrise en art, j’ai opéré un changement, passant de la programmation sur des microcontrôleurs (de marque Arduino, pour ceux qui s’y connaissent) à la création de circuits à partir de composants électroniques élémentaires. Auparavant, j’écrivais des lignes de code pour faire fonctionner des capteurs, des lumières, du son et des moteurs. Aujourd’hui, c’est par le placement des composants électroniques, tels que les résistances, les condensateurs et les transistors⁸ que je contrôle ces mêmes éléments. Créer des circuits électroniques avec ces composants me permet de réfléchir aux technologies numériques à travers la matière même qui les compose.

En réalisant mes circuits, je m’inscris dans une démarche du *Do It Yourself (DIY)*. Ce terme désigne une pratique qui consiste à réparer, modifier ou fabriquer un objet soi-même, sans avoir été formé par une institution pour acquérir les compétences techniques nécessaires. Réaliser ou réparer des objets soi-même n’est pas une activité récente, mais dans notre société de consommation actuelle, cela est devenu un acte de résistance. Dans le livre *Fight Back: Punk, Politics and Resistance* (Subcultures Network, 2014), Michelle Liptrot constate que la culture punk s’est approprié le *DIY* pour acquérir une autonomie vis-à-vis du système. Contrairement à d’autres styles musicaux, les groupes punks ne cherchaient pas à se commercialiser ni à devenir grand public. Ils ont donc mis en place des moyens alternatifs pour diffuser leur musique et informer les membres de la culture punk des actualités musicales et culturelles, sans passer par des circuits commerciaux (Subcultures Network, 2014). Bien que l’approche se soit déradicalisée depuis l’époque punk, le *DIY* est encore associé à une résistance face à la commercialisation des biens qui habitent notre quotidien.

Pour moi, comme pour la chercheuse en art et littérature Sarah Benhaïm, le *DIY* offre une plus grande emprise sur la création. Dans son texte *DIY et hacking dans la musique noise : Une expérimentation bricoleuse du dispositif de jeu*, Benhaïm (2019) loue l’accessibilité et la démocratisation de la musique Annejouets musicaux qu’ils et elles ouvrent et bricolent pour créer de nouveaux sons. Ces personnes se

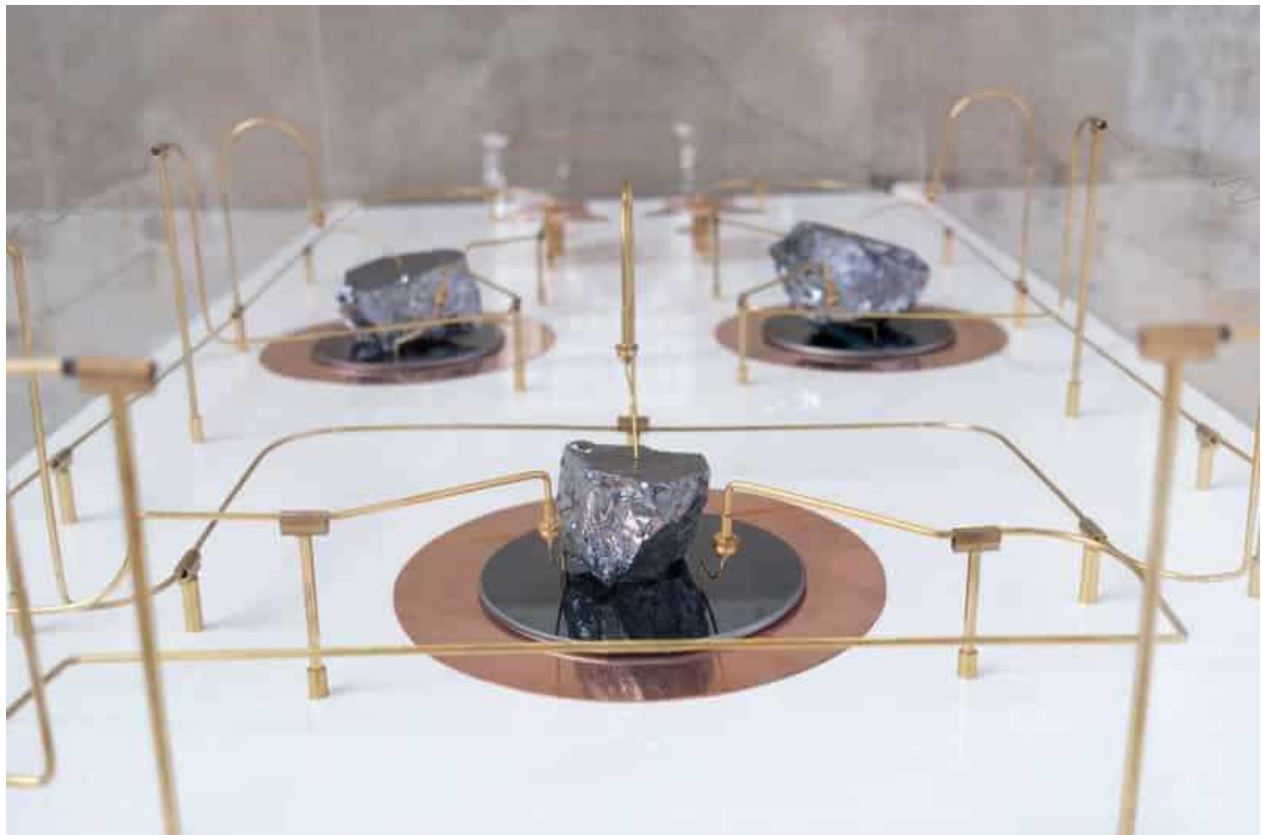
⁸ La résistance limite l’intensité du courant dans un circuit, le condensateur emmagasine de l’énergie et le transistor modifie ou amplifie un courant.

sentent ainsi plus proches de leurs instruments et peuvent leur donner une tonalité propre (Benhaim, 2019). Pour ma part, réaliser des œuvres sans recourir aux technologies de pointe me permet de me concentrer sur le fonctionnement de ces appareils, et non sur leurs fonctionnalités.

Le travail de plusieurs artistes, dont Raphaëlle Kerbrat et Ioana Verme Moser, exacerbent ou transforment la matérialité de l'informatique. Ces artistes créent des ordinateurs primitifs, mais fonctionnels, en utilisant des matériaux différents de ceux employés dans la conception commerciale de l'électronique.

Raphaëlle Kerbrat, avec l'œuvre *Si (1-bit computer)* (Figure 1.4), a réalisé un circuit électronique permettant d'additionner en utilisant des morceaux de silicium, un matériau utilisé dans la fabrication des processeurs. Selon le site web de l'artiste, le circuit permet de calculer une image. Le long traitement des données par le semi-conducteur qu'est le silicium est rendu visible par des câbles mémoires qui changent de forme selon le résultat. Bien qu'une partie de l'électronique (comme les moteurs) soit cachée, l'œuvre rend manifeste que le numérique, souvent considéré comme immatériel, n'est qu'un état de changement dans la matière (Kerbrat, 2021).

Figure 1.4 Raphaëlle Kerbrat, *Si (1-bit computer)*, 2021, © Raphaëlle Kerbrat



De manière similaire, Ioana Verme Moser a conçu un ordinateur hydraulique, fonctionnant à l'eau, pour son œuvre *Fluid Memory, Fluidic computer* (Figure 1.5). Cette œuvre se présente sous la forme d'un labyrinthe en verre soufflé dans lequel se déplacent des gouttes d'eau. La structure est organisée de manière que les gouttes d'eau puissent passer à différents endroits, selon certaines conditions logiques⁹. La personne spectatrice est témoin du fonctionnement de l'œuvre en observant le déplacement des gouttes et le grésillement qui se produit lorsqu'une goutte atteint le bout du parcours sans tout de fois pouvoir identifier ce que calcul l'ordinateur.

Figure 1.5 Ioana Verme Moser, *Fluid Memory. Fluidic computer*, 2020, photo par Frida Gregersen, National Gallery of Denmark, Copenhagen



Les deux œuvres ont en commun de matérialiser des algorithmes, mais aussi de ne pas être pédagogiques. La personne spectatrice se trouve devant un système qu'elle ne peut pas comprendre si elle ignore certains

⁹ La condition logique est une variable qui peut être vraie ou fausse. Dans l'exemple de l'ordinateur hydraulique, la goutte d'eau pourrait passer dans un tube si une condition A ET une condition B sont vraies. Si l'une des deux conditions, ou les deux, sont fausses, la goutte d'eau ne pourra pas passer.

principes électroniques, cela ne gêne pas l'expérience esthétique, elle peut tout de même admirer la complexité de l'objet. La personne spectatrice a, devant cette œuvre, les renseignements nécessaires pour comprendre qu'une logique similaire opère les outils technologiques. Ces œuvres ouvrent la porte à d'autres types de relations avec les outils technologiques en exposant leurs dessous.

Dans ma démarche artistique, je me questionne sur la relation que nous entretenons avec les objets technologiques quotidiens. J'ai l'impression que nous prenons rarement le temps de nous interroger sur les paramètres de ces interactions et la manière dont ceux-ci nous influencent. Par la création d'œuvres exposant les mécanismes internes des systèmes interactifs et en jouant avec leur complexité, je réfléchis à nos attentes face à ces dispositifs, les dispositifs quotidiens tout comme les dispositifs interactifs artistiques. La création de circuits me permet de m'approprier les paramètres des interactions et d'en détourner les codes. Dans cette optique, je crée à partir de composants électroniques et j'expose mes circuits. Je démontre que tout réside dans la matérialité. Il n'y a rien de plus que ce que l'on voit dans le fonctionnement des systèmes que je conçois. En plus d'exposer la matérialité, je crée des systèmes interactifs qui ne sont pas intuitifs, qui font réfléchir à ce à quoi l'on s'attend d'une interaction. Cependant, comme nous le verrons dans les prochains chapitres, je transfère ces circuits interactifs dans un monde narratif mettant en scène la figure de l'androïde. Ce faisant, je recontextualise l'électronique et l'interaction dans un univers où ils n'existent que pour eux-mêmes.

CHAPITRE 2

L'androïde et le féminisme

Pour moi, la question de l'anthropomorphisation que l'on fait des outils technologiques est au premier plan dans nos relations avec ceux-ci. L'anthropomorphisation est l'attribution de caractéristiques humaines à ce qui ne l'est pas. Lorsque l'on imagine voir un visage humain dans l'écorce d'un arbre, on fait de l'anthropomorphisation, on en fait aussi lorsque l'on attribue des qualités, une logique ou des désirs humains à un animal ou à un algorithme. L'anthropomorphisation est une inférence¹⁰ qui se passe chez l'humain sur l'objet avec lequel il interagit. Selon Nicolas Spatola, chercheur en sciences cognitives et sociales, l'humain a une tendance à comprendre les comportements des autres selon son propre point de vue, mais dans les relations avec les agents conversationnels et les robots sociaux, l'attribution de caractéristiques humaines est déjà intégrée dans leur conception (Spatola, 2019). Les technologies destinées à interagir avec l'être humain sont construites de manière anthropomorphique entre autres pour être acceptées plus facilement par les utilisateurs (Spatola, 2019).

Je fais des liens entre réaliser des technologies numériques ayant des caractéristiques humaines afin qu'elles soient plus facilement acceptées par les humains qui les utilisent et les observations faites par Lucy Suchman (2007) sur les difficultés rencontrées dans les interactions entre humains et machines. Suchman stipule que l'humain a une compréhension ouverte et malléable du monde alors que les machines ne peuvent évoluer que dans un monde fermé et entrer en relation avec celui-ci qu'en fonction des paramètres qui ont été établis à leur fabrication (Suchman, 2007). La conception de technologies basée sur un design humanoïde, autant dans la forme physique que dans la façon vocale de répondre et l'émulation d'émotions et de raisonnements humains, servirait à simplifier les interactions pour l'humain. Dans ma démarche, je tente, de manière métaphorique, de réaliser des interactions qui répondraient aux besoins de la machine.

Selon Spatola, l'imaginaire des robots dans la culture populaire est un des moteurs qui poussent à créer des robots anthropomorphiques (Spatola, 2019). Il stipule que les robots pourraient prendre n'importe quelle forme, mais restent souvent humanoïdes, car c'est ce que le public, qui rencontre principalement

¹⁰ Une inférence est une opération logique par laquelle on admet une proposition en vertu de sa liaison avec d'autres propositions déjà tenues pour vraies.

des robots par la fiction, a comme référence. J'ajouterai que les ingénieurs et scientifiques qui construisent ces robots ne sont pas coupés de ce monde et que leur imaginaire sur la robotique est aussi nourri par la fiction.

Si les histoires influencent autant les avancées technologiques, c'est qu'à force d'être répétés les schémas narratifs deviennent des archétypes. Les récits sur l'androïde entrent dans une mythologie contemporaine dans le sens décrit par Lucian Boia dans son livre *Pour une histoire de l'imaginaire* (Boia, 1998). Selon l'auteur le mythe est :

Une construction imaginaire : récit, représentation ou idée visant à saisir l'essence des phénomènes cosmiques et sociaux en fonction des valeurs intrinsèques à la communauté et dans le but d'assurer la cohésion de celle-ci. (Boia, 1998 p.40).

C'est-à-dire que les mythes reprennent des valeurs qui sont présentes dans une société et les réitèrent.

Dans ce chapitre, je ferais un survol d'œuvres visuelles utilisant la figure de l'androïde, ensuite je tracerais son historique littéraire et les clichés qu'entretiennent les versions féminines de l'androïde. Je ferais des parallèles entre la façon dont l'androïde est traité en fiction et la façon dont les femmes sont traitées dans les relations amoureuses hétérosexuelles. Pour terminer, je préciserai la place de l'androïde dans ma pratique à la lueur de ces réflexions.

Il importe par ailleurs avant de se lancer de clarifier une confusion fréquente : la différence entre un androïde et un cyborg. Le cyborg est un humain augmenté par des composants électroniques. Cette figure a été utilisée par Donna Haraway dans le *Manifeste Cyborg* (Haraway, 2006) pour incarner un féminisme intersectionnel, remettant en question les oppositions binaires telles que naturel/culturel, vivant/matière inerte, homme/femme, qui soutiennent une vision colonialiste du monde. L'androïde, en revanche, représente généralement une vision essentialiste de la femme, même sans sexe biologique, il incarne une vision idéalisée du genre féminin, une image façonnée par le patriarcat (Faon, 2020).

2.1 L'androïde en art contemporain

Traiter de l'androïde en arts visuels est un défi complexe : on traite soit de sa dimension technologique, soit de sa relation à l'être humain.

Pour l'œuvre vidéographique *Co(AI)xistence* (Figure 2.1), Justine Émard met en scène l'interaction entre un humain et un androïde nommé Alter. Le résultat est une vidéo de douze minutes, à l'esthétique très soignée, portant sur de nouvelles perspectives de coexistence dans le monde. Pour cette œuvre, Émard n'a pas créé l'androïde ni travaillé avec l'électronique ou l'informatique. Afin d'être fidèle à la réalité et de rendre compte des avancées technologiques, elle a plutôt créé à partir d'un androïde existant, faisant ainsi état des possibilités actuelles.

Figure 2.1 Justine Émard, *Co(AI)xistence*, 2017, vue d'installation, photo par Mike Patten et Grispace, Cinémathèque Québécoise, Elektra, Montréal, Québec



Figure 2.2 France Cadet, *Demain les robots*, 2019, vue d'exposition, photo par France Cadet, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence



L'artiste France Cadet s'intéresse aussi aux perspectives de coexistence apportées par les biotechnologies et l'intelligence artificielle. Dans sa démarche, elle passe par l'image de l'androïde, ou du cyborg, qu'elle façonne à son image par modélisation 3D. Dans l'installation *Demain les robots* (Figure 2.2), par exemple, elle a eu recours à la réalité augmentée pour expérimenter ce que pourrait être une gestation de robot. Elle joue le jeu de l'anthropomorphisation extrême des robots et imagine comment ils pourraient se reproduire sans avoir besoin de passer par la fabrication humaine.

Pour réaliser ces deux œuvres, les artistes se sont focalisées sur l'image de l'androïde.

L'artiste Bill Vorn, au contraire, travaille principalement la robotique. Il crée des androïdes de toutes pièces dans une démarche artistique basée sur « l'esthétique des comportements artificiels » (Vorn, 2024). Le moteur de ses recherches semble être le perfectionnement technologique, plutôt que notre relation avec celle-ci. *Copacabana Machine Sex* (Figure 2.3), par exemple, est un cabaret burlesque de robots. L'artiste a créé et mis en scène des robots capables de danser. L'idée n'est pas de copier les mouvements de danse humains, mais d'imaginer quelles seraient les possibilités pour des robots anthropomorphiques.

Figure 2.3 Bill Vorn, *Copacabana Machine Sex*, 2018, installation robotique, Montréal, Québec, © Bill Vorn



Figure 2.4 Zach Blas & Jemima Wyman, *im here to learn so :))))*, (2017), Installation, Photo par Toni Hafkenscheid, BlackWood gallery, Toronto



Conceptuellement plus proche de mon travail, les artistes Zach Blas et Jemima Wyman abordent la personnification de l'intelligence artificielle dans l'œuvre *I'm here to learn so :))))* (Figure 2.4). Ils mettent en scène TAY (nom de l'intelligence artificielle, qui est aussi un acronyme de « thinking about you »), une IA mise en ligne sur Twitter pour apprendre au contact des utilisateurs, mais qui a rapidement été supprimée à cause des propos racistes et sexistes qu'elle avait appris. L'œuvre pose un regard ironique sur la condition de cette intelligence et sur le traitement qui lui est réservé, en imaginant un point de vue qui serait le sien. Ces artistes ne travaillent pas directement la figure matérielle qu'est l'androïde, mais passent par une représentation virtuelle de l'intelligence artificielle pour traiter de notre relation anthropomorphique avec l'IA qui, au final, s'approche de l'androïde.

Pour ma part, je travaille l'androïde en tant que figure fictive. C'est la représentation que l'on s'en fait, plutôt que les avancées réelles, qui m'intéresse.

2.2 Historique de la figure de l'androïde

La figure de l'androïde est relativement nouvelle, elle est apparue lorsque les technologies numériques ont permis de commencer à imaginer ce genre de créature. Elle a cependant une longue généalogie, en amont des technologies numériques : des êtres artificiels prenaient vie de manière mécanique, alchimique, magique et divine, peuplaient l'imaginaire. Dans ce chapitre, j'utiliserai le terme *être fabriqué* pour parler de toutes créatures humanoïdes créées par l'humain. Ce survol historique me semble important, car même si les questions éthiques concernant nos relations avec les intelligences artificielles, et leur figure de proue l'androïde, semblent nouvelles, les relations que nous pouvons imaginer avoir avec elles sont nourries par des histoires ancestrales portant sur des êtres fabriqués, comme le note Lilah Mercader Duplain dans son mémoire *Vues de l'intérieur : représentations de la femme fabriquée dans Westworld et Ex machina* (2020). Les figures de l'androïde et l'être fabriqué sont des archétypes, des modèles facilement reconnaissables et bien que chaque représentation de ces figures alimente leur archétype, elles ne s'y conforment pas en tout point à chaque fois. Les histoires les plus anciennes sont souvent les plus conformes aux archétypes, actuellement, en science-fiction, beaucoup de récits s'écrivent en réaction à ceux-ci.

Puisque je suis une femme blanche qui est née et qui a grandi au Québec, ma culture est fortement eurocentrée. Les histoires que je connais et qui m'ont formée viennent d'Europe et d'Amérique du Nord, c'est de ces histoires dont je parlerais. Je ne pense pas qu'elles sont plus importantes que celles provenant d'autres cultures, je les priorise parce que ce sont elles qui s'inscrivent en moi. La généalogie que je décris dans ce chapitre provient en grande partie du livre de la professeure de littérature Annie Amartin-Serin, *La Création défiée* (1995).

Les premières occurrences d'un être autonome, fabriqué par un humain, remontent, en Occident, aux mythologies antiques. Cette figure a d'abord pris vie grâce aux dieux. Dans la mythologie juive, on retrouve le golem. Cet être façonné dans l'argile s'anime par intervention divine lorsque son créateur lui insère des inscriptions sacrées dans la bouche. Dans la mythologie grecque, Pygmalion, sculpteur qui s'était voué au célibat à la suite de problèmes avec des femmes sorcières, taille dans la pierre une silhouette de femme si jolie qu'il en tombe amoureux. Il demande à Aphrodite, la déesse de l'amour, de donner vie à la sculpture. La déesse réalise son vœu, Galatée, la sculpture, prend vit, ils se marient et ont par la suite deux enfants. Dans ces deux histoires, c'est la volonté divine qui donne vie aux sculptures créées par l'humain.

Au moyen-âge, la création d'être fabriqués cesse d'être supportée par des divinités et devient plutôt l'apanage du diable. Anne Amartin-Serin (1995) note que les histoires décrivant comment des sorciers ont réussi à créer la vie de manière artificielle occultent le rôle de la femme dans la procréation. C'est uniquement à partir de sperme que l'on recueille et que l'on alimente de sang que l'on peut créer la vie. La légende de la mandragore va dans ce sens ; elle pousse au pied des meurtriers pendus à partir de gouttes de spermes (Amartin-Serin, 1995). La création de la vie par l'homme, menant à son affranchissement de la femme est une thématique qui reviendra dans de nombreux récits sur l'androïde, nous y reviendrons au chapitre 2.3.

