

## **L'effet de présence.**

### **De l'immédiateté de la représentation dans le cyberespace**

Bertrand Gervais  
Études littéraires, UQAM

À quoi reconnaît-on l'efficacité d'une représentation?

La réponse est connue depuis l'Antiquité : c'est à sa capacité de rendre présent ce qui ne l'est pas et d'assurer l'illusion d'une présence. Une représentation n'est efficace que si elle parvient à convaincre le sujet qui en interprète les signes – lecteur, spectateur ou témoin –, que quelque chose a commencé à apparaître et que cette présence ne lui doit rien, marquée par un certain dynamisme, par une relative autonomie et par une densité dont l'effet premier est l'impression d'une grande permanence.

Évidemment, l'efficacité d'une représentation dépend des dispositifs en jeu. Cependant, elle ne dépend pas tant de leur complexité, de leur puissance ou de leur nouveauté que des pratiques qu'ils permettent de développer et des conventions qui se sont déployées à leur usage. Ainsi les procédés littéraires, dramatiques ou cinématographiques tirent leur efficacité générale des horizons d'attente de leurs lecteurs et spectateurs. Leur pérennité est garante de leur pouvoir, puisque leurs effets dépendent d'habitudes déjà établies que des stratégies nouvelles viennent surdéterminer ou, encore, déjouer.

Trop souvent par contre, on confond l'efficacité des dispositifs et leur complexité ou nouveauté. L'argument apparaît de façon récurrente dans le discours sur les nouveaux médias et, plus précisément, sur les médias électroniques. Il est vrai que le numérique, dans sa capacité à traiter avec un seul langage, d'origine binaire, des signes de nature diverse, qu'ils soient linguistiques, visuels ou musicaux, a une puissance qui fait rêver. Et on se met à imaginer des représentations

d'une incroyable efficacité qui sauront écraser l'espace entre le sujet et l'objet représenté et assurer, par conséquent, une illusion de présence hors de tout contexte. On rêve de représentations qui assureront l'adéquation souhaitée entre présence, immédiateté, singularité et interactivité. En fait, l'utopie d'une représentation idéale est celle où ces quatre données sont en synchronie, où elles se répondent et s'alimentent mutuellement, assurant une expérience quasi-transcendante. C'est le mythe de la présence.

## **Le mythe de la présence**

Ce mythe, pour en indiquer rapidement la teneur, est la capacité qu'auraient le numérique et le cyberspace, qui en est un des premiers aboutissements, d'offrir des expériences vraies à ses usagers. Une expérience « vraie » est une situation où l'illusion de présence de l'objet est telle qu'elle en fait oublier qu'il ne s'agit que de simulacres. Et ce mythe repose sur l'adéquation entre la présence et une série d'effets, ceux d'immédiateté ou de transparence, de singularité et d'interactivité.

Il y a là bel et bien un mythe, à la fois vrai et faux. Le numérique renouvelle de façon importante les dispositifs de représentation qui laissent croire à de nouvelles œuvres d'une puissance inégalée. Mais en même temps, ce renouvellement n'en est qu'à l'état de projet. L'expérience « vraie » d'une présence transcendante est à venir.

Que l'ordinateur soit devenu un média, un dispositif de représentation, on ne doit plus en douter. Comme le disent Jay David Bolter et Diane Gromala : « Pour nous maintenant – et notre culture l'a peu à peu compris ces trente dernières années –, l'ordinateur est devenu un média. Il apporte de nouvelles formes et de nouveaux genres médiatiques, comme l'avaient fait auparavant l'imprimerie, le cinéma, la radio et la télévision<sup>1</sup>. » Or, ce média tend vers une transparence toujours plus convaincante, comme si les fenêtres de notre ordinateur (la catachrèse est, en ce sens, éloquente) pouvaient s'ouvrir sur le monde et en reproduire l'expérience. La recherche d'une telle transparence est au cœur des développements informatiques des dernières décennies, dont témoigne l'efficacité grandissante des interfaces

graphiques. Bolter et Gromala en parlent d'ailleurs comme d'un mythe et d'un idéal auxquels aspirent tant les usagers que les programmeurs<sup>2</sup>.