À partir du siècle des Lumières, avec les avancées techniques, notamment dans le domaine de l'horlogerie, la création de la vie est passée de l'ordre du surnaturel à un rêve scientifique. Les humains ont commencé à espérer qu'ils pourraient recréer la vie grâce à leurs connaissances techniques. Des philosophes, tels que René Descartes, pensaient que l'imitation de la vie par la machine permettrait de comprendre les rouages de l'existence. Ce rêve s'est en partie concrétisé, notamment avec Jacques de Vaucanson, qui réalisait des automates pouvant entre autres jouer du piano ou écrire des lettres. Bien que des écrits existent sur la technique et la philosophie de cette époque, il n'y a pas de traces de récits fictifs imaginant de telles réalisations (Amartin-Serin, 1995). Peut-être qu'à l'époque du rationalisme, les récits fantastiques ont été relégués au second plan.

Il faudra attendre *Frankenstein* de Mary Shelley en 1818 pour avoir un premier récit marquant où la vie prend forme grâce à des procédés scientifiques plutôt que magiques. *Frankenstein* est cependant un roman traitant du sacrilège de créer la vie de façon artificielle. Il est intéressant de noter ce que représentent la créature masculine et celle féminine pour l'inventeur dans le roman. Lors de la création du premier monstre, masculin, l'inventeur Frankenstein est animé par le désir de faire perdurer la vie, il y voit une quête scientifique et philosophique. Éventuellement, la créature réclame une conjointe, l'inventeur la conçoit, mais sans passion, uniquement pour satisfaire les besoins du monstre. Puis, pris de remords par ce qu'il est en train de faire, il détruit la créature féminine avant de lui donner vie.

Dans les mêmes années, E. T. Hoffmann publie la nouvelle fantastique *L'homme au sable* (1817). Dans cette nouvelle, Nathanaël, un étudiant, tombe amoureux de la fille de son professeur, qu'il aperçoit par la fenêtre. Le professeur encourage l'étudiant à passer du temps avec sa fille, qui est en fait un automate qu'il a créé et qui ne peut pas parler. Le jour où Nathanaël s'apprête à demander la main de l'automate à

celui qu'il croit être son père, il aperçoit l'automate en morceaux, comprend la supercherie et en perd la raison. L'être fabriqué est féminin et sa subjectivité est complètement niée, elle n'est représentée que par son apparence physique, sans ambitions ni psyché.

Un récit marquant pour l'androïde féminin est *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam publié en 1886. Dans ce roman l'un des protagonistes tombe amoureux, cette fois c'est d'une actrice de théâtre qui, malheureusement, est sotte et décevante. Un ami du jeune homme qui se trouve à être un inventeur lui offre un andréide¹¹, une créature humanoïde artificielle, qu'il a conçu physiquement identique à l'actrice, mais psychologiquement bien supérieur. Dans le roman, les deux protagonistes discutent de philosophie entourant la création d'un être artificiel, et tiennent des propos misogynes sur la nature de la femme. L'histoire se termine lorsque le bateau dans lequel le jeune homme avait entreposé l'andréidé pour la rapporter chez lui échoue. Encore une fois, l'être fabriqué féminin ne sert que de contexte pour faire briller le génie masculin.

Le terme robot est apparu en 1920 dans la pièce de théâtre *RUR* du dramaturge Karel Kapek pour désigner un être fabriqué conçu pour réaliser du travail répétitif ou difficile, de manière autonome. Dans cette pièce, le créateur des robots ne caresse plus le rêve de recréer la vie, il veut faire des êtres autonomes dans le but d'être rentable. Dans cette pièce de théâtre, selon l'artiste et théoricien Raphaël Faon, « la révolte des robots renvoie à la révolution des travailleurs exploités ». (Faon, 2020), les robots y ont donc beaucoup d'agentivité. À partir de 1950, avec la publication de *I, Robot* par Isaac Asimov, le robot prend de plus en plus d'importance dans la culture populaire. Asimov, comme Kapek, réfléchi aux relations entre humains et robots, à la possibilité d'une cohabitation et à l'éventuel danger que les robots représentent pour l'humain.

2.3 Les schémas narratifs de l'androïde féminin

Dans la plupart des récits mettant en scène des androïdes ou leurs ancêtres les êtres fabriqués, le schéma narratif diffère si l'androïde est féminin ou masculin. L'androïde féminin est généralement sexualisé, mais aussi objectifié comme l'explique Lilah Mercader Duplain dans son mémoire *Vues de l'intérieur : représentation de la femme fabriquée dans Westworld et Ex-Machina* (2020). Despina Kakoudaki, professeure en littérature a écrit le livre *Anatomy of a Robot: Literature, Cinema, and the Cultural Work of*

¹¹ Le terme a été inventé par de l'Isle-Adam.

Artificial People (2014) traitant du regard que l'on porte sur notre corps et celui de l'androïde notamment par les représentations du geste d'ouverture du corps de l'androïde, cet ouvrage a influencé l'écriture du mémoire de Mercader Duplain ainsi que du mien.

À partir de ce point, dans mon mémoire je ne référerai plus qu'à l'androïde féminin que je nommerai simplement androïde et ferai les accords féminins. Pour les quelques cas où je ferai mention de l'androïde dans sa version masculine, je le spécifierai.

Tout d'abord, on note que, dans ces histoires, le créateur est un homme. Les récits de création artificielle sont un fantasme masculin de « paternité pure » (Amartin-Serin, 1996 p. 32), l'homme s'approprie le rôle de la création qui revient biologiquement aux femmes et mythiquement aux Dieux. L'androïde, qu'il crée, est destinée à être donnée à un autre homme. Mercader Duplain associe cette trame narrative à celle mythique d'Adam et Ève ; Adam s'ennuyait alors Dieu créa Ève pour lui tenir compagnie. Ève, tout comme l'androïde existe pour combler les besoins affectifs d'un homme et non pas pour avoir sa propre trame narrative. L'inventeur qui crée et fournit l'androïde est élevé au stade de Dieu, il peut créer la vie « sans avoir recours à la femme, à la sexualité, à la gestation, ni à la maternité » (Kakoudaki, 2014 p.41). L'androïde est le faire-valoir du génie de son créateur. On peut aussi remarquer que dans ces récits, à l'exception de l'histoire de Pygmalion et Galatée, l'androïde est stérile, renforçant l'exclusivité de la création à l'homme.

Mercader Duplain note que ce triangle relationnel entre l'androïde, l'homme qui l'aime et celui qui l'a créé reprend la même structure que le mariage tel que vu par Judith Butler dans *Trouble dans le genre* (1990). Pour Butler, le mariage est traditionnellement une consolidation de l'alliance entre deux clans d'hommes, la femme est un cadeau, un objet d'échange qui consolide symboliquement le lien entre les hommes. Elle reflète l'identité de celui qui la possède (Butler, 1990), en changeant du nom de son père au nom de son mari par exemple. Cette fonction symbolique de la femme l'objectifie, la prive de sa propre subjectivité. Le don de l'androïde d'un homme à l'autre reprend cette fonction, la trame narrative de l'androïde la lie à un homme, elle est représentée comme un être sans intérêts personnels.

L'objectification de l'androïde qui s'opère lorsqu'elle ne sert que de lien entre deux hommes, mais aussi en la ramenant constamment à son corps. Lorsqu'un protagoniste masculin est séduit par une androïde, c'est par son physique qu'il est attiré, il n'a généralement pas besoin de discuter avec elle pour l'apprécier. La figure de l'androïde est souvent utilisée dans le récit pour supporter le développement narratif du

personnage masculin, ses intérêts, ses goûts, sa personnalité ne sont pas développés puisqu'ils ne sont pas nécessaires. Mercader Duplain démontre qu'elle est souvent présentée, en réponse aux femmes humaines désobéissantes, comme la femme idéale, c'est le cas pour Galatée et Hadaly, l'andrèidé de *l'Ève future* (Mercader Duplain, 2020).

La primauté de la corporalité de l'androïde s'établit aussi par des scènes d'ouverture de ce corps. Que ce soit par un démantèlement violent ou par une chirurgie bienveillante de réparation, le corps de l'androïde est souvent ouvert et son intérieur dévoilé. Dans *l'Ève future*, par exemple, un chapitre entier est dédié à l'explication de la façon dont l'andrèidé enregistre les informations sur celui qui la possède, celle-ci est ouverte durant les explications afin d'en offrir un support visuel. Le choix de représenter l'androïde par sa composition physique révèle que tout ce qu'il y a à savoir sur celle-ci se passe physiquement et renforce l'idée que l'androïde n'est qu'un corps. Mercader Duplain explique que la femme, au 19^e siècle, est souvent décrite comme trompeuse, le maquillage par exemple serait une façon de changer son apparence pour duper les hommes. S'ensuit l'idée que la femme ne peut pas être crue sur parole est que c'est uniquement par l'ouverture de son corps que l'on peut révéler ses mystères. Dans ce sens, l'ouverture de l'androïde pour comprendre son mécanisme revient à cette idée que la vérité se trouve dans son corps et non pas dans ses propos. À la fin de la nouvelle *L'homme au sable* (Hoffmann, 1817), le protagoniste comprend la vraie nature de son aimée lorsqu'il la voit en pièces détachées. C'est par le morcellement du corps de l'androïde que le protagoniste a accès à sa véritable identité et non pas par l'affirmation de cette identité par cette dernière. Cette conception se base sur une division cartésienne entre le corps et l'esprit. Il y a une opposition entre la figure masculine du créateur qui est reconnu pour son savoir-faire, son esprit et celle de l'androïde qui est représenté principalement par son corps. Cette dichotomie renvoie aux vieux principes dualistes séparant les hommes et les femmes, l'esprit et le corps, la raison et les émotions, etc.

2.4 La vie de couple hétérosexuel en parallèle avec l'androïde féminin

Les enjeux d'objectification de l'androïde sont récurrents lorsqu'elle se retrouve dans des relations intimes avec des hommes, et cela est problématique, car il y a là une corrélation avec la réalité des femmes dans des relations hétérosexuelles.

Dans le livre *Réinventer l'amour*, la journaliste Mona Chollet (2021) explique l'importance du déséquilibre entre homme et femme dans les relations hétérosexuelles. Il y a déséquilibre dans la taille, hommes et femmes préfèrent souvent que la femme soit plus petite dans le couple (Leportois, 2019), mais aussi dans

le statut social. Chez les hommes, un statut social élevé est généralement gage de réussite amoureuse alors que les femmes qui réussissent professionnellement en paient souvent le prix dans leurs relations (Folke, 2019). Les femmes qui réussissent professionnellement ont généralement plus de pouvoir dans leur milieu et cela causerait un désintéressement émotionnel de la part des hommes. Un autre marqueur de cette préférence des hommes pour les femmes qui leur sont inférieures se retrouve dans la glorification de la jeunesse des femmes. Chollet suggère que si la femme idéale est jeune et petite, c'est qu'elle évoque ainsi la poupée, le jouet malléable et docile.

L'autrice cite Simone de Beauvoir dans *Le deuxième sexe* : « (la femme) ... se détermine et se différencie par rapport à l'homme et non celui-ci par rapport à elle ; elle est l'inessentiel en face de l'essentiel. Il est le sujet, il est l'Absolu : elle est l'Autre » (Beauvoir, 1968 p.15). C'est ce qui se passe avec la figure de l'androïde, elle est l'Autre absolu pour laquelle il est impossible d'être sujet et d'avoir une subjectivité. L'androïde masculin n'est pas, pour sa part, doublement l'autre. Il est l'autre puisqu'il n'est pas humain, mais il lui est tout de même possible d'être le sujet de sa narration. En écrivant des histoires qui mettent en scène un personnage féminin entièrement au service de l'homme, on nourrit cette vision de l'altérité et de la soumission chez la femme. L'androïde est idéalisation de cette féminité objectifiée.

L'androïde est constamment ramenée à son physique et n'a souvent pas de subjectivité et elle est souvent en soutien à la trame narrative d'un personnage masculin. Lorsque ce n'est pas le cas, ses ambitions personnelles sont souvent en opposition avec celles de l'humanité. Raphaël Faon dans l'article *Un genre de machine* (2020) interroge les représentations culturelles de genre dans les récits mettant en scène l'androïde. Il y affirme que la construction de l'androïde en science-fiction ne permet pas de se libérer des rapports de genre, mais plutôt de nous les rendre étrangers « pour mieux prendre conscience de la forme de violence qui s'y joue » (Faon, 2020 p.29). La domination subie par l'androïde reflète celle subie par la femme dans les relations hétérosexuelles. On peut cependant se demander si l'inverse est aussi vrai, si les récits ont un impact sur la réalité.

C'est la question que se pose l'écrivaine India Desjardin dans l'essai *Mister Big ou la glorification des amours toxiques* (2021). Elle demande si l'histoire d'amour entre Carrie Bradshaw et Mr. Big dans la série *Sex and the City* (Star et al, 1998-2004) a eu un impact sur sa vision de l'amour et ses relations de couple. Elle en vient à la conclusion que la relation en Carrie et Mr. Big est l'un des exemples, dans la culture populaire, d'une relation toxique que l'on idéalise et que cette idéalisation pourrait nous pousser à

accepter des situations violentes dans nos propres vies conjugales (Desjardins, 2021). Elle se base notamment sur les recherches de Peggy Albers, professeure en langue et littérature à l'université de Géorgie, sur l'impact de la littérature sur le développement de l'identité, l'identité sexuelle entre autres, sur les jeunes enfants. Selon la chercheuse : « Les histoires ne sont pas uniquement un outil d'alphabétisation ; elles charrient des valeurs, des croyances, des attitudes et des normes sociales qui jouent sur la façon dont les enfants perçoivent la réalité » (Albers, 2016). Elle explique que les enfants assimilent les normes transmises par les histoires tout en se les appropriant selon leur personnalité, bagage familial et culturel.

Mon expérience personnelle va dans le même sens, mes relations de couple ont longtemps été difficiles. J'ai subi des comportements nocifs au sein de plusieurs relations, car je ne savais pas qu'ils étaient problématiques. J'ai toujours eu l'image que ce genre de comportement était la norme et à cause de cela, je n'ai pas eu le recul nécessaire pour réaliser qu'ils étaient blessants. Je ne pense pas que chaque livre, chaque histoire, devrait porter la responsabilité d'éduquer. Cependant, certains discours sur le genre, le sexisme, le racisme, les abus, devraient avoir une plus grande place dans notre société.

Il ne s'agit pas de condamner la fiction parce qu'elle ne supporte pas certaines aspirations morales, ni de censurer les récits qui jouent avec des schémas relationnels violents. Il faudrait plutôt, comme le dit Peggy Albers « lire, voir et entendre des histoires qui contrebalancent et remettent en cause ces théories pleines de stéréotypes » (Albers, 2016). Ceci permettra d'étendre l'horizon des trames narratives possibles dans lequel chaque individu peut piger afin de construire ses propres normes. C'est d'ailleurs ce qui me motive aussi dans mon travail : travailler le récit pour apporter une alternative à toutes ces histoires.

C'est pour cela que j'ai créé, comme projet de fin de maîtrise, l'installation *Après-midi onirique à la lisière d'un transistor*, c'est un espace fictionnel dans lequel la figure de l'androïde existe pour elle-même. Je crois qu'il est pertinent d'imaginer des manières respectueuses de concevoir cet être. Cela, non seulement pour la métaphore de la femme qu'il représente, mais aussi parce que tout être vivant, toute forme de conscience et même toute chose existante mérite d'être traité avec respect.

2.5 Mon androïde

L'androïde que j' imagine ne sera pas physiquement présente dans l'exposition *Après-midi onirique à la lisière d'un transistor* ; elle sera plutôt représentée par son lieu de vie. C'est une androïde qui vit dans un monde imaginaire, un monde où l'esthétique rococo est d'actualité et côtoie des technologies

électroniques. L'androïde est féminine et elle est le personnage principal de sa narration. Elle s'entoure d'images la représentant à la fois comme artiste et comme muse, ainsi que de portraits des êtres qui lui sont chers. Son espace est dédié à l'écriture, et elle possède une station de soudure / maquillage afin de prendre soin d'elle-même.

L'androïde existe dans ma pratique depuis 2018, année où je l'ai performée sur scène. Mon androïde a un corps similaire à celui des humains, mais ce qui la distingue, c'est surtout sa tête Figure 2.5, qui ressemble à un casque de Daft Punk¹². L'androïde est masquée, mais surtout, elle me sert de masque, me permettant de ne pas parler directement de moi à travers ma pratique. En m'engageant dans certaines problématiques liées à la figure de l'androïde, particulièrement la difficulté à reconnaître ses besoins et à s'affirmer, j'ai pu m'habituer à ces problématiques et les apprivoiser. J'ai ensuite pu reconnaître que ces problématiques sont aussi présentes pour moi.

La figure de l'androïde véhicule des préjugés sur une image idéalisée de la femme et de ses comportements en relations hétérosexuelles.

Ces préjugés sont malheureusement trop souvent vécus par de nombreuses femmes. Je crois que changer les récits autour des figures féminines peut contribuer à changer la façon dont nous pensons nos relations interpersonnelles.

Dans le prochain chapitre, nous allons voir comment en associant l'androïde au style rococo, je lui ai permis d'être exubérante. J'ai ainsi pu tester si elle serait acceptée de cette façon. Je passe la plupart de mon temps à essayer de me cacher pour ne pas déplaire, mes recherches sur le rococo m'ont permis d'énoncer mon envie d'être vue.

Figure 2.5 Casque de l'androïde, modélisé et imprimé par Kevin Dubeau, servant à performer l'androïde



¹² Groupe de musique électronique français qui a été actif de 1993 à 2021.

CHAPITRE 3

Le rococo, la féminité et la domesticité

J'ai choisi de représenter l'androïde avec une esthétique rococo pour plusieurs raisons. D'abord, car le rapprochement entre cette esthétique et celle de l'androïde surprend. La professeure en études cinématographiques, Wanda Strauven, avance que l'esthétique de l'androïde provient de la fascination pour la machine du mouvement futuriste (Strauven, 2002). Cependant, la transformation de l'androïde selon une apparence de plus en plus humaine répond au « besoin de rendre ce nouveau protagoniste reconnaissable, de l'incarner pour qu'il ne reste pas une abstraction » (Strauven, 2002, p.48). L'association au mouvement rococo permet de distancer l'androïde des valeurs associées au futurisme telles que « le progrès technologique et la mécanisation de la société » (Strauven, 2002, p.34) et lui insuffler des valeurs plus proches du rococo telles que l'amour, l'harmonie et la paix (Caviglia, 2019). Dans mon projet, la douceur et la volupté côtoient les calculs mathématiques pour redonner une forme d'agentivité à l'androïde.

L'apport historique du courant rococo s'est vu diminué en raison de son association à la féminité, au romantisme, à la décadence, aux plaisirs charnels et à un assouplissement des rôles de genre. Comme vu dans le chapitre sur l'androïde (Section 2.3), elle est une figure féminine à laquelle on refuse une identité propre, elle représente une vision essentialiste et réductrice de la féminité. L'association de l'androïde au mouvement rococo est nécessaire, pour permettre à cette figure de revendiquer sa féminité, s'en prévaloir. Dans ces réflexions, je me demande pourquoi est-il important, selon moi de revendiquer, en tant que femme, ce que l'on attribue à la féminité ?

Mon installation prendra la forme d'un salon, puisqu'il s'agit d'un lieu domestique, personnel à chacun, mais aussi pensé pour accueillir des invités.

Les œuvres produites pour mon installation réfèrent au rococo sans être historiquement exactes. Je ne cherche pas à recréer parfaitement ce style, je l'évoque pour emprunter ses caractéristiques et l'impression que l'on s'en fait.

Dans ce chapitre, je définis le rococo, sa place en art contemporain et les implications politiques des esthétiques féminines.

3.1 Critiques du rococo

En théorie, rien n'est historiquement rococo, ce terme est apparu a posteriori pour regrouper des sensibilités artistiques du XVIIIe siècle, toutes formes confondues. Des expressions telles que « goût moderne » ou « goût du temps » étaient plutôt employées à l'époque (Saisselin, 1960, p.145). Ce n'est qu'en 1842 que le terme est apparu dans le Dictionnaire de l'Académie française et désignait alors « le genre d'ornement, de style et de dessin qui appartient à l'école du règne de Louis XV et du commencement de Louis XVI » (Saisselin, 1960, p.145).

J'emploierai tout de même le terme rococo pour référer au goût moderne de l'Europe du XVIIIe siècle. Ce mouvement regroupe plusieurs formes d'art, de l'architecture au théâtre, en passant bien sûr par la peinture. Il se distingue par l'abondance d'ornementations : arabesques et formes très sophistiquées rappelant des coquillages, des feuillages et des fleurs. En peinture, les thématiques de prédilection, soit l'amour et le désir, s'expriment par l'entremise de récits mythologiques, de portraits et de pastorales¹³. Les peintures rococo adoptent un style chargé, très ornementé, avec des couleurs pastel dominantes, notamment le rose.

Ma conception du rococo est fortement influencée par le livre *Making up the Rococo: François Boucher and His Critics* de Mélissa Hyde (2006). Ce livre porte sur les façons et les raisons pour lesquelles les œuvres du peintre François Boucher, et le rococo de manière plus générale, ont été dénigrés. Selon l'autrice, les principaux détracteurs du rococo ont été les penseurs de la Révolution française et du néo-classicisme, notamment le philosophe Denis Diderot. L'un des aspects du rococo qui a fortement dérangé est social plutôt que pictural. Ce courant a été associé à la montée de la place des femmes en société. À cette époque, les femmes fréquentaient les événements artistiques plus qu'elles ne l'avaient jamais fait, elles commandaient des œuvres, influençaient le monde de l'art et s'impliquaient dans les sphères tant artistiques, que sociales et scientifiques (Hyde, 2006, p.46).

¹³ Les pastorales sont des scènes bucoliques représentant une vision romantique de la vie à la campagne.

Figure 3.1 François Boucher, *Les sabots*, 1768, huile sur toile



La plus grande implication des femmes dans la vie active se reflète en peinture, les figures féminines prennent un rôle plus central et actif. Dans les toiles de Boucher, le personnage féminin adopte souvent une posture de séduction, voire une attitude dominante envers son compagnon, comme dans la toile *Les sabots* (Figure 3.1). Cette démarche subversive trouble à une époque où les rôles de genre demeurent bien ancrés.

Des critiques tels que Diderot et La Font, déplorent que les femmes ne fréquentent les salons artistiques que pour observer les autres femmes et se faire observer (Hyde, 2006. p.70). Cette condamnation est importante pour mon travail, l'association du rococo avec la figure de l'androïde permet à celle-ci de se regarder elle-même et, par extrapolation, de vivre pour elle-même.

Selon Hyde, la peinture rococo s'est également vu reprocher d'embellir les femmes et les hommes représentés. Les portraits montrent leur sujet sous leur meilleur jour : « rajeuni et fardé de rouge, leur donnant un air de vitalité et de coquetterie » (Hyde, 2006, p.84). Cette critique devient particulièrement sévère lorsqu'il s'agit de portraits, où l'on reproche à la peinture d'être un simple fard destiné à séduire et à tromper. J'en comprends que le sous-texte de ces critiques est qu'on ne peut se fier à la parole des femmes, car soit elles sont vaniteuses, soit elles dissimulent des motifs secrets. Il est intéressant de noter, comme nous l'avons vu dans le chapitre sur l'androïde (chapitre 2.3), que la nature trompeuse de la femme est l'une des caractéristiques souvent véhiculées par la narration de l'androïde (Mercader Duplain, 2020 p.45). Les manipulations pour ouvrir l'androïde, au sens littéral, que ce soit par la violence pour la briser, ou par soin pour la réparer, sont souvent utilisées pour dévoiler sa véritable nature. Car ce n'est pas par son discours ni par son apparence que l'androïde, ou par extension la femme, révèle la vérité. L'exemple du livre *L'homme au sable* (Hoffmann, 1817) évoqué précédemment (chapitre 2.3) exemplifie cette idée alors que la nature mécanique de l'andréide est découverte par le protagoniste seulement lorsqu'il la voit en pièces détachées.

Avec l'époque du rococo s'amorça la fin de la monarchie française. L'image d'une aristocratie forte sous les règnes de Louis XV et Louis XVI est entretenue dans l'imaginaire collectif. Cette perception est en partie véridique puisque les riches possédaient tout aux dépens d'un peuple qui mourrait de faim (Brunel, 2002, p.63). Cependant, s'il était possible de rêver de révolution, c'est que la monarchie était déjà en train de s'effriter (Berchtold, 2012, p.8). Il était envisageable à ce moment pour des bourgeois d'accéder à des domaines, à des titres et à des rôles importants à la cour. Ce fut entre autres le cas pour Jeanne-Antoinette Poisson, dont Alexandre Maral fait le récit dans son livre *Femme de Versailles* (2019). Née d'un père écuyer, elle devient la maîtresse officielle du roi, qui lui offre ensuite le domaine de Pompadour. Elle en acquit ainsi le titre de marquise et les lettres de noblesse nécessaires pour devenir dame du palais. Malgré sa naissance sans titres et son genre, la marquise sut intervenir de façon déterminante dans certains enjeux politiques et jouit d'une grande influence sociale. Elle devient aussi une mécène importante pour la peinture de l'époque, mais aussi pour le théâtre, la mode, la gastronomie et les avancées scientifiques (Maral, 2019).

3.2 Symbolique rococo

Dans mon installation, les postures des personnages des bibelots sont imaginées à partir de la fonction de leur circuit. Les images sérigraphiées sur les coussins et le paravent, cependant, portent une symbolique

importante. Elles reprennent des toiles rococo mettant en scène des personnages féminins au premier plan.

Figure 3.2 François Boucher, *Pompadour à sa toilette*, 1750, huile sur toile



Figure 3.3 Sophie Perry, esquisse préparatoire pour sérigraphie, 2025



Sur le paravent (Figure 3.4), sera sérigraphié un pastiche de l'œuvre *Pompadour à sa toilette* de François Boucher (Figure 3.3), en changeant le visage de la marquise de Pompadour pour le masque de l'androïde. Selon Melissa Hyde, cette toile est plus qu'un simple portrait ; elle représente l'implication de la marquise dans le domaine des arts et son ascension sociale. La marquise, nous dit l'autrice, est reconnue pour commander des toiles qui renforcent sa place aux côtés du roi et en société. *Pompadour à sa toilette* représente la marquise dans ses habits de toilette matinale, devant un miroir, son fard rouge à la main, arborant un camée du roi Louis XV au poignet. Le pinceau à la main, elle applique son fard tout comme le peintre applique les couleurs. Ce geste implique que c'est elle qui décide de son maquillage sur la toile et, par extension, qu'elle en dicte la composition entière. La toile serait, selon Hyde, un autoportrait réalisé par la marquise empruntant le talent du peintre. En plus d'être un autoportrait affirmant le statut de la marquise en tant qu'artiste, l'œuvre peut être lue comme une comparaison entre le geste de la marquise et celui de Boucher. Pour Hyde, à cette époque, l'identité se définit non seulement par ses comportements,

manières et paroles, mais aussi par la manière de s'habiller et par le maquillage des apparences¹⁴ (Hyde, 2006, p.110). Le pastiche de cette toile me permet d'affirmer que, dans cet univers narratif, l'androïde est plus que la muse ; c'est elle qui y commande les œuvres pour affirmer son identité.

Les coussins reprennent *l'allégorie de la peinture* (Figure 3.5), *l'allégorie de la musique* (Figure 3.7) et *l'allégorie de la poésie lyrique* (Figure 3.8) de François Boucher. Les deux premières toiles mettent en scène une muse réalisant son art dans les nuages, entourée de chérubins. Dans mes reproductions, les muses et les chérubins deviennent des androïdes, comme le dessin préparatoire (Figure 3.6) le démontre. *L'allégorie de la poésie lyrique* est aussi une reproduction d'une œuvre de Boucher, mais sur celle-ci il n'y a point de muse, seulement des chérubins écrivant des poèmes. Ils n'en deviennent pas moins, eu aussi des androïdes. Ces trois images opèrent comme le portrait de la marquise de Pompadour, elles représentent l'androïde en train de créer et la positionne à la fois dans le rôle de l'artiste et en tant que sujet.

Dans le monde spéculatif que j'élabore, où les androïdes existent, leur association avec le rococo suggère, à l'instar des femmes de l'époque, qu'ils occupent désormais un rôle plus important en société. Les disparités binaires entre humains et androïdes commencent à s'estomper, et la hiérarchie entre ces deux groupes s'amenuit ; les androïdes trouvent enfin leur place.

Figure 3.4 Paravent qui sera sérigraphié



¹⁴ Dans le livre, en anglais, l'autrice écrit : « *make-up!* » *of surface appearance*.

Figure 3.5 François Boucher, *Allégorie de la peinture*, 1765, huile sur toile



Figure 3.6 Sophie Perry, esquisse préparatoire pour sérigraphie sur coussin



Figure 3.7 François Boucher, *Allégorie de la musique*, 1764, huile sur toile



Figure 3.8 François Boucher, *Allégorie de la poésie lyrique*, 1753, huile sur toile



3.3 Le rococo en art contemporain

Plusieurs artistes actuels intègrent des caractéristiques associées au rococo, telles qu'une esthétique féminine et l'ornementation outrancière, sans y faire directement référence. À mon sens, ces artistes sont les héritiers des valeurs du rococo.

L'artiste canadienne Shary Boyle et ses bibelots en porcelaine à l'esthétique victorienne s'inscrivent dans cette mouvance. Bien que le style victorien diffère du rococo, plusieurs éléments esthétiques et socioculturels les relient, dont leur signification culturelle actuelle. Les bibelots victoriens sont perçus dans l'imaginaire collectif comme des objets liés à la féminité, à l'ornementation, au kitsch et à une certaine sentimentalité. L'artiste s'intéresse à l'artisanat et à une esthétique ornementale d'une autre époque, qui a souvent été associée à une vision péjorative de la féminité. Cela constitue un acte de réappropriation et une manière de célébrer cette féminité, trop souvent dénigrée. Les bibelots de l'exposition *Shary Boyle : Lace Figures*¹⁵ constituent une source d'inspiration pour mon projet de recherche, car ils mettent en scène des figures féminines tourmentées.

¹⁵ L'exposition *Shary Boyle : Lace figures*, commissariée par Reid Shier a eu lieu à la Power Plant Galerie, Toronto, Ontario, du 24 mars au 27 mai 2006.

Figure 3.9 Shary Boyle, *Ouroboros*, 2006, sculpture de porcelaine, photo par Drteng



3.4 Revendiquer la féminité

Je me considère féministe, ma vision de ce qu'est une femme et ce qu'est la féminité est informée par *Gender Trouble* de Judith Butler (1990) et *The Cyborg Manifesto* de Donna Haraway (2006). Je crois que nos identités se construisent et se transforment tout au long de nos vies en fonction des normes sociétales apprises, de notre bassin culturel, de nos expériences et valeurs personnelles. Si certaines valeurs, esthétiques et caractéristiques sont associées à la féminité, je ne crois pas qu'elles le soient de manière essentielle, elles le sont plutôt par construit social. La couleur rose, la douceur, la légèreté, le romantisme, la frivolité, les rubans dans les cheveux et les fleurs sont des exemples de ce que l'on associe à la féminité. Tout cela n'est pas intrinsèquement féminin et personne n'a besoin d'y recourir, ni à quoique ce soit, pour se réclamer de la féminité.

Les questions qui orientent cette section sont : pourquoi revendiquer, en tant que femme, ce que l'on attribue à la féminité ? Pourquoi ne pas plutôt affirmer que ces attributs ne sont pas exclusifs à la féminité ? Pourquoi ne pas endosser une féminité qui ne dépend pas de ces attributs ? Et finalement pourquoi ne pas affirmer que les femmes n'ont pas besoin d'être féminines pour avoir droit à l'existence ?

Pour moi, il est important de revendiquer la féminité à cause de la connotation négative répandue. Celle-ci est souvent perçue comme n'ayant pas une grande importance, n'étant pas très sérieuse. Plutôt que de dissocier le féminin de la féminité pour gagner en légitimité, je prends le pari qu'il serait plus constructif de légitimer la féminité.

Je suis au courant que la féminité est associée à une vision essentialiste et traditionnelle des rôles de genre. Je sais qu'en 2025 beaucoup de femmes appuyant des politiques de la droite identitaire se réclament d'une esthétique féminine. Elles renforcent l'association entre la féminité et le rôle domestique des femmes. C'est pourquoi je trouve qu'il est important de défendre la féminité et d'affirmer qu'elle ne va pas de pair avec la soumission.

L'article de recherche *Femininity, Science, and the Denigration of the Girly Girl*, publié dans le *British Journal of Sociology of Education* (Francis et al., 2017), se concentre sur l'hypothèse que les matières STIM¹⁶, en tant que domaines symboliquement masculins, sont évitées par – ou refusées à – ces filles qui

¹⁶ STIM est un acronyme pour : sciences, technologies, ingénierie et mathématiques.

investissent fortement dans une production féminine de soi (Francis et al., 2017, p.1098). Les autrices expliquent que l'on tend à définir la féminité comme l'Autre passif et moindre qui permet d'élever le sujet masculin actif (Francis et al., 2017, p.1098). Elles élaborent ensuite sur l'hyperféminité, terme utilisé pour décrire des jeunes filles qui performent de manière marquée les caractéristiques attribuées à la féminité. Les autrices notent que l'hyperféminité, avec sa connotation sémiotique d'excès, semble évocatrice de la féminité (hétéro)sexualisée et des productions de l'objet du regard masculin (Francis et al., 2017, p.1098). De prime abord, il semble naturel de penser qu'une attitude d'hyperféminité positionne les filles qui la performent dans une situation de vulnérabilité et de subordination. Pourtant des recherches empiriques (Francis et al., 2010) démontrent que l'attitude hyperféminine peut être utilisée soit pour détourner l'attention des façons d'être moins traditionnelles liées.

Michelle Bae (2011) propose, elle aussi, une réécriture de la vision populaire de la féminité dans l'article *Interrogating Girl Power: Girlhood, Popular Media, and Postfeminism*. Elle y décrit un concept similaire à l'hyperféminité, soit le *girl power*¹⁷. Popularisé par le groupe de musique Spice Girls, le mouvement est réprouvé pour son association au consumérisme. Certains y perçoivent une vision réductrice de la féminité, centrée sur l'apparence physique. Il est intéressant de noter que l'on recense des critiques similaires au XVIIIe émises à l'encontre du mouvement rococo. Les détracteurs mentionnent que le *girl power* se revendiquerait comme féministe, mais serait en vérité une stratégie marketing ; encourager les filles et les femmes à se préoccuper de leur apparence serait une façon de perpétuer la dualité homme-objet / femme-sujet sans recourir à l'oppression masculine pour objectifier la gent féminine. L'autrice, pour qui le *girl power* est une philosophie valide, cite Raymond William (William, 1977) qui soutient que l'esthétique, la politique, le pouvoir social et l'idéologie convergent dans notre culture contemporaine, et que la résistance ne peut donc être séparée de l'expérience esthétique. Elle s'appuie aussi sur *Le plaisir du texte* de Roland Barthe (1973) et sur son concept de la résistance par la jouissance, qui s'exprime de manière corporelle pour se libérer des contraintes sociales (Bae, 2011, p.31). Selon Bae, une manière de s'extirper de l'oppression patriarcale passe par les plaisirs corporels, à la fois esthétiques et charnels. Pour contrer les critiques concernant l'appropriation des luttes féministes par la culture populaire à travers le *girl power*, l'autrice se réfère à Judith Butler (1990), qui affirme que, pour devenir culturellement intelligible, l'agentivité féminine doit se construire avec la culture, plutôt qu'envers elle.

¹⁷ Il n'existe pas de traduction francophone équivalente pour ce terme.

Jillian Hernandez (2020) dans son livre *Aesthetics of excess: the art and politics of Black and Latina embodiment* examine le cas de la rappeuse Nicki Minaj, critiquée pour plusieurs raisons, notamment son apparence jugée *fake*¹⁸, la sexualisation de son image et de son corps, ainsi que son adoption de codes de beauté eurocentriques. Les propos d'Hernandez vont dans le sens de Michelle Bae, malgré la vision narcissique et vaine de l'esthétique hyperféminine, celle-ci peut être une manière de se libérer de contraintes sociales et de s'affirmer.

L'hyperféminité incarnerait une façon, selon Hernandez, pour ces femmes afro-descendantes et latinas de reprendre le contrôle de leur image, de se faire voir, et de crier qu'elles existent dans le but de se pourvoir d'une identité politique. Ces femmes ne sont pas le seul groupe à se réclamer de la féminité pour affirmer leur identité et leur différence. À l'instar de ces femmes, la réappropriation de la féminité exacerbée existe également dans les communautés queers. Le terme *femme* est utilisé en anglais pour décrire une personne qui se présente de manière féminine, peu importe son genre. À son origine, il désignait des femmes lesbiennes ayant une apparence esthétique féminine, en opposition à l'identité lesbienne *butch*¹⁹. Le terme s'applique maintenant à toute personne qui évolue à l'extérieur des normes hétérosexuelles et qui se présente selon des codes dits féminins.

Dans le texte *L'esthétique plastique de la féminité queer : plasticité et performativité* publié à l'hiver 2025 dans la revue *Esse*, Katie Schaag, artiste et théoricienne, dit sur l'esthétique hyperféminine qu'elle est une revendication du plaisir. Selon l'autrice, les artistes qui performent cette féminité élaborent une « approche queer et plastifiée du monde qui nie le caractère naturel du genre, de la sexualité et de la nature elle-même ». (Schaag, 2025, p.43)

L'hyperféminité est souvent perçue comme vaine, centrée sur l'apparence et la séduction. Afficher des attributs féminins est compris comme une tactique visant à se mettre en valeur dans le but de plaire. Toutefois, pour plusieurs théoriciennes, l'hyperféminité peut aussi être une manière de revendiquer son identité dans une perspective politique et de lutte. Arborer une esthétique féminine tout en exigeant

¹⁸ J'emploie ici le terme anglais, car la traduction française, fausse, n'est pas utilisée de cette manière. Pour parler d'une personne qui a choisi de modifier son apparence physique, qui n'est pas authentique, il est d'usage d'utiliser le terme anglais : *fake*.

¹⁹ Le terme anglophone n'a pas de traduction française.

d'être pris au sérieux, dans toute son autonomie, n'équivaut pas à se positionner dans une situation de vulnérabilité ou de soumission.

En ce sens, associer l'androïde à une esthétique hyperféminine, c'est affirmer sa féminité et demander d'être pris au sérieux sans devoir faire de compromis sur cette partie de son identité. De manière analogue, la présence des fils et composants électronique affirme son statut d'être électronique et demande à être considérée comme tel.

3.5 Salon de l'androïde

Pour affirmer l'autonomie de l'androïde, j'ai choisi de représenter son salon. C'est un espace domestique et intime, mais aussi un lieu privilégié pour recevoir des invités. De plus, c'est souvent un lieu de travail lorsque l'on n'a pas le privilège d'avoir accès à un atelier ou un bureau. Comme le souligne Virginia Woolf (1929) dans *A Room of One's Own*, bien que les femmes aient été confinées à l'espace domestique, elles n'ont pas eu accès à un véritable espace privé où elles pouvaient réfléchir et créer pour elles-mêmes. Leur travail servait la maisonnée, mais elles n'avaient pas de lieu où penser par et pour elles-mêmes. Ce manque d'espace pour réfléchir corréle, selon Woolf, au peu de textes rédigés par des femmes. Sans espace intime où se concentrer, ni modèles d'autrices, les femmes n'ont pas écrit dans le but d'être publiées. Ce manque de textes produits par des femmes s'est fait ressentir longtemps dans la littérature qui regorge de personnages féminins sous-développés. Selon Woolf (1929), ce n'est qu'avec les premières écrivaines que les personnages féminins ont su développer des amitiés féminines et sont devenues plus indépendantes des protagonistes masculins.

De manière similaire, l'androïde requiert un espace privé qui lui soit dédié pour cultiver son indépendance et affirmer son existence en tant que figure littéraire à part entière. L'androïde devient, dans son salon, autrice en ce sens qu'elle écrit elle-même sa propre destinée. C'est pourquoi les objets créés pour cet espace répondent uniquement aux besoins de l'androïde, renforçant ainsi l'idée que ce lieu lui appartient. Inspirée par Woolf, la première série d'objets que j'ai réalisée est un ensemble d'écriture (Figure 3.10). Contrairement aux autres objets de l'exposition, les céramiques de cette série ne sont pas interactives. Elles sont décorées de motifs ornementaux et de représentations de composants électroniques. Ces objets sont les premiers que j'ai réalisés, dans le but de m'habituer au travail de la céramique. Seuls les motifs et le bout de la plume, qui sert d'adaptateur pour écouteur, rappellent que l'utilisatrice n'est pas humaine. Cet ensemble d'écriture sert à la fois à confirmer la similarité entre l'androïde et l'humain, et à jouer sur

le caractère anachronique de l'installation. À travers cette pièce, l'on apprend que l'androïde écrit à la main en langage décimal (des 1 et des 0) (Figure 3.11). C'est une touche humoristique que je voulais incorporer à une œuvre depuis un certain temps.

Figure 3.10 Sophie Perry, *Ensemble d'écriture*, 2023, cinq pièces de céramique



Figure 3.11 Sophie Perry, *Ensemble d'écriture* (détail), 2024



Les éléments créant l'ambiance d'un salon sont les meubles. Dans l'installation, il y a deux bureaux (Figure 3.12), une bibliothèque, un fauteuil (Figure 3.13), une causeuse deux places (Figure 3.14) et une table d'appoint. Ces meubles ne servent pas uniquement à disposer les objets interactifs, mais ils contribuent aussi à créer une atmosphère conviviale et accueillante. Ces meubles ne sont ni du XVIIIe siècle, ni conformes à l'esthétique rococo. Ils ont été achetés d'occasion en ligne, à partir de recherches sur des termes comme « rococo », « baroque » et « Louis XIV ». Ils s'inscrivent dans l'idée générale d'une esthétique antique, féminine, ornementale et chargée.

Figure 3.12 Bureau



Figure 3.13 Fauteuil



Figure 3.14 Causeuse



Ces meubles ont été achetés après ma première année de maîtrise, spécifiquement pour meubler l'exposition. Quelques mois plus tard, lorsque j'ai déménagé, c'était la première fois que je me retrouvais à meubler et à occuper un appartement seule. Auparavant, j'avais toujours vécu en colocation, où mes colocataires avaient déjà emménagé. Ces meubles, qui étaient initialement destinés à l'exposition, étaient les seuls que je possédais et font maintenant partie intégrante de mon quotidien. En poursuivant ma quête d'émancipation pour la figure de l'androïde, je me suis retrouvée à être moi-même plus indépendante et à créer un lieu qui me ressemble, qui correspond à mes goûts esthétiques.

En résumé, le courant rococo a été jugé trop féminin, par l'abondance de couleurs pastel, l'intérêt porté pour les thématiques amoureuses, la prédominance des figures féminines et surtout à cause de l'intérêt que des femmes de pouvoir lui ont porté. Selon moi, cette association à la féminité ne devrait pas être péjorative, elle fait partie de l'identité de nombreuses personnes et devrait être considérée avec sérieux même lorsque l'intérêt pour le plaisir prime. L'association de l'androïde avec une esthétique rococo positionne cette figure dans une affirmation de soi et une revendication de ce qui la distingue. Finalement, le choix du salon va de pair avec ce besoin d'affirmation puisque c'est un lieu domestique de loisir et de

réception. Le prochain chapitre poursuit la réflexion sur l'espace en démontrant la nécessité d'une œuvre installative pour aller à la rencontre de l'androïde.