Richard Powers l'a souligné :

Nous rêvons qu'un nouvel outil puisse nous rapprocher de ce que nous croyons se trouver juste devant nous, à l'extrême limite de nos corps. [...] Notre rêve d'un nouvel outil nous amène à croire que la prochaine invention nous donnera une meilleure image du monde, plus pleine, plus riche, plus précise aussi et immédiate, quand c'est l'opposé qui se produit. La télévision n'améliore pas l'efficacité de la radio, la photographie, celle de la peinture. Plus le médium est sophistiqué, plus le degré de médiation est élevé<sup>3</sup>.

La nouveauté et la complexité ne font pas l'efficacité d'un média. Ce sont l'habitude, un ensemble de conventions rodées, de même que des procédés dont les rudiments et les présupposés sont déjà compris par les lecteurs et spectateurs qui assurent plus que tout l'efficacité d'une représentation. Les nouveaux médias, quelles que soient leur complexité et leur capacité technique, voire l'illusion que leur nouveauté projette, ne deviendront efficaces que lorsqu'ils auront, au fur et à mesure de leur utilisation, permis à des conventions de s'imposer et à des pratiques de se déployer. Entre temps, l'effet de présence qu'ils sont dits susciter n'est qu'un mythe. Un mythe qu'il convient d'analyser.

Dans *The Digital Sublime*, Vincent Mosco explore quelques mythes liés au cyberspace. Ce sont les mythes du cyberspace comme fin de l'histoire, fin de la distance et fin du politique. Il s'agit bien sûr d'une utopie car ni l'histoire, ni la géographie, ni le politique ne disparaissent dans la grille de pixels du cyberspace; mais en même temps, il est vrai que ce dernier transforme la façon dont l'histoire, la géographie et la politique se pratiquent, il modifie la manière dont les usagers veulent penser ces trois aspects de leur vie. Ces mythes oscillent entre le rêve d'une projection parfaite et les distorsions inévitables des entreprises humaines. Si, pour

---

<sup>1</sup> Jay David Bolter et Diane Gromala, *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, the MIT Press, 2003, p. 5.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 48 et passim.

<sup>3</sup> Richard Powers, « Being and Seeming. The Technology of Representation », *Context. A Forum for Literary Arts and Culture*, no 3, [www.centerforbookculture.org/context/no3/powers.html](http://www.centerforbookculture.org/context/no3/powers.html), page consultée le 19 mai 2006.

---

Mosco, le cyberspace « ne marque pas la fin de l'histoire (ou même le début d'un nouvel âge), ne présage pas la fin de la géographie (car plus que jamais les lieux jouent un rôle important dans notre rapport au monde), et ne signale pas la fin du politique (le pouvoir attirant toujours autant)<sup>4</sup> »; en même temps, cette fiction d'une hétérotopie capable de renverser les valeurs essentielles de toute vie sociale (le temps, l'espace et la communauté) montre la force d'un dispositif qui transforme le matériau même de la communication humaine. Le mythe simplifie à l'extrême, mais en même temps, il révèle. Il rend présent ce qui autrement resterait tabou ou implicite. Il permet de comprendre. Mosco les étudie cherchant à la fois à montrer leur fondement et leurs inévitables limites.

À sa manière, je m'intéresserai au mythe de la présence que le numérique rend vivant. J'examinerai, dans un premier temps, de quelle façon le numérique réalise certaines promesses du mythe, lui assurant un crédit certain, et je tâcherai, dans un deuxième temps, de le déconstruire et de montrer sa part d'illusions. Pour ce faire, je prendrai comme exemple une œuvre hypermédiatique, diffusée sur le site d' < incident.net – <http://www.incident.net> >. Il s'agit de « Adam's Cam » de Sébastien Loghman<sup>5</sup>. Cette œuvre parvient à susciter un très subtil effet de présence qui alimente le mythe sans pour autant complètement le réaliser. Il convient tout de même, dans un premier temps, de s'arrêter quelque peu à la question de la présence elle-même et à ses conditions de manifestation.