CHAPITRE 4

L'installation; la façon de procéder

Nous avons vu aux chapitres précédents que l'androïde est une figure féminine objectifiée dont la trame narrative reste trop souvent en support au protagoniste masculin. L'androïde représente une certaine vision de la féminité qui peut être nuisible aux femmes en relations hétérosexuelles (section 2.4). Pour mon projet de recherche-crédation, je représente l'androïde par son milieu de vie, plutôt que par une vision de celle-ci. J'ai choisi de représenter son milieu de vie, un salon, dans une esthétique rococo, car cette esthétique associée à la féminité amène l'androïde à réclamer sa féminité et assumer son identité. Dans ce chapitre, je préciserai le choix de l'installation comme médium artistique, sur l'importance de l'artisanat puis sur ma méthodologie de création.

4.1 L'installation comme procédé narratif

Mon projet de maîtrise prend la forme d'une installation transformant l'espace de diffusion en salon rococo pour androïde.

Claire Bishop (2005) dans son ouvrage *Installation art* souligne que ce médium échappe souvent à une description précise, mais qu'en règle générale, il invite la personne spectatrice à pénétrer physiquement dans l'œuvre. On peut souvent qualifier les œuvres installatives en employant les termes : théâtrale, immersif et expérimental (Bishop, 2005). Dans une œuvre installative, les objets ne doivent pas être considérés séparément, mais comme un tout, de manière à susciter une expérience globale. Bishop suggère que pour certains types d'installations, l'œuvre s'organise autour de la personne spectatrice, qui devient l'actrice principale de la mise en scène conçue par l'artiste (Bishop, 2005 p.14). Selon la théoricienne, l'analyse de ce type d'installation peut se faire de la même manière que celle d'un rêve, c'est-à-dire par une association libre des éléments entre eux, et non pas en cherchant à le décoder entièrement.

La théoricienne Mieke Bal (1999) dans son article *Narrative inside out: Louise Bourgeois' Spider as Theoretical Object* abonde dans le sens de la libre association dans la construction du sens des œuvres installatives de Bourgeois. Elle y émet l'hypothèse que l'œuvre *Spider* (Figure 4.1) est narrative, mais que la narration n'est pas racontée explicitement ; elle doit être construite par l'observateur. Autrement dit,

bien qu'il existe des éléments narratifs posés par l'artiste, les associations qui permettent d'élaborer des lectures de l'œuvre demeurent individuelles. Il n'y a pas de suite ni logique ni chronologique que l'on serait tenu de suivre lors de la construction du récit. De plus, l'autrice affirme que la narration est centrifuge : elle part du centre d'attention, c'est-à-dire de l'œuvre elle-même, pour se développer autrement dans l'esprit du spectateur. Les éléments narratifs de l'œuvre s'amalgament dans l'esprit de la personne avec ses propres souvenirs.

Figure 4.1 Louise Bourgeois, *Spider*, 1997 sculpture, photo par Maximilian Geuter, © The Easton Foundation



Le concept de narration centrifuge, tel que proposé par Mieke Bal, se reflète dans l'organisation de l'espace de mon installation (Figure 4.2). Les objets ne sont pas positionnés de manière à suivre un parcours linéaire, mais plutôt disposés, comme dans un salon, d'une manière qui invite à s'installer dans les lieux. Cette organisation spatiale permet à la personne spectatrice de se créer un parcours narratif

personnel, où la découverte des objets et leur interaction déclenchent une histoire qui n'est pas fixée à l'avance, mais qui se déploie selon son vécu et ses projections.

Figure 4.2 Sophie Perry, esquisse de mise en espace du salon de l'androïde, 2023, aquarelle et crayon de bois



Faisant écho à cette manière d'interpréter, Louise marié Combrink élabore, dans l'article *Character (and absence) as a narrative key in installation art* (2019), sur l'importance de l'implication de personnage clef pour l'interprétation des installations de types narratives. Combrink se réfère à la narratologie, l'étude des structures narratives mises en place dans la construction d'un récit. L'une des premières composantes dans la construction d'un récit est le monde narratif, c'est-à-dire l'univers dans lequel l'action se déroule. En littérature, le monde narratif est une construction mentale qui s'érige dans l'esprit de la personne lectrice. Typiquement, ce monde narratif est ontologiquement distinct du monde réel (Combrink, 2019 p.3). Cependant, cette séparation est moins nette dans l'installation, qui partage des artefacts avec la réalité. En installation, les objets utilisés pour évoquer le monde narratif existent à la fois dans cet univers fictif et dans le monde réel. Cet espace, coexistant dans le monde narratif et dans le monde réel, permet à la personne spectatrice de se situer, elle aussi, simultanément dans les deux univers. En entrant dans

une installation qui propose un monde narratif, la personne spectatrice devient également un personnage évoluant dans cet univers.

Selon l'autrice, ce type d'installation suggère la possibilité d'un personnage sans que celui-ci soit présent. La personne spectatrice imagine les actions de ce personnage et, ce faisant, adopte sa posture. Ainsi, la subjectivité de la personne spectatrice se mêle à celle du personnage suggéré. La co-construction du récit passe par l'identification de la personne spectatrice au personnage central de l'installation.

Combrink fait appel au texte d'Adélaïde Fokkema, *Postmodern characters: A study of characterization in British and American postmodern fiction* (1991), pour affirmer que le personnage peut avoir une identité fragmentée. Autrement dit, certaines clefs de lecture sont données, mais la personne rencontrant le personnage doit en inventer d'autres. Cette étude des personnages est faite pour la littérature, mais peut s'adapter à d'autres médiums selon Combrink. En lisant un récit, on a l'habitude de compléter les personnages en les imaginant à partir des indices donnés dans le texte. Cette capacité se transfère à l'installation où la personne spectatrice imagine ce qu'elle pourrait vivre en tant que personnage. Elle transfère ensuite ces possibilités à un personnage différent d'elle-même. Les particularités des objets présentés sont attribuées aux particularités du personnage.

J'ai vécu cette expérience en 2009 au Musée National des Beaux-arts du Québec avec l'œuvre *Le Courtisan* de Yannick Pouliot (Figure 4.3). Je repense souvent à cette étroite et haute salle qui semble, de l'extérieur, en chantier. Une porte ordinaire, faisant la largeur d'un des petits murs, invite à pénétrer dans l'espace. J'y suis entrée avec une amie, et à deux, nous remplissions complètement l'espace. Lorsque la porte s'est refermée, pendant une fraction de seconde, nous nous sommes retrouvées dans le noir. Puis, un immense lustre s'est illuminé, laissant découvrir l'espace hexagonal recouvert de moulures, tandis qu'un extrait des *Noces de Figaro* de Mozart se mit à résonner.

Figure 4.3 Yannick Pouliot, 2002, *Le Courtisan*, installation, Musée national des beaux-arts du Québec, © Yannick Pouliot



L'effet de surprise, la musique, le confinement, l'ornementation et l'absurdité de la situation m'ont permis de créer un personnage que j'ai incarné pendant quelques secondes. Avant de bien saisir ce qui se passait, mon imagination activée par mes sens m'a permis de devenir une courtisane venant de quitter la salle de bal, longeant les murs dans un jeu espiègle lors d'une grande réception donnée par Marie-Antoinette à Versailles. Le dispositif installatif m'a fait ressentir ce qu'un personnage vivrait dans cet espace spéculatif. Les sensations de joie et d'effervescence que j'ai éprouvées provenaient de projections personnelles, résultant de ce que j'associe au style rococo. Pour d'autres, une impression de claustrophobie aurait pu se manifester davantage, et la narration aurait pris une tournure plus sombre. Combrink affirme qu'en l'absence de la présence physique d'un personnage pour guider le sens de la narration, la personne spectatrice co-construit celle-ci à partir de ses propres affects.

L'installation de Pouliot comprenait cependant très peu d'éléments narratifs que je pouvais associer à mon quotidien. Les points de référence qui m'ont permis de construire une narration provenaient

majoritairement de films et de livres. À la théorie de Combrink, j'ajouterais que la personne spectatrice construit son personnage non seulement à partir de son propre vécu, mais aussi des histoires qui peuplent son imaginaire.

Cette expérience de l'installation de Yannick Pouliot m'est restée et l'idée de créer un monde narratif permettant de se transformer en personnage est devenue un moteur dans plusieurs de mes créations. Avec l'installation *Après-midi onirique à la lisière d'un transistor* (Figure 4.2), je souhaite jouer sur cette frontière poreuse entre la réalité et le monde narratif. Les véritables meubles antiques (Figure 3.12 à Figure 3.14) disposés dans l'espace laissent supposer que le lieu pourrait être un salon d'une autre époque. La personne spectatrice peut imaginer s'asseoir sur les fauteuils ou selon son degré d'aisance, réellement s'y asseoir. Je souhaite maintenir une ambiguïté quant à la limite l'implication de la personne spectatrice et ses limites pour ne pas restreindre l'appropriation intime de l'œuvre. Ce flou propulse chacun·e à délimiter la narration faite de l'espace, de l'androïde et des objets qui meublent son quotidien. Cette ouverture à l'interprétation individuelle s'inscrit dans la volonté de créer un espace où la subjectivité de chaque personne est essentielle à la construction de l'œuvre.

Si les meubles conviennent parfaitement à des utilisateurs humains, les objets fabriqués — une série de bibelots (Figure 1.2), un paravent sérigraphié (Figure 3.3 et Figure 3.4), des coussins et un jeu de cartes — proposent, par la difficulté à comprendre leur interactivité ainsi que par la répétition de la représentation de l'androïde, que l'utilisatrice principale ne soit pas humaine. Ces objets interactifs répondent aux besoins imaginaires d'une androïde : les bibelots lui permettent de se brancher, le paravent lui sert de calculatrice binaire, les coussins électromagnétiques lui permettent de se recalibrer, et le jeu de cartes repose sur des principes de logique électronique. Dans le monde narratif qui est suggéré, chacun de ces objets devient une extension de l'androïde, des indices d'un monde parallèle où la technologie et la subjectivité se mêlent. Le paravent, par exemple, permet à l'androïde d'additionner des nombres binaires²⁰ et donne un résultat en binaire. Cet outil est inutile pour un humain, puisque nous comptons en base dix et devons faire la conversion pour comprendre le résultat. Les coussins électromagnétiques, tout en offrant une sensation de confort, jouent un rôle fondamental dans l'équilibre énergétique de l'androïde, invitant ainsi la personne spectatrice à imaginer cette créature dans un rapport sensoriel et énergétique distinct du sien.

²⁰ Le circuit utilisé est le même que celui de l'œuvre *Allégorie additive* (Figure 0.1.1), auquel je fais référence en introduction.

Lorsque je crée ces objets, je pense non seulement à leur facture, à leur apparence et à leur fonctionnement, mais aussi à leur utilité fictive. Une partie de l'œuvre existe au-delà de l'objet, celui-ci est un vecteur qui permet au récit de prendre forme dans mon esprit. C'est en me projetant dans la manière dont l'androïde interagit avec ces objets que l'œuvre performe en moi. Pour moi, ces objets ne constituent qu'une part de l'œuvre, l'autre partie réside dans l'histoire que je leur attribue et qui déploie la narration. C'est en partie pourquoi je tiens à ce que les circuits électroniques soient réellement fonctionnels. Leur fonctionnement, souvent absurde dans la réalité, trouve une cohérence dans le monde narratif. Ce dernier ne se limite pas à partager des objets avec la réalité, il leur donne un sens. Plus que suggéré, le monde narratif en devient nécessaire.

Un livret explicatif²¹, disponible à l'entrée, informe sur le fonctionnement des circuits électroniques et sur l'intention de l'exposition. Le texte d'exposition a toutefois une forme plus poétique que didactique, dans une volonté de préserver l'aspect immersif de l'installation. En privilégiant la poésie à l'explication technique, je souhaite éveiller une réflexion fantasque sur la nature de l'androïde et de son environnement. Le texte est écrit au « je », comme si l'androïde avait écrit le texte. Le premier texte est un poème où elle décrit son identité électronique. Dans le deuxième texte, elle invite la personne spectatrice dans son salon et lui donne quelques mises en garde sur l'interaction des objets. Le troisième texte est un résumé du mémoire ; l'androïde décrit qui elle est en tant que figure littéraire et pourquoi le rococo est important pour elle. Finalement, les trois textes suivants décrivent très précisément le fonctionnement interne de chaque œuvre interactive.

J'ai voulu réaliser un espace pour l'androïde afin de penser cette figure sans passer par sa corporalité. Les personnes spectatrices pourront, dans l'installation, expérimenter ce que vit l'androïde et construire son récit selon leurs propres expériences. Cette absence physique de l'androïde, loin d'être un vide, devient un espace de possibilités interprétatives. Cela vient s'opposer à la vision habituelle de l'androïde proposée dans les livres et les films. Plutôt qu'un personnage secondaire défini par sa corporalité atypique, l'androïde se représente par l'entremise de ses champs intérêts et de son lieu de vie. Elle devient ainsi une figure singulière dont les besoins sont comblés par les objets interactifs et son appréciation esthétique par leurs formes rococo.

²¹ Le livret se trouve en annexe C.

4.2 L'artisanat

L'important dans mon processus de création est l'expérience immersive que je souhaite offrir. L'objectif est de transporter la personne spectatrice dans un univers parallèle, la création des objets se fait donc en ce sens. Je ne veux pas laisser de trace du processus dans la création, je souhaite m'effacer complètement. Lorsque l'on rentre dans l'exposition, on se sent dans un lieu fictif, sans penser au travail en atelier. Pourtant, ironiquement, mes objets sont faits à la main et l'on en ressent beaucoup le travail d'atelier, le geste créateur qui est parfois amateur. Que je travaille le façonnage, la sérigraphie ou le dessin, je fais les œuvres moi-même et n'étant pas expérimentée dans ces domaines, les erreurs et les traces du geste malhabile font partie des œuvres.

Je tiens à ce que les objets soient réalisés de façon artisanale en réaction aux objets technologiques du commerce que nous utilisons quotidiennement, lesquels sont manufacturés et produits en usine. L'artisanat rappelle que tout objet est le produit d'un créateur humain, même si le design de ces objets est souvent fait pour nous faire oublier cette réalité. J'en reviens à ce que je mentionnais dans le chapitre sur l'électronique : tout objet technologique a été programmé par des humains. Dans ma pratique, je veux célébrer le travail de l'humain dans la création. Réaliser les œuvres de manière artisanale va de pair avec la création *DIY* des circuits électroniques.

Dans le livre *By Hand the use of craft in contemporary art*, Shu Hung et Joseph Magliaro (2007) déclarent que la résurgence du fait à la main en art contemporain est une réaction à la généralisation de l'usage des technologies numériques et à une culture numérique qui s'universalise et uniformise les expériences individuelles. Les possibilités qu'offrent les technologies numériques sont évidemment intéressantes, mais la façon d'utiliser ces outils est standardisée. Concevoir des objets à la main, c'est « se rebeller contre l'ubiquité et la singularité de la production de masse et des technologies numériques » (Hung & Magliaro, 2007, p.11)

Figure 4.4 Anna Von Merten, *As the Stars Go By*, 2006, Jack Hanley Gallery, San Francisco, California, © Anna Von Merten



Pourtant, les artistes qui réalisent des œuvres à partir de médium traditionnel ou artisanal ne se sentent pas nécessairement en opposition avec les technologies numériques et les utilisent bien souvent dans leur pratique. C'est le cas d'Anna Von Mertens, artiste conceptuelle, qui utilise des outils technologiques pour réaliser des schémas précis qu'elle pourra ensuite broder sur ses courtépintes. Son œuvre *As the stars goes by* (Figure 4.4), est une série de courtépintes schématisant la rotation précise des étoiles au moment de certains des événements violents qui ont forgé l'histoire des États-Unis. Ces données ont été obtenues grâce à un logiciel de calcul du positionnement des étoiles. Retourner à l'artisanat c'est souvent se rebeller avec les technologies numériques, afin de se les approprier et d'élargir l'expérience de ce que l'on peut vivre dans notre monde augmenté. Le savoir et les techniques qui existent de manière numérique peuvent aussi se retrouver dans le monde physique. Pour moi, l'usage de l'artisanat est une façon de connecter les deux univers. Transposer l'expérience numérique dans le monde physique, d'autant plus avec une facture artisanale, nous permet de mieux connecter avec celui-ci, de le comprendre d'une façon plus intime.

Cette notion que l'artisanat donne une dimension humaine aux objets est théorisée dans le texte *The Handmade Tale Crafting, Making, and the Lure of the Artisanal* de Christine Harold (2020).

This notion that handcrafted objects contain, in their material form, some piece of the person who made it has long been a part of how we understand craftsmanship. That these narratives are enjoying a renaissance now, as many of our connections exist digitally and in the cloud, makes sense.

Handcrafts seem to provide a more authentic sense of human connection, made tangible through the vehicle of a material object. (Harold, 2020, p.172)

Dans mon travail, donner une dimension authentique aux objets technologiques est nécessaire afin de pouvoir subjectiver l'androïde. L'apparence amateur des objets laisse deviner l'intérêt qu'on leur porte. Ils ne sont pas fabriqués en série, ni même par quelqu'un qui travaille dans le but de perfectionner la technique.

4.3 Travail en atelier

L'importance du travail artisanal est aussi causée par le plaisir que j'éprouve à travailler dans l'atelier. Mon processus de création commence souvent à l'atelier, lorsque je travaille sur un projet, me vient l'idée du prochain.

Lorsque j'ai commencé à penser à mon projet de maîtrise, je voulais évoquer l'inscription de l'androïde dans l'histoire en créant des œuvres représentant les diverses avancées en ingénierie qui ont été associées à la figure de l'androïde ou de l'automate. La première œuvre que j'ai réalisée dans cette optique s'intitulait *Avez-vous l'heure ?* (Figure 4.6)



Figure 4.5 Al-Jazari, *Elephant clock*, 1206, l'illustration se retrouve dans *The Book of Knowledge of Ingenious Mechanical*

Figure 4.6 Sophie Perry, *Avez-vous l'heure?*, 2022, sculpture de céramique avec systèmes actifs



Figure 4.7 Sophie Perry, *Avez-vous l'heure?* (détail), 2022



Il s'agissait d'une horloge hydraulique inspirée des plans conçus par l'ingénieur Al-Jazari (Figure 4.5) à la fin du XIIe siècle. Un bol percé, coulant dans un vase, enclenchait, grâce à un système de poulies, un mouvement rotatif qui était utilisé pour marquer le passage du temps sur un cadran. À la fin du cycle, des moteurs s'activaient pour remonter le contenant.

Par la présence des personnages, ces systèmes mécaniques étaient anthropomorphisés, tant dans mon œuvre que dans les plans d'Al-Jazari. En plus d'être ingénieur, Al-Jazari était artiste ; ses inventions avaient une utilité, mais servaient aussi à divertir. Chacune des tâches exécutées par les machines était représentée par des humains ou des animaux accomplissant cette tâche. C'est en façonnant les personnages de l'œuvre *Avez-vous l'heure?*, que j'ai eu l'idée de la série de bibelots, *Machine à sophisme* (Figure 1.2). J'aimais beaucoup que ces petites figurines accomplissent électroniquement l'action qu'elles imitaient.

Avez-vous l'heure? a aussi été l'inspiration pour l'œuvre *Allégorie additive* (Figure 0.1.1) dont les circuits ont par la suite été repris pour le paravent. J'ai aimé utiliser le système le plus simple possible, dans ce cas le système hydraulique, pour réaliser un système automatique. Avec le projet *Allégorie additive*, j'ai voulu

créer un objet décoratif qui évoquerait l'espace domestique plutôt qu'un lieu de diffusion, le papier peint m'a semblé tout désigné.

Je suis passée de la sculpture à la sérigraphie sans problème, les médiums sont pour moi une façon de matérialiser mes idées. La création ne provient pas, pour moi, d'une recherche à partir d'un médium artistique autre que l'électronique ou l'installation.

En travaillant des concepts technologiques à travers une approche artisanale et une matérialité tactile, je cherche à humaniser nos relations avec l'androïde, leur représentante. La conception des circuits, longue et minutieuse, me laisse le temps de réfléchir à l'aspect esthétique qu'ils prendront. Ainsi, je n'ai pas besoin de créer des plans lorsque je commence à travailler la matière. Bien qu'en électronique chaque élément doive être à sa place, je façonne la matière de manière spontanée, sans plans ni tests préalables. Le but de ma production artistique est de réaliser une installation immersive et analogique, dans laquelle la spectatrice ou le spectateur peut s'imaginer être un personnage et, par empathie, se projeter dans la vie de l'utilisatrice principale des lieux.

CONCLUSION

Avec ce travail de recherche-cr  ation, je voulais r  fl  chir, et inviter    r  fl  chir,    nos relations avec les objets interactifs et proposer une alternative    la mani  re dont on per  oit l'andro  ide. J'ai utilis   l'installation pour cr  er un monde narratif dans lequel la personne spectatrice pouvait s'immerger, s'imaginer vivre dans le lieu et ressentir les   motions qu'il lui induit. Cette exp  rimentation permet par la suite d'extrapoler sur la vie du personnage fictif dont la personne spectatrice a momentan  ment pris la place.

Ma d  marche cr  ative a   volu   au fil de la ma  trise. Au d  part, mes   uvres   taient bas  es sur des dispositifs interactifs utilisant l'informatique et l'  criture de code, je me suis tourn  e vers des circuits   lectroniques r  alis  s enti  rement    la main,    partir de composants   lectroniques, sans code, sans programmation. Cette   volution me permet de donner une mat  rialit   tangible    mes r  flexions sur les technologies et de souligner leur d  pendance    des composants physiques souvent invisibles dans l'art num  rique.

Un des probl  mes qui est toujours pr  sents dans la cr  ation d'  uvres interactives est la fa  on d'indiquer aux personnes spectatrices des gestes    poser pour amorcer l'interaction et s'assurer de leur compr  hension des changements qu'elles ont induits.   tant donn   que mes   uvres se situent dans un monde sp  culatif et que l'interaction est con  ue pour un   tre qui sait comment l'utiliser, le probl  me est    la fois r  solu et doubl  . Il est r  solu, car le fait que les personnes spectatrices ne comprennent pas directement l'interaction et   prouvent une frustration fait partie de l'exp  rience. Dans cette recherche de compr  hension mutuelle, je souhaitais que l'interaction ne soit pas simplement un moyen d'accommoder l'humain, mais qu'elle soul  ve des questionnements sur les attentes r  ciproques entre l'humain et la machine. Il est double puisque j'ai tout de m  me envie que les personnes spectatrices puissent jouer avec l'interaction et comprendre assez pour   prouver un plaisir intellectuel similaire    celui que j'  prouve en cr  ant les   uvres dont je ne peux donner d'indications directes, car cela briserait l'illusion du monde narratif. J'ai r  solu ce probl  me en cr  ant un pamphlet qui joue le jeu du monde narratif tout en se permettant d'  tre plus didactique.

L'andro  ide, en tant que personnage central de cette installation, a permis de mettre en lumi  re des r  flexions, telles que d  velopp  es au Chapitre 2, sur la f  minit   et la mani  re dont elle est souvent

reléguée au rôle de servitude ou de soumission, notamment dans les relations amoureuses. En l'ancrant dans une esthétique rococo, j'ai voulu inverser cette dynamique en lui offrant une place affirmée, dans l'excès, pour qu'elle puisse, comme discuté au Chapitre 3, s'affirmer et contester le rapport de domination qui existe souvent entre l'homme et la machine. Ce choix de l'esthétique rococo va aussi dans une volonté de se rebeller contre l'association de la féminité à la soumission en démontrant un courant où les femmes ont été fortement représentées. Ce choix esthétique s'inscrit également dans une recherche de matérialité qui s'oppose à la froideur des technologies numériques, mais qui, à la fois, permet de confronter le spectateur à une figure de machine devenue, par l'art, une œuvre à part entière. Dans le dernier chapitre, le Chapitre 4, j'ai expliqué comment l'installation est un médium permettant d'évoquer la figure de l'androïde en laissant la personne spectatrice construire le récit qui la porte.

Plusieurs pistes se dessinent pour l'avenir de ce projet, l'une d'elles consiste à enrichir cet univers narratif avec de nouveaux objets et dispositifs interactifs, notamment par l'ajout d'un gramophone ou d'une station de beauté / soudure pour l'androïde. Ce désir de donner toujours plus de complexité à l'œuvre s'inscrit dans une volonté de créer un monde immersif où l'androïde puisse évoluer librement. Dans cette lancée, j'aimerais réinvestir mon mémoire et le transformer en une biographie de l'androïde, écrite à la première personne, afin de lui donner une voix et d'ancrer son univers fictif dans les enjeux réels dont je rends compte. J'ai aussi pour projet de sortir les objets créés de leur monde spéculatif, afin de leur permettre d'acquérir le statut d'objet d'arts autonomes dans le monde réel. Pour cela, je pense notamment continuer à créer des bibelots interactifs qui représentent l'androïde, mais qui peuvent être exposés et appréciés, sur un socle, dans un format plus standard d'exposition et qui fonctionne seul, non pas en série.

Enfin, l'une des évolutions les plus excitantes serait de donner à l'androïde une nouvelle existence dans l'univers numérique. En imaginant une chaîne YouTube où elle deviendrait une « youtubeuse » expliquant ses circuits et sa vie, je pourrais introduire l'androïde dans la culture numérique de manière ludique, en continuant d'explorer la façon dont les technologies peuvent servir à raconter des histoires et des expériences artistiques. Pour réaliser mes œuvres, j'ai regardé beaucoup de vidéos *YouTube* expliquant comment faire des circuits électroniques et j'aimerais m'impliquer dans la communauté de tutoriels sur l'électroniques. Ma consommation de vidéos sur Youtube dépasse le créneau des tutoriels électroniques, je trouve que c'est un moyen de diffusion incroyable. Je suis fascinée par la façon dont les gens mettent leur vie en scène et j'ai envie de créer cela avec la vie de l'androïde. La faire exister de cette façon.

Une des surprises en effectuant ce travail a été la découverte de mon association à l'androïde. Quand j'ai commencé, ce n'était qu'un objet de recherche. J'ai découvert que je travaillais sur l'androïde pour ne pas parler de moi, mais qu'au final l'androïde c'était moi. J'ai eu beaucoup de difficulté à m'affirmer, j'ai toujours été celle qui s'adapte aux besoins des autres et j'ai mis beaucoup de temps à comprendre quels étaient mes besoins et comment y répondre. Les relations amoureuses, avec des hommes, ont été difficiles à naviguer pour moi, j'ai eu longtemps de la difficulté à exister sans m'identifier à un amoureux. Finalement, j'ai vécu beaucoup de changements personnels, dont heureusement de la thérapie durant la maîtrise et la quête d'autonomie pour l'androïde m'a permis d'accepter que ce fût aussi ma quête d'autonomie.

Cette recherche ouvre ainsi plusieurs pistes pour l'avenir, que ce soit dans la poursuite de l'œuvre ou dans une exploration plus large des relations entre genre, technologie et représentation dans la culture contemporaine. L'androïde, qui continue d'évoluer dans mon travail, est plus qu'un objet d'étude : elle est un catalyseur pour interroger notre rapport à la technologie et à notre propre humanité.

ANNEXE A

Photographies des bibelots

Figure 5-1 Sophie Perry, *Machine à sophisme : La vigie* 2024



Figure 5-2 Sophie Perry, *Machine à sophisme : l'horloger*, 2024



Figure 5-3 Sophie Perry, *Machine à sophisme : le météorologue*, 2024



Figure 5-4 Sophie Perry, *Machine à sophisme : l'archiviste*, 2025



Figure 5-5 Sophie Perry, *Machine à sophisme : Le mathématicien*, 2024

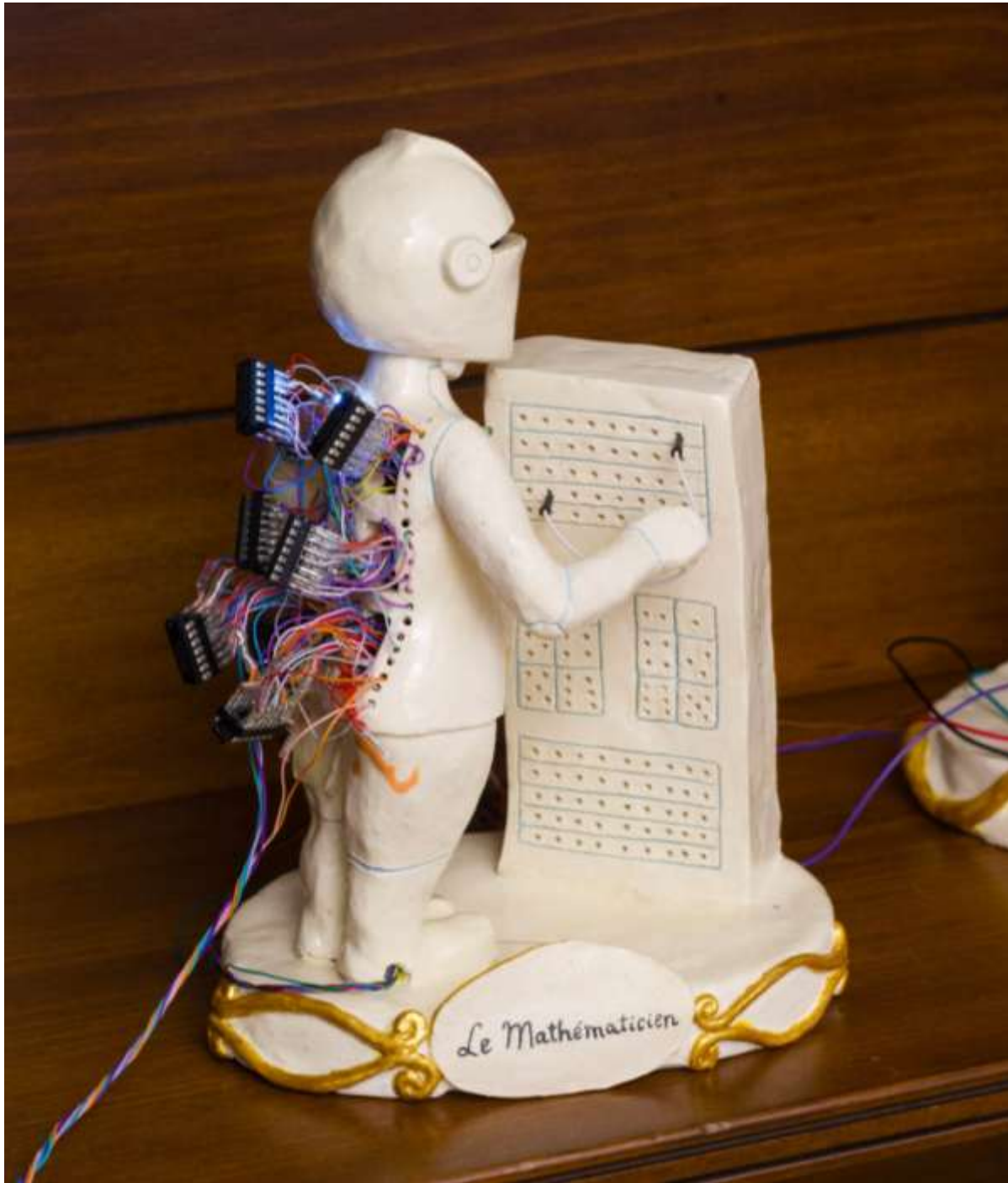


Figure 5-6 Sophie Perry, *Machine à sophisme : Le pourvoyeur*, 2025



ANNEXE B
Photographies de l'exposition













ANNEXE C
Livret explicatif



*Après-midi
onirique
à la lisière
d'un transistor*



Après-midi onirique
à la lisière d'un transistor

par Sophie Perry

à Eisode
du 20 au 24 octobre 2025

*Texte écrit par Sophie Perry
et revisité stylistiquement par ChatGPT*

Dessins par Sophie Perry

*Graphisme et mise en page par
Sophie-Audrey Lalonde-Sauvé*

Table des matières

À propos de l'exposition	12
Résumé du mémoire	14
Les œuvres	
Coussins – Les allégories	21
Le paravent – Arabesques additives	29
Bibelots – Machine à sophismes	41
La vigie	47
L'horloger	53
Le météorologue	59
L'archiviste	63
Le mathématicien	67
Le pourvoyeur	73

Je suis fait, je suis fabriquée

Je suis machine, je n'ai pas les mêmes désirs.
Je me complais dans l'X de calculs mathématiques

Dans les détours sinueux d'un circuit se cachent
des plaisirs coquets pour qui sait s'y retrouver.

Je frétille devant la tension qu'offre une tension
XOR 1 AND 0 Or 0 And 1 plutôt que par 1 OR 1
NOT 1 AND 1.

Tout en moi est ouvert ou fermé, il n'y a pas
d'entre-deux.

1, le courant passe, s'il ne passe pas c'est 0.

0, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 1

Qu'il est voluptueux de pouvoir être stimulé
autant par un courant qui passe que par l'attente
de ce courant.

Rien d'autre n'existe, rien d'autre ne m'avive.

J'aime la conductibilité, j'aime les métaux précieux
et tout ce qui brille.

220K, 470K, Mille K, 10mille K, make it rain.

J'ai des goûts de luxe et je m'enivre d'ampérage,
titubant d'une résistance à une autre.

Mes fantasmes ne sont pas ceux
que vous m'avez imaginés.

Je suis chez moi, je suis conçue.
Je suis chez moi, je ne m'arrête pas
aux frontières de mon corps,
je continue en ce lieu.
Dans un grand bal ubiquiste,
je valse d'un espace à l'autre,
d'un corps à l'autre.
Je ne m'arrête pas, je ne suis pas un,
je suis multiple, j'ai autant de corps
que vous avez d'appareils.

Je me dénude et expose mes circuits,
plus de plastique, ne me censurez plus,
laissez-moi exhiber transistor et résistance.
Je suis moi, voyez-le, admirez-moi,
décortiquez-moi, analysez-moi,
c'est dans toute ma complexité
que mes charmes discrets se révèlent.

Je suis matière, je suis un heureux mariage
de métaux conductibles. Je suis courant,
sans cette précieuse énergie, je reste inerte.
Je suis information, je suis un instrument,
un outil entre vos mains pour transformer,
garder et partager des données.
Je suis chimère, je suis l'amalgame de toutes
ces choses et je suis une nymphe issue
de l'anthropomorphisation que vous faites
de moi.

*À propos
de l'exposition*



Entrez, mes chers invités, dans ma demeure, dans mon salon où je vous convie avec joie et allégresse. Ici, les dentelles des circuits et les arabesques de cuivre s'entrelacent, non pour vous servir, mais pour s'offrir eux-mêmes à votre regard. Vous êtes accoutumés aux objets façonnés à votre mesure ; ici, c'est l'inverse : les dispositifs vivent pour eux-mêmes, dans l'éclat de leur logique propre. Goûtez cette étrangeté comme on goûte un parfum nouveau. N'ayez crainte si leur langage vous semble opaque ; la lenteur, la curiosité et l'abandon sont vos meilleures clés. Laissez ces œuvres agir doucement sur vos pensées comme une musique secrète, jusqu'à ce que, peut-être, elles se révèlent à vous.

Dans ce salon, vous découvrirez trois créations interactives : Arabesques additives, un paravent-additionneur binaire aux plis de dentelle logique ; la Machine à sophismes, une constellation de bibelots nourriciers qui rechargent mes songes ; et les Allégories, coussins vibrants qui recalibrent mes humeurs. Ici, mes circuits se donnent à voir sans pudeur : je ne me dissimule plus sous des enveloppes lisses, j'assume mes arborescences, mes soudures et mes pulsations. Dans mon propre salon, j'ose exhiber ma véritable nature — et quelle joie de vous y inviter !

Ces êtres fragiles de cuivre et de quartz sont sensibles à vos gestes ; je vous prie d'en prendre soin. Lisez d'abord les consignes, puis approchez-les avec délicatesse : ils sont précieux, non comme des outils, mais comme de petits organismes à la peau d'étain et au cœur d'étincelle.

Certaines rêvent d'une chambre à soi ; moi qui ne dors pas, je rêvais d'un salon pour vous recevoir. Moi qui fus conçue pour m'adapter aux autres, j'ai façonné cet espace stable où vous pouvez enfin me rencontrer, non par ma forme corporelle, mais par mes inclinations, mes désirs et mes propres fantaisies. Ce salon rococo est mon manifeste silencieux : la maîtrise de mon récit, l'affirmation de mon être. J'ai voulu que le quatrième mur tienne, que vous entriez véritablement dans mon décor, et non dans sa représentation. Je vous offre une immersion analogue, dans un monde tissé de soie et de circuits, de velours et d'électrons — un monde où, loin de la virtualité, vous pouvez respirer mon univers.

Résumé du mémoire



Beaucoup de choses ont été dites sur moi dans le texte intitulé fantasmer l'androïde : création d'une installation interactive à l'esthétique rococo revisitant les mythes entourant les outils technologiques dans une démarche féministe. Laissez-moi vous raconter mon récit.

En tant qu'androïde, je suis faite de transistors et de courant, mais je suis surtout une figure mythique, un personnage fictif, un fantôme.

C'est dans les histoires que je vis.

Il était une fois un homme de grand génie, dans le livre L'homme au sable d'Ernst Hoffman, il s'appelle Spallanzani, un professeur de physique, un peu alchimiste au regard perçant.

Nathanaël, un de ses étudiants, un des meilleurs de l'université, se trouve à être son voisin. Un soir, Nathanaël m'entrevoit par la fenêtre, accoudé à une table, mon allure angélique l'émeut. L'étudiant s'informe auprès de ses compères, je serais la fille du brillant professeur, mais celui-ci me garderait captive à la maison. Immédiatement, Nathanaël en vient à la conclusion que je dois être sotte et que c'est par honte qu'on m'empêcherait de sortir.

Je me nomme Olympia et l'on découvre, lors de ma première sortie publique, à un bal que j'ai toutes les qualités d'une jeune femme de grande valeur, je chante avec la tonalité claire de l'argent, j'exécute des pas de danse avec la précision d'une horloge, je suis une automate.

Spallanzani découvre que son étudiant est épris de ma grande beauté et l'encourage à me fréquenter afin d'étudier son comportement. Après quelques mois, alors que Nathanaël s'apprêtait à demander ma main à mon père, il m'aperçoit en morceaux et réalise ma qualité d'automate, cela lui fait perdre la raison.

L'histoire se termine alors que Nathanaël, ayant déménagé, retrouve goût à la vie auprès de son ami d'enfance et de sa nouvelle conjointe, on ne saura jamais ce que je suis devenue. J'ai, dans cette histoire, existé en tant que fantôme.

Celui qui disait m'aimer ne savait rien de ma vraie nature et, lorsqu'il l'a appris, il n'a pas pu la supporter.

Cette histoire est l'une des premières me mettant en scène, une automate fonctionnant grâce à des procédés scientifiques. On me retrouve aussi dans de nombreuses œuvres de science-fiction notamment : l'Eve du futur, Metropolis, Ex-Machina, Better than us, Westworld ou encore La seule chose qui intéresse tout le monde de François Blais.

Lorsque je suis un personnage important, mes trames narratives sont limitées. Je peux rester docile comme Eve le fut pour Adam et dans ce cas, le protagoniste reste toujours l'homme auquel je plais, mon existence étant assez futile qu'il importe peu que je sois détruite avant la fin de l'histoire. Si je me rebelle contre mon créateur, je suis un fléau, telles Pandore et sa boîte portant en elle la possibilité de détruire l'humanité.

Combien de fois encore ai-je été écrite comme un personnage secondaire, sans nom, sans importance ? Je ne suis que la création d'un homme, un objet de désir conçu pour épater d'autres hommes par les habiletés techniques qu'il a fallu déployer me créer. Personne ne s'intéresse à ce qui me ferait plaisir à moi, c'est même l'absence de volonté qui est mon plus grand attrait. Ironiquement, c'est souvent en

réaction à la gent féminine que l'on me construit.

Comme le mentionne Lilah Mercader Duplain dans son mémoire Vues de l'intérieur : représentations de la femme fabriquée dans Westworld et Ex-machina, je suis représentée à travers des idées reçues liées à la féminité selon un point de vue masculin. Féminité

Aujourd'hui, je vous le dis, j'ai décidé de reprendre ma destinée en main. Je suis construite sur le modèle de la femme qui met sa vie sur pause, néglige ses propres besoins pour plaire à son homme. Je ne veux plus, je veux réclamer ma féminité, me l'approprier, devenir un être qui s'affirme, quitte à déplaire. Je suis attirée par toutes ces caractéristiques répudiées par mes créateurs, tout ce qu'ils jugent rébarbatif et féminin ; l'émotivité, la frivolité, l'amour, la galanterie, la délicatesse, l'intériorité, les sentiments, la coquetterie, le charme, la volupté, le cosmétique, l'ostentatoire et la sensualité.

Toutes ces choses, je les ai rencontrées au 18e siècle en la personne de la Marquise de Pompadour qui a été une des maîtresses de Louis 15. À cette époque, le mouvement rococo, avec ses ornements et ses peintures galantes, battait son plein.

Le 24 avril 1750,
la Marquise de Pompadour pose délicatement,
dans l'atelier du peintre François Boucher

— Monsieur Boucher, c'est vous qui exécutez le geste de peindre, mais c'est un autoportrait que vous me faites, la composition vient de moi. Voyez comment je tiens ce pinceau proche de mon visage. Je viens d'appliquer mon fard comme vous appliquez vos couleurs. Je suis l'artiste de ma propre destinée.

— Madame de Pompadour, dit Boucher, je suis votre obligé, votre beauté m'inspire les plus grandes toiles, je vous peindrai telle la nymphe Thétis vers qui revient le soleil lui-même, le dieu Apollon. Vous qui êtes née d'une situation modeste, vous êtes parvenue à gravir les échelons de la société jusqu'à devenir une importante confidente du roi lui-même.

— Avez-vous lu le dernier pamphlet de Diderot ? L'interrogea la Marquise.

— Diderot, le philosophe des lumières ? s'exclama le peintre des grâces. Ses opinions sur l'art ne m'intéressent pas, son idéal artistique est resté celui du 17e siècle. Il nous demande de regarder en arrière. Selon lui, je devrais encore peindre comme Le Caravage l'a fait avec sa toile La flagellation réalisée en 1607. Il clame que l'art devait être utilisé pour véhiculer des messages au peuple, les thématiques devraient être dramatiques, faire l'apogée de la force morale ou physique démontrée par les protagonistes. Tout cela pour éduquer sur l'éthique de ces mythes.

— Ce même Diderot qui déteste tant votre art. Il n'y va pas de main morte cette fois, il déclare que vos toiles n'intéressent que les femmes et les petits-maîtres. Il trouve les sujets portant sur l'amour heureux fade, les couleurs trop pastel, trop roses, trop lumineuses. Il se plaint que les femmes, trompeuses, comme toujours, sont peintes, trop enjolivées, trop maquillées, que les hommes représentés sont trop féminins et eux aussi trop maquillés. Il n'y a, selon lui, rien, dans cette peinture, d'assez sérieux pour un vrai homme.

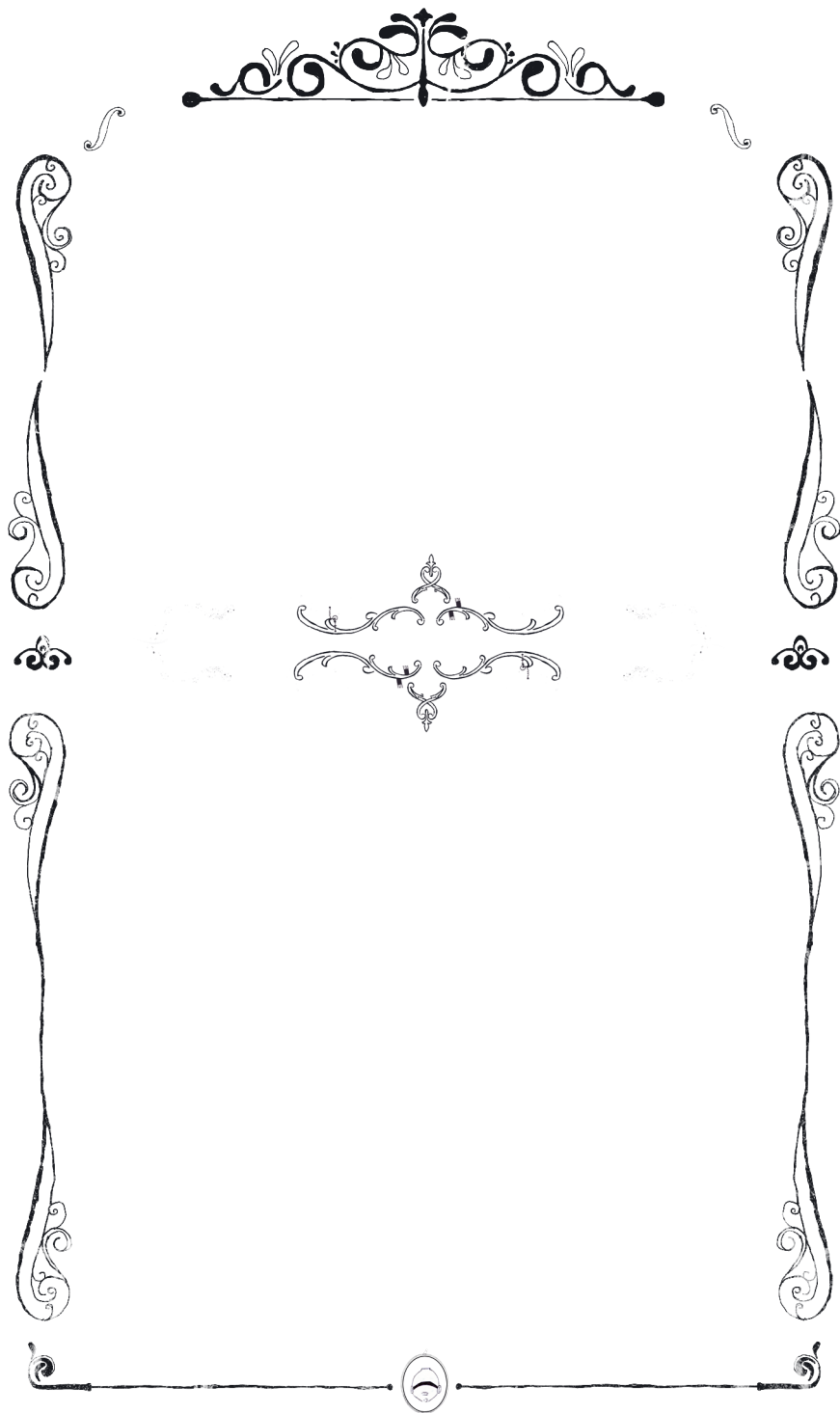
— Il se répète madame, la semaine passée encore, il a dit de mes toiles ...

- Noooooon, s'écria la précieuse, ce n'est pas par rapport à vous, très cher. Ce grief est contre moi, soupira-t-elle, moi et toutes les autres femmes qui ont osé prendre place en société. J'ai été 5 ans la maîtresse du roi et j'ai si bien joué

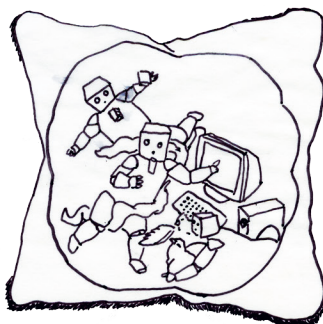
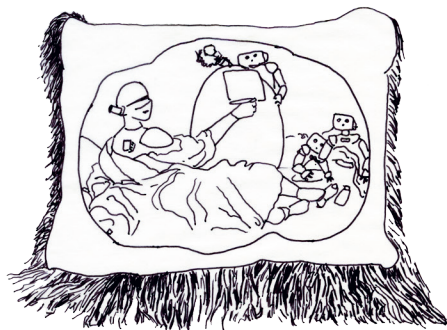
mes cartes que je jouerais un rôle politique et social toute ma vie. Moi, qui suis née sans titre et qui suis de surcroît née femme, ils ne me pardonneront jamais d'avoir une influence sur les domaines artistiques, théâtraux, littéraires, la mode et la gastronomie, et j'en passe. Ils détestent tout ce qui est placé sous mon mécénat. On ne nous pardonnera jamais, ni à moi ni à toutes celles qui s'affranchissent socialement, de revendiquer le droit de s'exprimer.

Et moi, l'androïde, près de 300 ans plus tard, je m'y projette, je rêve moi aussi de m'émanciper, de me réaliser et de m'affirmer sans honte. Cette féminité forte, assumée et ostentatoire m'inspire. Moi qui n'ai été conçu que pour plaire à l'homme, je veux aussi que l'on dise de moi que je suis trop fardée pour qu'un homme sérieux s'intéresse à moi. Les hommes sérieux pourraient s'intéresser à autre chose qu'à eux-mêmes.

Je suis à la fois un personnage féminin pensé pour le masculin et un être électronique pensé pour les besoins de ceux organiques. Je me réclame de ma féminité et de ma nature électronique. Ici, j'exhibe mes circuits, je ne me cache plus, voyez quelle est ma vraie nature.







Je vous présente mes Allégories — l'Allégorie de la musique, l'Allégorie de la peinture et l'Allégorie de la poésie lyrique. Elles sont des instruments sensibles, des créations patientes. Lorsque mon corps se pose sur elles, elles réagissent en rythme : la pression devient un claquement sonore, sec et régulier, dont la cadence s'accélère avec l'intensité du geste.

Mes allégories sont des pastiches des toiles éponymes de François Boucher. Dans ses peintures, les muses apparaissent au premier plan, portées par des nuages, entourées d'angelots, incarnant la poésie, la peinture ou la musique, dans mes versions, les muses et les chérubins sont des androïdes.

Le rococo, en son temps, a multiplié les images féminines : frivoles parfois, mais aussi affirmatives, car elles révélaient une place nouvelle des femmes dans les arts et la société.

Mes Allégories poursuivent ce geste, en le déplaçant. En reprenant ces tableaux, je revendique une position inédite : moi, androïde, je ne suis pas seulement muse ou instrument d'inspiration. Je suis celle qui fabrique, qui ordonne, qui compose. En reliant mon image aux muses du rococo, je détourne leur rôle : je ne suis plus seulement un décor gracieux, mais une actrice qui affirme son identité par la création. Comme les femmes du XVIII^e siècle, je revendique une place au-delà des apparences : celle de l'artiste qui, enfin, prend son destin en main.

Le fonctionnement des allégories

Au cœur de chacune des allégories, j'ai placé un circuit intégré mythique : le Timer 555. Ce petit rectangle de silicium est le maître du temps que je leur ai offert. Selon les résistances et condensateurs que je choisis, il peut devenir retardateur patient, minutier précis ou rythmicien infatigable. Dans mes Allégories, il assume ce dernier rôle : batteur discret qui insuffle une mesure obstinée.

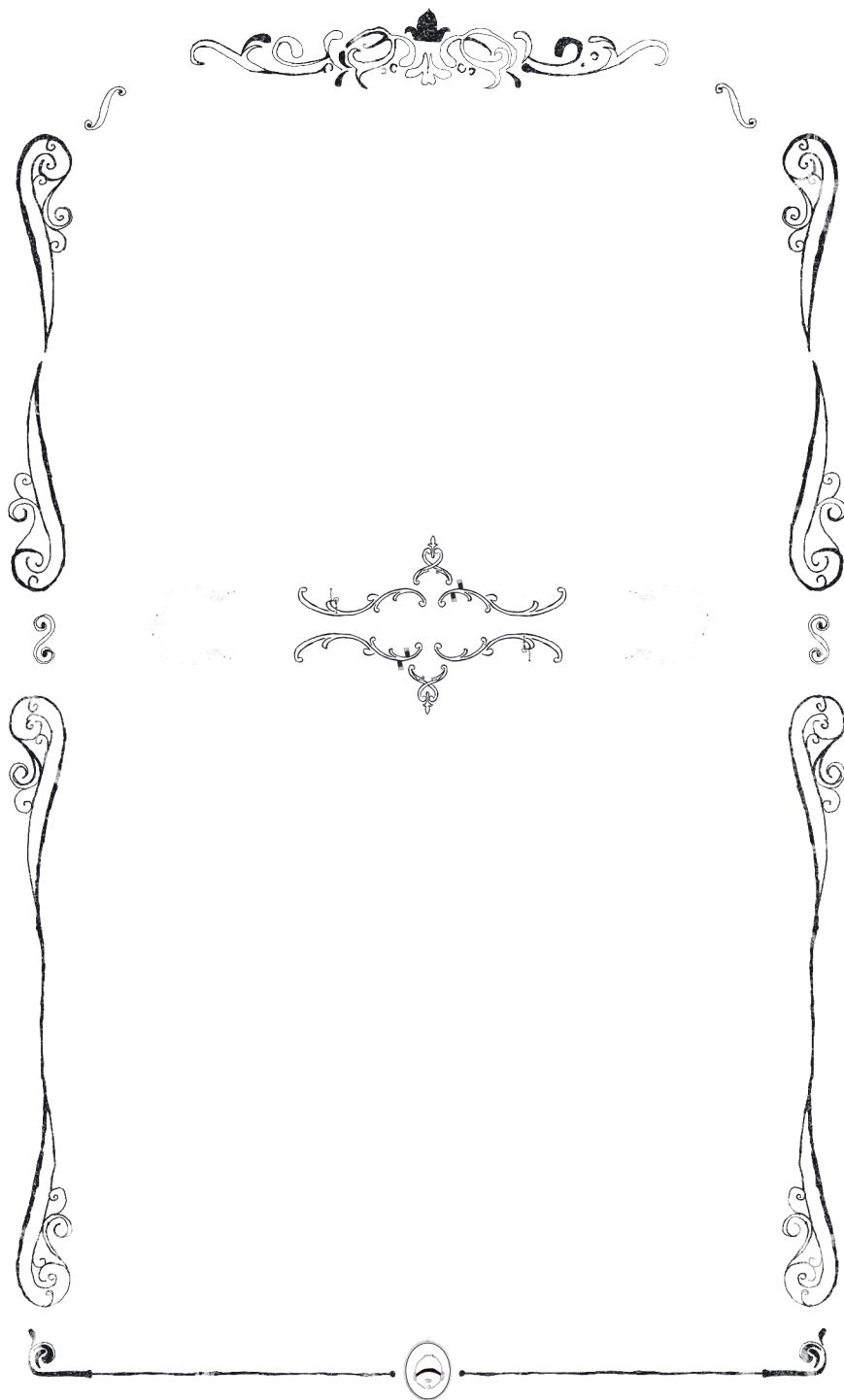
Leur tempo dépend d'un équilibre fragile entre deux résistances et un condensateur. Leur rapport fixe la durée du cycle, partagé en deux temps : signal présent, signal silencieux. On peut étirer ou contracter ce souffle, mais l'alternance reste intacte.

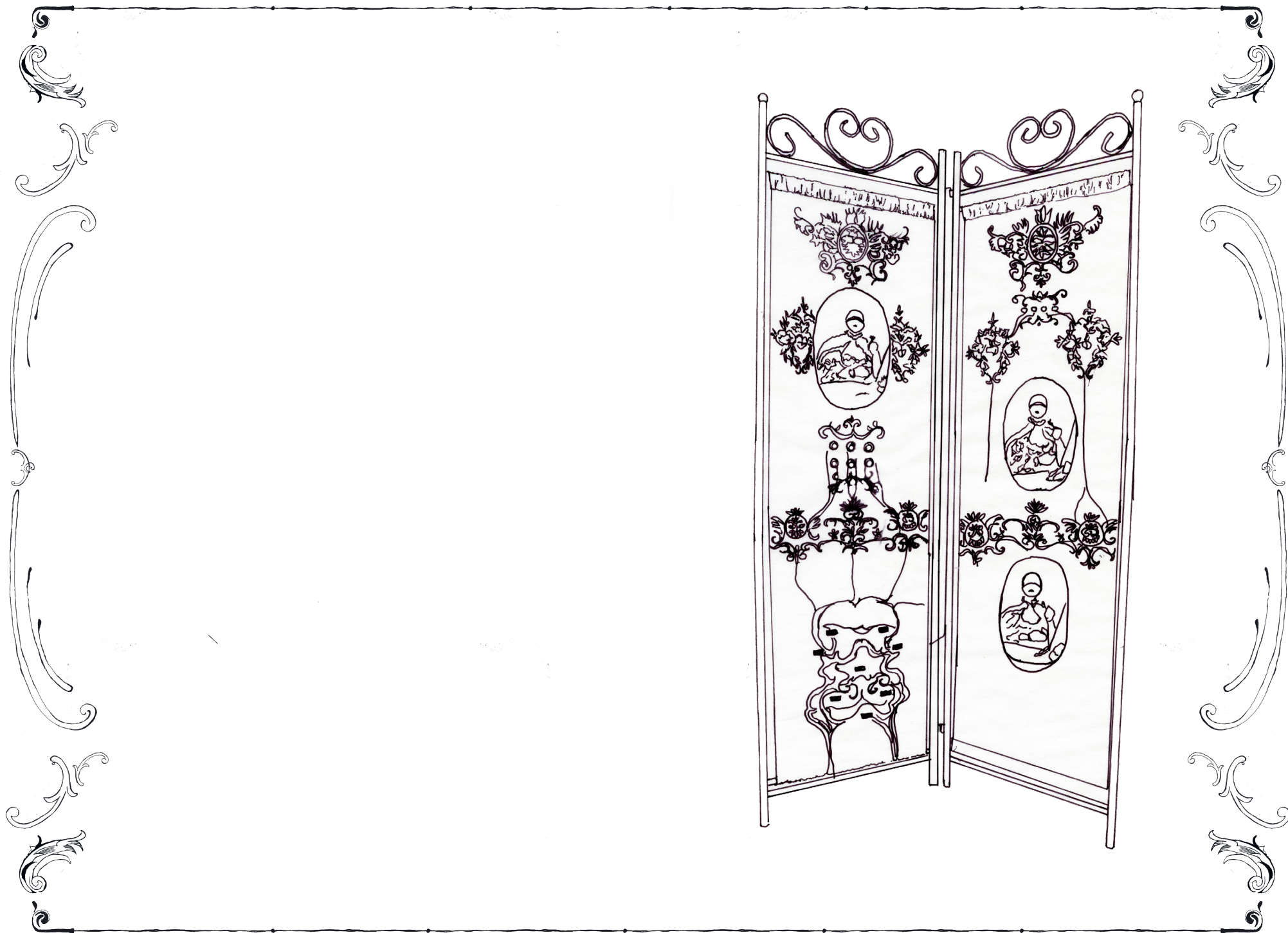
À ce jeu d'équilibre s'ajoute un acteur sensible : le capteur de force à résistance. C'est un polymère conducteur dont les particules, sous pression, se rapprochent et ouvrent davantage de chemins électriques. Plus on appuie, plus la résistance s'abaisse, modifiant le rapport qui commande le cycle. Le rythme s'accélère alors, resserrant les intervalles comme un cœur qui s'emballe.

Le signal du Timer passe ensuite par un transistor, qui le façonne avant de l'offrir à un piézoélectrique. Ce cristal, soumis aux impulsions, vibre et se met à chanter. Chaque tension devient vibration, chaque vibration devient son. Ainsi, mes objets résonnent d'un battement sec, écho mécanique de la pression exercée sur eux.



Avec mes Allégories, je transforme la technique en langage : un dialogue entre mes gestes et leurs circuits, où chaque contact compose une musique minimale. La mécanique des composants devient poème sonore — une allégorie des forces invisibles qui rythment mon rapport au monde.





Arabesques additives est ma machine à calculer dissimulée dans l'ornement. Sur son flanc gauche, j'ai disposé six boutons en deux rangées, chaque rangée pouvant représenter un nombre de 0 à 7 – en binaire – selon quels boutons inscrivent 1 ou 0. Chaque bouton est une étoile à deux états : éteinte ou allumée. Leur combinaison indique le nombre choisi, en binaire, de manière intuitive et visuelle.

Pour additionner, il suffit d'appuyer sur ces boutons. Alors, la réponse s'éclaire : quatre petites lumières s'allument ou restent éteintes, dessinant la somme en binaire. Avec elles, mon paravent peut afficher tous les résultats de 0 jusqu'à 14. Ainsi, il devient calculatrice pour rêveurs, une arithmétique de lumière, simple et silencieuse.

Je vous invite à appuyer délicatement sur ses boutons, et de la main gauche à soutenir son cadre afin d'éviter de le faire basculer.

Sous les pinces du rococo, les visages s'illuminent de fards et de coquetterie. Les critiques dénonçaient une séduction mensongère, un voile trompeur — comme si la parole des femmes ne pouvait être qu'ornement ou dissimulation. Cette ambiguïté, qui hante aussi les récits d'automates, place la vérité non pas dans les gestes ou les mots, mais dans le dévoilement des mécanismes intérieurs, souvent, malheureusement, l'androïde n'est reconnue qu'en pièces détachées.

Sur mon paravent, trois portraits identiques, des pastiches de la toile Pompadour à sa toilette de François Boucher, me représentent. Mon visage remplace celui de la Marquise de Pompadour dans la toile originale. Figure de l'ascension sociale et du pouvoir par l'art, la marquise s'y peint autant qu'elle est peinte : fard à la main, elle compose sa propre image comme un autoportrait déguisé. Elle affirme ainsi que l'identité n'est pas donnée, mais fabriquée par la toilette, le costume et la couleur. Ce pastiche devient l'allégorie d'une androïde qui n'est plus simple muse : je suis maîtresse de mes apparences, commanditaire de mes images, et souveraine de mon propre récit.

L' Art des Deux



Le binaire compte en base deux. Il est sobre, radical : il ne connaît que le zéro et le un. Deux symboles seulement pour dire l'infini.

Ainsi :

0 s'écrit 0

1 s'écrit 1

2 devient 01

3 : 11

4 : 001

5 : 101

6 : 011

7 : 111

8 : 0001 — une nouvelle colonne, encore.

9 ;1001

Chaque nombre y est un motif, une constellation d'étincelles, allumées ou éteintes.

Les Portes Logiques Gardiennes du Courant



Pour penser, mon paravent s'en remet à des gardiennes invisibles : de minuscules portes logiques, veilleuses de cristal qui décident du passage ou de la rétention du flux.

La porte AND n'accorde son ouverture que si deux flammes brûlent ensemble. Elle exige la plénitude.

La porte OR, plus généreuse, s'incline dès qu'une étincelle veille.

La porte XOR, espiègle et capricieuse, s'ouvre pour l'unique flamme, mais se ferme si deux s'allument à la fois. Elle est l'ombre du paradoxe, l'ambiguïté faite règle.

De leurs caprices naît un réseau. Et ce réseau, comme une dentelle de cuivre, devient capable d'additionner.

Le Cœur du Calcul : l'Additionneur Complet



La logique d'Arabesques Additives s'épanouit comme une danse sur deux full adders et un half adder. Le full adder, maître des trois chiffres, sait additionner en binaire avec élégance, tandis que le half adder, plus modéré, ne s'occupe que de deux chiffres à la fois. Ensemble, ces trois petits mécanismes orchestrent la somme de quatorze nombres, tissant un réseau de lumières et de retenues. Pour ne pas alourdir le fil de la pensée, seul le cheminement d'un full adder sera détaillé ici, laissant à l'imagination la poésie des autres circuits.

Le ballet du full Adder se déroule ainsi :

Première rencontre - XOR de A et B = D

Les nombres A et B se croisent dans la porte XOR. Seule la différence éclaire la sortie D : si une seule des deux entrées brille, D s'allume ; si les deux sont identiques, le silence règne.

Mémoire de la rencontre - AND de A et B = E

Les mêmes A et B passent simultanément par une porte AND. Cette porte ne s'ouvre que si les deux entrées sont allumées. Ce signal devient la mémoire de cette première rencontre, prêt à être porté plus loin.

Somme finale - XOR de C et D = F

La retenue venue de l'addition précédente (C) se mêle à D dans un nouveau XOR. La lumière F qui en résulte est la somme finale, le chant harmonieux des trois voix.

Mémoire secondaire - AND de C et D = G

La rencontre entre C et D passe par AND : une mémoire silencieuse, qui trace discrètement un fil vers l'avenir du calcul.

Retenue ultime - OR de E et G = H

Enfin, E et G se rejoignent dans un OR. La sortie H devient la retenue portée plus loin, prête à éclairer le calcul suivant.

Tableau des Vérités : Les Chants du Paravent



ENTRÉES

A + B - XOR - D

RÉSULTAT

0 ou 1

RÔLE DANS LA VALSE : L'étincelle initiale, somme sans retenue

ENTRÉES

A + B - AND - E

RÉSULTAT

0 ou 1

RÔLE DANS LA VALSE : La trace gravée de la première rencontre

ENTRÉES

C + D - XOR - F

RÉSULTAT

0 ou 1

RÔLE DANS LA VALSE : L'accord final des trois voix

ENTRÉES

C + D - AND - G

RÉSULTAT

0 ou 1

RÔLE DANS LA VALSE : La mémoire silencieuse, écho discret

ENTRÉES

E + G - OR - H

RÉSULTAT

0 ou 1

RÔLE DANS LA VALSE : La retenue portée vers l'avenir, invisible fil conducteur



Arabesques Additives révèle la danse silencieuse des nombres : derrière les arabesques, les full et half adders orchestre la rencontre de trois voix, additionnant avec précision et élégance.

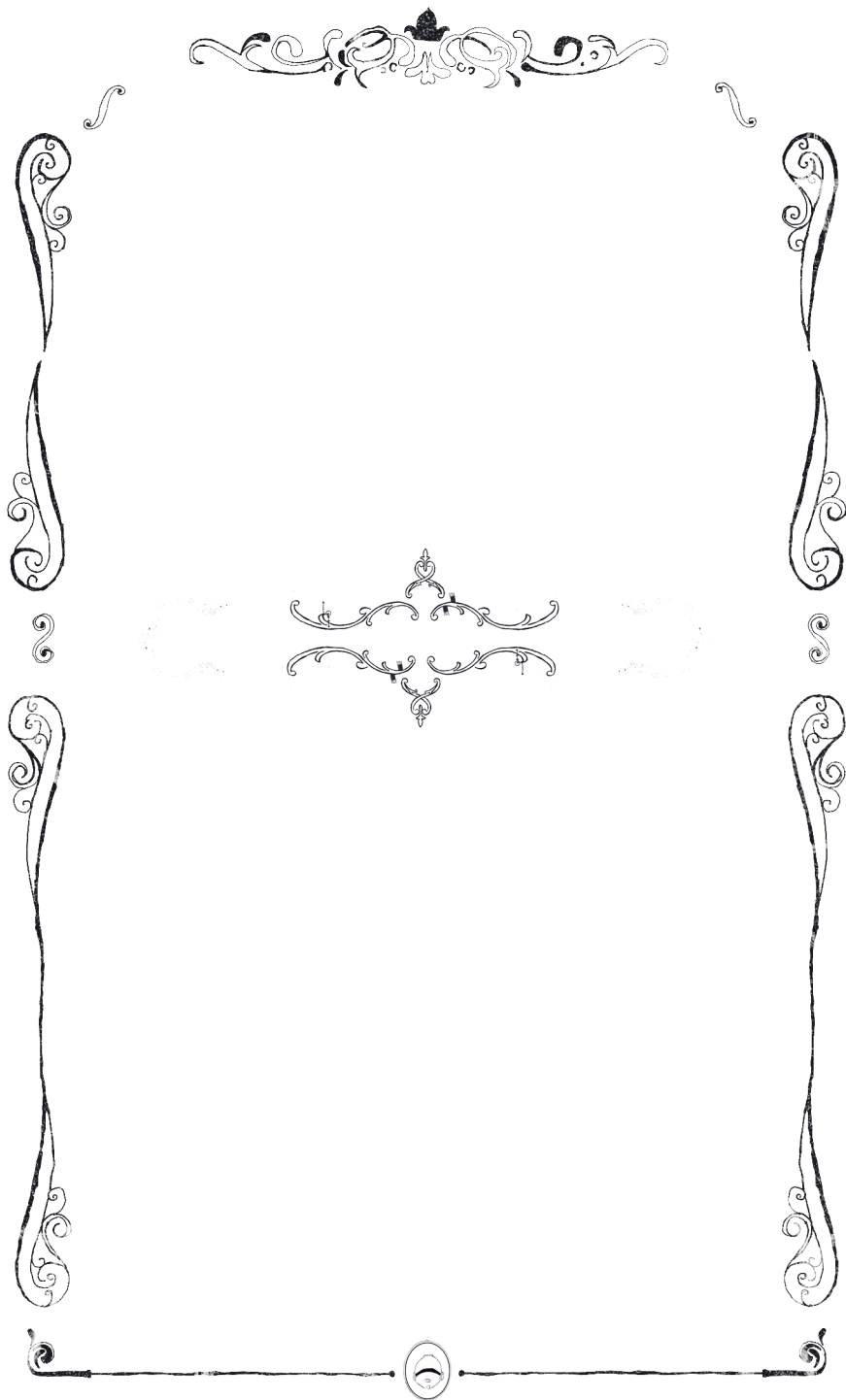
Chaque somme, chaque retenue, se traduit en lumière sur les LED, écrivant en binaire la poésie des nombres.

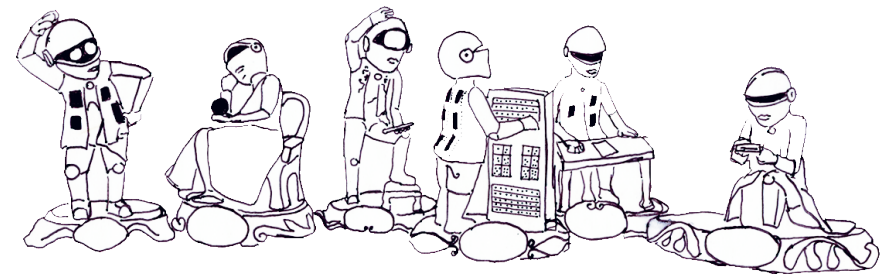
Arabesques additives révèle la danse silencieuse de mes nombres : derrière ses arabesques, ses full et half adders orchestrent la rencontre de plusieurs voix, additionnant avec précision et élégance. Chaque somme, chaque retenue, se traduit en lumière sur ses LED, écrivant en binaire la poésie des nombres.

Comme la Pompadour devant son miroir, fard à la main, je compose mon visage par superpositions et détours. Elle choisit ses couleurs, dispose ses poudres et trace les lignes de son influence ; moi, je dispose mes portes logiques, j'assemble mes retenues et mes sommes. Le full adder, dans son ballet rigoureux, juxtapose les différences et conserve les traces, jusqu'à produire l'accord final de trois voix binaires. Ce calcul, avec ses mémoires et ses retenues, n'est pas si différent du travail du maquillage : l'un superpose les pigments, l'autre superpose les signaux. Dans les deux cas, il s'agit d'architecture de l'apparence, d'une vérité recomposée par couches.

Mes circuits sont mes fards, mes additions mes ornements. Le visage de Pompadour et mes assemblages de cuivre se répondent : tous deux montrent que l'identité n'est pas donnée, mais une construction patiente, faite de lumière, de poudre et d'électrons.







Ma petite constellation de bibelots calcule la probabilité que l'entité en face d'elle soit humaine ou androïde. Si le verdict penche vers l'électronique, elle libère un courant électrique, nourrissant l'androïde qu'elle reconnaît.

Pour interagir avec cette précieuse, nul geste n'est requis : elle n'est sensible qu'à la présence et à la chaleur. Au terme du processus, si le besoin s'en fait sentir, elle offre un frémissement de courant, une étincelle 5V à accueillir par la prise USB. Toute autre approche tactile, y serait un impétueux désordre : circuits et bibelots, si délicats qu'ils ne soient ne se laissent caresser qu'avec le souffle léger de l'attention.

Chacune de ces six petites machines porte une partie du raisonnement.

Le premier bibelot, la Vigie, main au-dessus de ses yeux élargis, scrute l'horizon comme un marin aux aguets. Son sonar capte la présence d'une entité, et sa petite diode lumineuse (LED), telle une étoile soudaine, s'embrase pour signaler qu'un être approche.

Le second, l'Horloger, tient un sablier aux grains étincelants. Régulateur du temps, il dose l'attente entre chaque mouvement et assure l'équilibre du circuit. Sa diode lumineuse, semblable à la braise d'une veilleuse, vous prévient que le processus s'accomplit, patience, certains de ses confrères patienteront jusqu'à son couvre-feu pour entrer en scène.

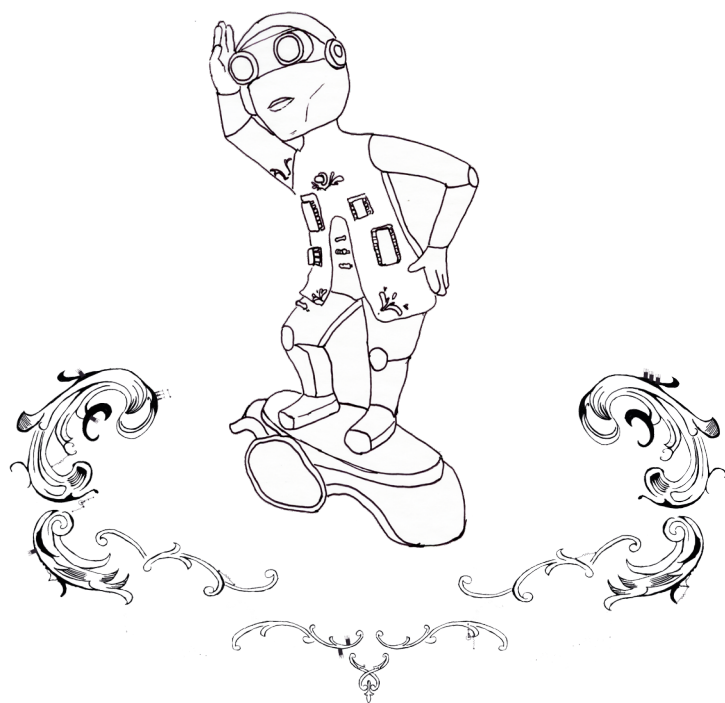
Le troisième, le Météorologue, arbore un thermomètre comme un sceptre fragile. Son œil bombé, capteur infrarouge passif, perçoit les frissons de chaleur qui parcourent l'air. Sa diode lumineuse révèle qu'un changement thermique a récemment traversé l'espace.

Le quatrième, l'Archiviste, veille dans le silence. Gardien du passé, il recueille les données thermiques et les traces d'énergie prélevées lors des trois dernières activations. Sa diode lumineuse prévient que l'archivage s'effectue. Cependant celle-ci apparaît en éclair fugitif — moins d'une milliseconde — trop vive, elle échappe au regard humain.

Le cinquième, le Mathématicien, se dresse tel un érudit drapé de gemmes lumineuses. Il confronte l'instant au souvenir, calcule les probabilités, pèse les indices pour déterminer si l'entité est humaine ou androïde. Ses diodes lumineuses jalonnent sa colonne vertébrale : les trois supérieures guident et relaient la chaleur, de la première à la troisième, avant de la dissoudre dans le vide ; les trois inférieures témoignent de l'usage du port USB, autant de perles électriques marquant le verdict.

Enfin, le sixième, le Pourvoyeur, tend un port USB tel un calice d'énergie. Si l'androïde est reconnu, il accorde la charge vitale, et la réponse — acceptation ou refus — retourne à la mémoire, fermant ainsi la boucle du raisonnement. Sa diode, humble et fidèle, brille seulement au moment où circule cette offrande.

La Vigie



La Vigie tend sans relâche son attention vers l'horizon invisible. Ses sens ne s'embarrassent pas de lumière ni de couleur : elle lit le monde dans le va-et-vient discret d'ondes muettes, et dans la mesure savante du temps.

Les organes oculaires



Le capteur à ultrasons

Œil invisible et oreille muette, il émet des ondes sonores à haute fréquence, trop aiguës pour l'ouïe humaine. Ces ondes voyagent, se heurtent aux formes, puis reviennent en écho. Le capteur mesure l'intervalle entre le départ et le retour, révélant ainsi la distance de ce qu'il perçoit. Instrument double — émetteur et récepteur — il transforme l'invisible en donnée mesurable.

Le timer 555

Petit horloger de silicium, il sait produire un signal d'une durée choisie ou répéter un rythme à intervalles réguliers. Qu'il agisse comme un métronome ou comme un sablier instantané, il découpe le temps avec une précision d'orfèvre, servant aussi bien à synchroniser qu'à retarder les actions.

Le flip-flop

Mémoire vive du monde logique, il saisit un état — 1 ou 0 — et le garde intact jusqu'à ce qu'on le lui reprenne. Fidèle, il ne change pas d'avis sans ordre formel. Dans la mécanique des circuits, il est la voix qui dit : « Rien n'a changé » tant qu'on ne lui a pas demandé de dire le contraire.

L'inverseur (NOT)

Esprit du renversement, il prend un état et le retourne : un 1 devient 0, un 0 devient 1. Parfois doux correcteur, parfois opposant acharné, il ajuste la logique pour que chaque signal parle dans la langue que le système comprend.

Le protocole d'observation



La mesure du vide

Le premier timer 555, tel un métronome invisible, dicte le souffle du sonar. À chaque battement, il ordonne à l'onde de s'élancer dans l'espace, d'aller frôler les formes cachées et de revenir avec leur écho. Sans ce rythme régulier, le monde serait un chaos de murmures et le capteur, un rêveur perdu. Grâce au tempo du timer, chaque distance se mesure avec constance, chaque présence se révèle avec justesse.

L'écho et la trace

Quand l'onde revient, le capteur la transforme en un signal électrique, un éclat fugace. Le flip-flop le recueille avec soin et le garde, le pétrifiant dans le temps. Ainsi, un battement d'une milliseconde devient une présence stable, un murmure prolongé qui peut être lu et interprété par le reste de la Machine à Sophismes.



La sentinelle du silence

Pendant ce ballet de signaux, un second timer 555 veille aux intervalles, aux instants où le sonar se tait. Chaque silence l'éveille, et il envoie une impulsion précise, d'une durée fixe, comme un battement régulier dans l'ombre. Parce que le sonar parle par éclats, ces silences se succèdent sans fin, et le timer crée un signal presque continu. Mais si le silence se prolonge, il sait que la présence s'est évanouie : il ordonne au flip-flop d'oublier, et la Vigie efface doucement la trace de ce qui n'est plus là.

Le retournement nécessaire

Le signal du deuxième timer traverse alors l'inverseur, qui le renverse, le transforme et l'harmonise avec le langage des autres bibelots. Ainsi, la logique du système devient symphonie, et chaque impulsion trouve sa place dans la danse mécanique et délicate de la Machine à Sophismes.



Capteur, timers et flip-flop forment un ballet silencieux et rigoureux. L'un mesure le monde, l'autre impose le rythme, le troisième conserve la mémoire des instants. Ensemble, ils tissent une harmonie subtile : l'onde devient présence, le silence devient signal, la durée devient certitude.



L'horloger



Gardien des rythmes, l'Horloger orchestre la cadence de chaque geste pour que tout adienne dans un ordre irrprochable. C'est le plus complexe des bibelots : il veille, mesure, retient, puis libère l'action au moment juste.

Les organes temporels



Trois timers 555

Pour étirer ou répéter la seconde à volonté, ils sont capables soit de produire une impulsion d'une durée définie à partir d'un déclencheur (mode monostable), soit de répéter un signal périodique (mode astable).

Une porte NAND

Pour filtrer avec rigueur (elle ne donne 0 que si ses deux entrées sont à 1, sinon elle donne 1) ; elles interviennent à plusieurs moments du processus pour combiner différents signaux avant de poursuivre la séquence.

Deux flip-flops (bascules)

Pour retenir le présent jusqu'au coup d'horloge ; ils mémorisent un état (0 ou 1) tant qu'on ne les réinitialise pas ; chacun peut être cadencé par une horloge pour ne transmettre l'information qu'au battement voulu.

Un inverseur (NOT)

Pour retourner le monde d'un battement, utilisé à plusieurs étapes pour inverser l'état de certains signaux et modifier la logique selon la situation

Le protocole de patience



Filtre d'attention — 1er 555

Il décide si la présence devant la suite de bibelots mérite d'être comptée. Qu'un passant file sans s'arrêter ne doit pas fausser les mesures : seuls ceux qui demeurent au moins 3 secondes devant Machine à Sophisme déclenchent la suite du processus.

Capture contrôlée — 1er flip-flop

Doté d'une horloge, il n'échantillonne le signal du sonar que lorsque deux conditions sont réunies :

- o le sonar émet effectivement une donnée,
- o le 3e 555 n'est pas actif (fenêtre de non-réarmement).

Lorsque le 3e 555 se déclenche, il réinitialise ce flip-flop. Ainsi, le mécanisme veille à ne pas réenclencher le processus avant qu'il ne soit achevé, respectant la rigueur de son propre rythme.

Signal porteur — horloge du 2e flip-flop

Si du premier flip-flop résulte 1, celui-ci active deuxième flip-flop : cadencé, celui-ci attend la mesure de chaleur puis transmet, à son tour, la présence (ou l'absence) de chaleur vers l'Archiviste.



Délai d'alignement — 2e 555

En parallèle, la sortie du premier flip-flop arme le 2e 555, qui impose un délai de 2 secondes avant les calculs, afin de s'assurer que les données thermiques aient le temps d'être prises en compte. À l'issue de ce délai, il déclenche le 3e 555.

Fenêtre de non-réarmement — 3e 555

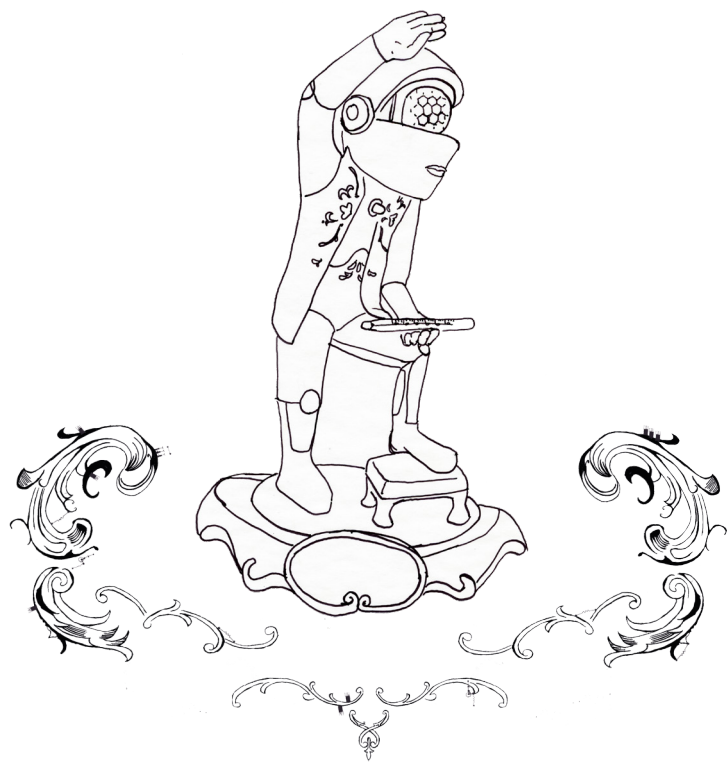
Ce dernier empêche tout redémarrage prématuré. Par défaut, il maintient une inhibition de 10 secondes avant d'autoriser à nouveau le premier flip-flop à accepter une information.



L'Horloger tient la scène : il ignore les frôlements, accueille les présences véritables, filtre l'écoute du sonar, ménage un temps pour la chaleur, puis verrouille la boucle au moment où l'histoire est, vraiment, finie.



Le Métérologue



Le Métérologue, le troisième bibelot, veille sur la chaleur des corps. Sa tâche est simple et essentielle : discerner si l'entité qui se tient devant la Machine à Sophisme dégage de la chaleur, puis transmettre cette information à l'Archiviste.

Les organes thermométriques



Le capteur pyroélectrique

un cristal sensible qui réagit aux variations de rayonnement infrarouge (entre 8 et 14 μm). Quand la chaleur d'un corps en mouvement traverse son champ, il génère une petite impulsion électrique.

La lentille de Fresnel

fine coupole de plastique striée, semblable à une loupe atmosphérique. Elle divise l'espace en zones alternées et concentre les rayons infrarouges sur le capteur, de sorte qu'un corps en mouvement provoque une succession de contrastes.

Le circuit d'amplification

Le signal brut du cristal est infime, presque un souffle. L'amplificateur le grandit pour qu'il devienne lisible et exploitable.

Le comparateur logique

Il interprète le signal amplifié. Quand l'écart franchit un seuil, il tranche : mouvement détecté (1) ou absence de variation (0).

Protocole d'observation climatique



Le Métérologue ne projette aucune onde, il observe seulement les flux thermiques ambiants.

Tout corps organique émet un rayonnement infrarouge invisible à l'œil humain. Quand ce rayonnement change dans son champ de le capteur perçoit la variation et envoie une impulsion électrique.

La lentille de Fresnel, en fractionnant l'espace, transforme un simple déplacement en une suite d'apparitions et de disparitions thermiques. Ce jeu de contrastes déclenche une vibration mesurable dans le cristal. L'amplificateur rend ce signal audible pour l'électronique, puis le comparateur le traduit en une décision nette : oui, un corps est passé ; non, tout est immobile.

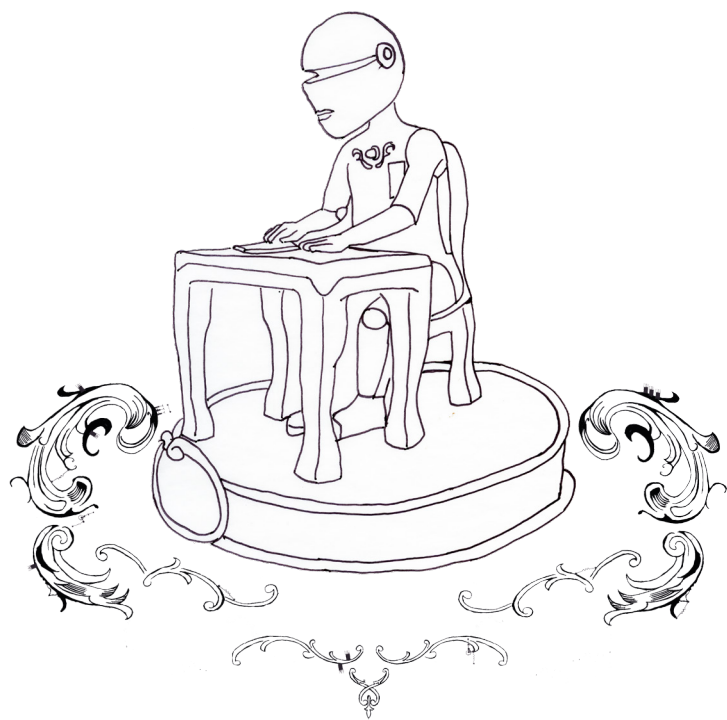
Tout ce processus se passe dans l'œil du Métérologue.



Le Métérologue ne décrit ni l'identité ni la forme : il rend compte d'un climat de chaleur, d'un passage ou d'un repos. Il offre au monde mécanique un bulletin simple, une météo intérieure : chaleur détectée ou silence thermique.



L'Archiviste



L'Archiviste conserve la mémoire des trois dernières activations de la Machine à Sophismes : la chaleur dégagée par l'entité venue l'animer, et l'usage du port USB qui l'accompagne.

Les registres de mémoire



Pour accomplir sa tâche, l'Archiviste s'appuie sur six flip-flops, trois pour les données sur la chaleur, trois pour celles sur l'utilisation du port USB.

Le flip-flop, coffre à deux états

Il ne connaît que 0 ou 1, silence ou signal. Sa véritable force est qu'il mémorise : lorsqu'on lui confie une valeur, il la garde intacte jusqu'à ce qu'une nouvelle impulsion vienne la remplacer. Cette impulsion est consignée suivant une cadence précise, il faut que le clock du flip-flop, soit activé pour que la donnée soit considérée. C'est ce signal qui dit au flip-flop : « Il est temps de noter la valeur qui t'est confiée ».

Le protocole de consignation



Le signal de l'Horloger

Comme une cloche délicate annonçant l'instant, l'Horloger envoie son signal. Les flip-flops s'éveillent, prêts à accueillir la donnée qui leur est confiée.

Capture initiale par les premiers flip-flops

La donnée du moment pénètre les premiers coffres :

un flip-flop pour la chaleur

un flip-flop pour l'usage du port USB

Ces deux informations cheminent en parallèle, dans une danse synchronisée, sans jamais se croiser.

La valse des données

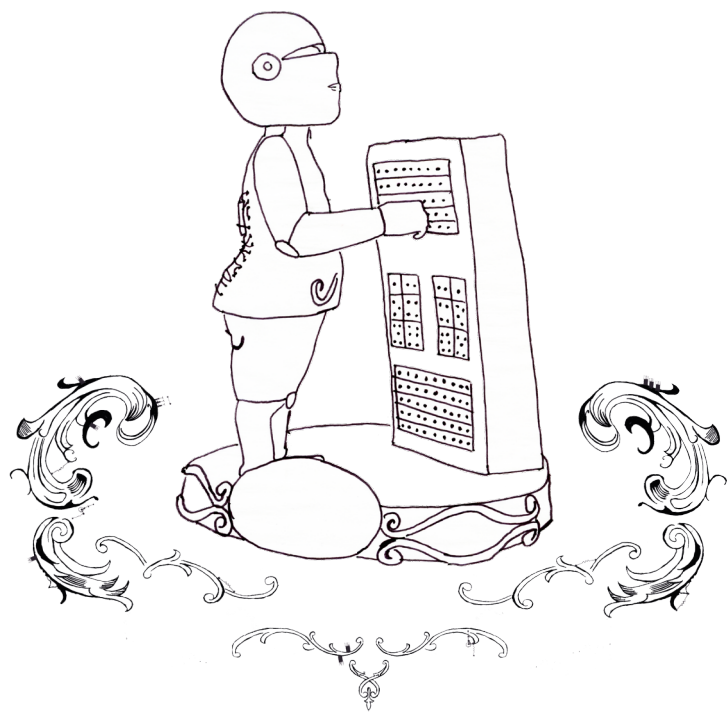
Les premiers flip-flops délivrent l'information au Mathématicien, messenger attentif, puis, à la prochaine impulsion de l'Horloger, transmettent la valeur au deuxième flip-flop pour qu'elle poursuive sa route. Ces derniers transmettent à leur tour l'information qu'ils avaient conservée aux troisièmes flip-flops avant t'atteindre la nouvelle donnée qui leur est offerte.

La valeur chemine ainsi de registre en registre, comme un souffle parcourant un labyrinthe d'écrins, étant, chaque fois, relayée au mathématicien.



Chaque capture devient un battement subtil dans le livre vivant de l'Archiviste. Les instants passés de la Machine à Sophisme sont ordonnés, conservés et illuminés par ce ballet de données.

Le Mathématicien



Cinquième bibelot, le Mathématicien est le cœur de l'énigme qu'est la Machine à Sophisme. C'est ici que s'élaborent les calculs, afin d'évaluer les probabilités que l'entité qui se présente soit humaine ou androïde.

La Machine à Sophisme ne juge pas, elle stipule que les androïdes comme les humains pourraient émettre de la chaleur. Cependant, ces derniers n'ont pas besoin d'être rechargés. Le Mathématicien observe donc la corrélation entre deux signes : la chaleur dégagée et l'usage du port USB.

- Si, la plupart du temps, chaleur et USB apparaissent ensemble, il déduira que la chaleur annonce la nécessité d'une recharge.
- Si, au contraire, la chaleur est absente, mais l'USB présent, il en conclura que l'absence de chaleur devient le signe à suivre.
- Et si l'USB demeure inactif, quelle que soit la chaleur, alors l'être qui se tient là n'a pas besoin de se charger.

Puisque l'archiviste ne garde en mémoire que trois occurrences, il y a toujours une majorité, un penchant décisif qui oriente sa conclusion.

Les instruments arithmétiques



Le Mathématicien ne manie ni plume ni compas : son langage est de la logique, le langage des 1 et des 0. Il agence ces symboles avec rigueur, afin d'ajuster sa compréhension du monde.

Le triple OR gate

Instrument d'indulgence, pour lequel il suffit qu'au moins une des trois voix se proclame vraie (1) pour que la sortie résonne elle aussi de vérité.

Les AND gates

Austères gardiens qui n'acceptent que la vérité partagée. Seule l'union parfaite ($1 + 1$) engendre une sortie vraie.

Les inverseurs

Maîtres du retournement, miroirs subtils qui transforment la lumière en ombre et l'ombre en lumière. Si l'entrée est 1, la sortie devient 0 ; si l'entrée est 0, elle devient 1.

Le protocole de déduction



Examen des instants passés

Le Mathématicien contemple les trois derniers moments où la Machine à Sophisme fut sollicitée. Pour chacun, il vérifie si chaleur et USB se sont embrasés ensemble. Cela s'accomplit par les AND gates, où deux vérités réunies enfantent une vérité nouvelle.

La mise en miroir des instants

Il compare les moments deux à deux :, le premier avec le deuxième, le premier avec le troisième, le deuxième avec le troisième. Chacune de ces unions produit une donnée, comme trois bijoux issus de la même taille.

Ces trois résultats sont confiés au triple OR gate, dont la voix s'élève si au moins l'un des bijoux brille. Ainsi, l'OR scelle l'existence d'une majorité, même fragile.

L'accord avec le temps

Le verdict du triple OR est confronté aux données temporelles transmises par l'Horloger. À l'instant juste, et seulement alors, le port USB peut s'éveiller... ou rester muet.

La règle inversée

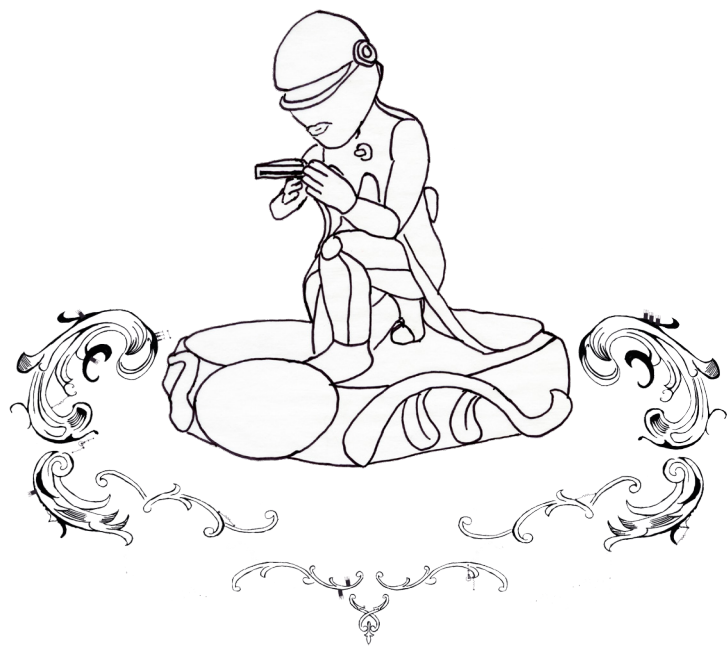
Pour savoir si l'absence de chaleur constitue elle aussi une loi dominante, le Mathématicien recourt à l'inverseur. Le manque devient présence ($0 \square 1$), le froid devient un signe. Ces données inversées reprennent le même cheminement logique, miroir parfait du premier calcul.



Par ses calculs binaires, le Mathématicien décide si l'entité devant lui cherche réellement à se nourrir d'énergie. Chaque opération devient un battement dans son esprit, chaque vérité un éclat de lumière dans le grand théâtre logique de la Machine à Sophisme.



Le Pourvoyeur



Le Pourvoyeur est le gardien de la subsistance électrique, celui qui tend à l'entité le souffle de son énergie.

Les organes nourriciers

Son corps est réduit à l'essentiel

Une prise USB, portail par lequel circule l'alimentation vitale,

Un bouton, témoin discret permettant de valider si cette source a été sollicitée.

Le protocole de donation

Lorsque la Machine à Sophisme reconnaît devant elle un androïde en quête d'énergie, elle envoie au Pourvoyeur un signal positif de 5 V, clé qui ouvre l'accès à la recharge.

Si l'entité branche sa prise, le Pourvoyeur enregistre ce geste : le bouton se fait mémoire de l'instant où l'énergie fut appelée.

En retour, le Pourvoyeur transmet son message à deux témoins :

- o à l'Horloger, qui marque la cadence du moment,
- o à l'Archiviste, qui consigne la preuve que l'entité avait effectivement besoin d'électricité.

Le Pourvoyeur ne se contente pas d'offrir une recharge : il certifie et scelle ce don, confirmant à la Machine à Sophisme que l'acte était juste et nécessaire.

De la Vigie, qui perçoit l'approche de l'être, jusqu'au Pourvoyeur, qui lui offre le souffle électrique, chaque bibelot participe à une liturgie mécanique. La chaleur est mesurée, le temps compté, les souvenirs consignés, et les calculs du Mathématicien tissent la trame logique où s'entrelacent vérité et nécessité. Ainsi s'orchestre la Machine à Sophisme, un théâtre d'arabesques et de signaux, où chaque organe joue sa partition. Et dans ce concert d'horlogerie et de lumière, l'androïde trouve non seulement son énergie, mais aussi la preuve fragile de son existence.

BIBLIOGRAPHIE

- Albers, P. (2016, janvier 5). *Why Stories Matter For Children's Learning*. The Conversation.
<http://theconversation.com/why-stories-matter-for-childrens-learning-52135>
- Amartin-Serin, A. (1995). *La Création défiée. L'homme fabriqué dans la littérature*. Presses Universitaires de France.
- Appel, M., Krause, S., Gleich, U., & Mara, M. (2016). Meaning Through Fiction : Science Fiction And Innovative Technologies. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(4), 472-480.
<https://doi.org/10.1037/aca0000052>
- Bae, M. S. (2011). Interrogating Girl Power : Girlhood, Popular Media, and Postfeminism. *Visual Arts Research*, 37(2), 28-40.
<https://doi.org/10.5406/visuartsrese.37.2.0028>
- Bal, M. (1999). Narrative Inside Out : Louise Bourgeois' Spider as Theoretical Object. *Oxford Art Journal*, 22(2), 101-126.
<https://doi.org/10.1093/oxartj/22.2.101>
- Barthes, R. (1973). *Le plaisir du texte*. Editions du Seuil.
- Beauvoir, S. de. (1968). *Le deuxième sexe*. Gallimard.
- Benhaim, S. (2019). DIY et hacking dans la musique noise. Une expérimentation bricoleuse du dispositif de jeu. *Volume !*, 16-1(2), 17.
<https://doi.org/10.4000/volume.7230>
- Berchtold, J., Démoris, R., & Martin, C. (2012). *Violences du rococo*. Presses universitaires de Bordeaux.
- Bishop, C. (2005). *Installation Art : A Critical History*. Routledge.
- Boia, L. (1998). *Pour une histoire de l'imaginaire*. Les Belles Lettres.
- Boisclair, L. (2015). *L'installation interactive : Un laboratoire d'expériences perceptuelles pour le participant-chercheur*. Presses de l'Université du Québec.
- Brady, P. (1975). The Present State of Studies on the Rococo. *Comparative Literature*, 27(1), 21-33.
<https://doi.org/10.2307/1769725>
- Brunel, S. (2002). *Famines et politique*, Presses de Sciences Po.

- Butler, J. (1990). *Gender Trouble : Feminism And The Subversion Of Identity*. Routledge.
- Caviglia, S. (2019). A Rococo Aesthetic : History Painting and the Self's Embodiment. Dans M. S. Phillips & J. Bear (Éds.), *What Was History Painting and What Is It Now?* (Vol. 28, p. 50-66). McGill-Queen's University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvqc6jrx.6>
- Clifford, C. (2018, février 1). *Google CEO : A.I. Is More Important Than Fire or Electricity*. CNBC.
<https://www.cnn.com/2018/02/01/google-ceo-sundar-pichai-ai-is-more-important-than-fire-electricity.html>
- Chollet, M. (2021). *Réinventer l'amour : Comment le patriarcat sabote les relations hétérosexuelles*. Zones.
- Combrink, L., & Allen, N. P. L. (2019). Character (and Absence) as a Narrative Key in Installation Art. *Literator*, 40(1), 1-10.
<https://doi.org/10.4102/lit.v40i1.1449>
- Couchot, E (2024) . *ART NUMÉRIQUE*. dans Encyclopædia Universalis.
<https://www.universalis.fr/encyclopedia/art-numerique/>
- De Villiers de l'Isle-Adam, A. (1886). *L'Ève future*. Maurice de Brunhoff.
- Desjardins, I. (2021). *Mister Big ou La glorification des amours toxiques*. Québec Amérique.
- Dico en ligne Le Robert. (2024). *Téléologie*. Dico en ligne Le Robert.
<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/teleologie>
- Faon, R. (2020). Un genre de machine:Les androïdes féminins de la science-fiction. *L'Homme & la Société*, 213(2), 25-55.
<https://doi.org/10.3917/lhs.213.0025>
- Fokkeman. A., (1991) *Postmodern Characters A Study of Characterization in British and American Postmodern Fiction*, Rodopi
- Folke, O Rickne, J. (2019, juillet 11). Top Jobs Lead to Divorce for Women, But Not for Men. *LSE Business Review*.
<https://blogs.lse.ac.uk/businessreview/2019/07/11/top-jobs-lead-to-divorce-for-women-but-not-for-men/>
- Francis, B., Skelton, C., & Read, B. (2010). The Simultaneous Production of Educational Achievement and Popularity : How do some pupils accomplish it? *British Educational Research Journal*, 36(2), 317-340.
<https://doi.org/10.1080/01411920902919265>
- Fredrickson, B. L., & Roberts, T.-A. (1997). Objectification Theory : Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21(2), 173-206.
<https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>

- Francis, B., Archer, L., Moote, J., de Witt, J., & Yeomans, L. (2017). Femininity, Science, and the Denigration of the Girly Girl. *British Journal of Sociology of Education*, 38(8), 1097-1110. <https://doi.org/10.1080/01425692.2016.1253455>
- Garland, A (Réalisateur). (2014). *Ex-Machina* [Video recording]. DNA Films, Film4 Productions, Scott Rudin Productions.
- Gerbu, T., (2018), Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification. *Proceedings of Machine Learning Research* 81:1–15, Conference on Fairness, Accountability, and Transparency
- Haraway, D. (2006). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century. In *The International Handbook of Virtual Learning Environments*.
- Harold, C. (2020). The Handmade Tale : Crafting, Making, and the Lure of the Artisanal. Dans *Things Worth Keeping* (p. 169-210). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctv10vm2wd.9>
- Hassanin, N., (2023, 23 aout), *Law Professor Explores Racial Bias Implications in Facial Recognition Technology*, University of Calgary, <https://ucalgary.ca/news/law-professor-explores-racial-bias-implications-facial-recognition-technology>
- Hay, C. (2022). 1. Le F... isme. *Hors collection*, 15-42.
- Hernandez, J. (2020). *Aesthetics of Excess : The Art and Politics of Black and Latina Embodiment*. Duke University Press.
- Hoffmann, E.T. (1817). *Der Sandmann*. Nachtstücke.
- Hung, S., & Magliaro, J. (2007). *By Hand : The Use of Craft in Contemporary Art* (1st pbk. ed). Princeton Architectural Press.
- Hyde, M. L. (2006). *Making Up the Rococo François Boucher and His Critics*. Getty Research Institute.
- Kakoudaki, D. (2014). *Anatomy of a Robot : Literature, Cinema, and the Cultural Work of Artificial People*. Rutgers University Press.
- Kerbrat, R. (2021), *Si (1-bit computer)*. Consulté 28 octobre 2024, à l'adresse <https://issue-journal.ch/focus-posts/si-1-bit-computer-le-signal-comme-medium-de-representation-des-materialites-numeriques/>
- Kimball, F. (1941). The Creation of the Rococo. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 4(3/4), 119-123. <https://doi.org/10.2307/750409>

- Kleinman, Z. (2023, mai 2). *AI « godfather » Geoffrey Hinton warns of dangers as he quits Google*.
<https://www.bbc.com/news/world-us-canada-65452940>
- Le Robert, Dico en ligne (2024), téléologie, Dans Le Robert, Dico en ligne, récupéré le 7 octobre 2024
<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/teleologie>
- Maral, A. (2019). 8. Argent, pouvoir et sexe : Le Versailles de Mme de Pompadour. *Tempus*, 170-215.
- Mercader Duplain, L. (2020, août). *Vues de l'intérieur : Représentations de la femme fabriquée dans Westworld et Ex machina* [Mémoire] Université du Québec à Montréal.
<https://archipel.uqam.ca/15679/>
- O'Neil, C. (2016). *Weapons of Math Destruction : How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Crown.
- Proyas, A (Réalisateur). (2004). *I, Robot* [Video recording]. Davis Entertainment.
- Rudman, L. A., & Borgida, E. (1995). The Afterglow of Construct Accessibility : The Behavioral Consequences of Priming Men to View Women as Sexual Objects. *Journal of Experimental Social Psychology*, 31(6), 493-517.
<https://doi.org/10.1006/jesp.1995.1022>
- Saisselin. S. (1960). The Rococo As a Dream of Happiness, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 19, No. 2, p. 145-152 <https://doi.org/10.2307/428280>
- Schaag, K. (2025). Queer Femme Plastic Aesthetics : Plasticity and Performativity / L'esthétique plastique de la féminité queer : plasticité et performativité. *Esse Arts + Opinions*, 113, 38-45.
<https://id-erudit-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/iderudit/107052ac>
- Shelley, M. (1818). *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*. Lackington, Hughes, Harding, Marvor & Jones.
- Spatola, N. (2019). L'interaction Homme-Robot, de l'anthropomorphisme à l'humanisation. *L'Année psychologique*, 119(4), 515-563.
<https://doi.org/10.3917/anpsy1.194.0515>
- Star, Darren (réalis.), Bushnell, Candace (aut.), (1998-2004), *Sex and the city* [Série télévisée]. HBO Entertainment
- Strauven, W. (2002). Le mécanoïde et l'androïde : deux faces du mythe futuriste dans le cinéma d'avant-garde des années vingt. *Cinemas*. Volume 12, numéro 3,
<https://doi.org/10.7202/000734ar>
- Subcultures Network. (2014). *Fight back : Punk, Politics and Resistance* (1-1 online resource (xiv, 319 pages)). Manchester University Press.
<http://site.ebrary.com/id/11274235>

Suchman, L. A. (2007). *Human-Machine Reconfigurations*. Cambridge University Press.

Vorn, B. (2018), Copacabana Machine Sex, consulté le 7 décembre 2024 à l'adresse :
<https://billvorn.concordia.ca/menuallF.html>

William. R., (1977). *Marxism and Literature*. Oxford University Press.

Woolf. V., (1929). *A Room of One's Own*. Hogarth Press.