## Anatomie d'une présence

Comment quelque chose se révèle-t-il à nous? Georges Didi-Huberman donne l'exemple de la poussière en suspens. « La poussière, dit-il, nous montre qu'existe la lumière. » Et il continue en précisant que :

Dans le rai qui tombe au sol, du haut d'un oculus, la poussière semble nous montrer l'idéale existence d'une lumière qui serait épurée des objets qu'elle rend visible : entre un vent d'éther et la fluidité sans but d'infimes particules. Il ne s'agit que d'une fiction, bien sûr,

---

<sup>4</sup> Vincent Mosco *The Digital Sublime*, Cambridge, The MIT Press, 2004, p. 28.

<sup>5</sup> L'œuvre est disponible sur < incident.net - <http://www.incident.net/hors/nu/adamscam/> >; de même que sur < adamscam.net - <http://www.adamscam.net/> >.

---

car l'objet, loin d'être épuré, est bien là et c'est la poussière elle-même. Mais il s'agit d'une fiction tangible, ou presque, insaisissable précisément, quoique tactile<sup>6</sup>.

La poussière en suspens permet de saisir ce moment éluif où une présence est révélée. Dans une logique qui n'est pas sans rappeler l'aura qui se greffe aux œuvres d'art chez Walter Benjamin, ce n'est pas la poussière ni la lumière, mais la relation subtile et éphémère entre les deux qui crée l'effet de présence. Il faut le contact de la lumière et de la poussière, une lumière segmentée par le cadre d'une fenêtre et de la poussière en suspension dans l'air presque stagnant d'une pièce, pour que quelque chose apparaisse. « Ce qui nous obsède ou nous menace, » dit encore Didi-Huberman, « peut tout aussi bien exister, et même souverainement, dans la poussière qui danse au-dessus, autour de nous, la poussière en suspens tout à coup rendue visible dans un rai de lumière, cette poussière que nous respirons même<sup>7</sup>. » Cette situation somme toute familière – qui n'en a pas fait l'expérience? – met en lumière certaines caractéristiques de l'effet de présence : la singularité du moment et l'immédiateté du sentiment qu'il engage, l'événementialité de l'apparition et l'impression ressentie d'y être plongé, la discontinuité requise aussi pour que cette présence se fasse sentir. Car il ne peut y avoir de présence que sur fond d'absence. Il ne peut y avoir apparition que si, dans un premier temps, il n'y avait rien.

La présence n'implique nullement la permanence, mais le dynamisme. Un corps inanimé n'est pas présent, il est à la limite de la disparition. Il se dissout sous nos yeux. C'est que l'effet de présence ne se comprend que dans le discontinu, l'interruption ou le déséquilibre. Il ne se perçoit véritablement qu'aux points de jonction de l'apparition et de la disparition.

En termes logiques, la présence est tout bonnement ce qui suit l'apparaître et ce qui précède le disparaître. Elle est donc bordée d'absence, de ces temps que l'absence permet de construire, soit sur le mode de l'anticipation – ce qui n'est pas encore là, mais est attendu – soit sur le mode de la remémoration – ce qui n'est déjà plus là et dont l'absence se fait sentir. La présence se structure comme le présent, cet intervalle de temps instable circonscrit par un futur et un passé dont les tensions lui donnent sa forme et son extension. Elle est ainsi marquée par ces événements que sont les manifestations au présent de ces deux temps, qui tour à tour font

---

<sup>6</sup> Georges Didi-Huberman, *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Minuit, 1998, p. 57.

---

apparaître et disparaître. D'ailleurs, il suffit que l'un des deux événements vienne à manquer pour que la présence s'estompe. S'il n'y a pas apparition, c'est le seuil même de la présence qui n'est pas atteint, à moins de vouloir ouvrir l'expérience de la présence aux révélations mystiques, à la réelle présence de Dieu, par exemple, qui ne requiert aucune apparition pour être établie. De la même façon, il ne peut y avoir présence reconnue, s'il n'y a pas disparition. La permanence n'assure pas cette reconnaissance : si elle en est une condition, elle n'en est pas le principe. Il faut qu'elle soit menacée pour ne pas s'effacer de la conscience; elle ne peut rester statique ou inerte. L'effet de présence est tributaire de déséquilibres, de ces événements qui en assurent, par la négative, le dynamisme.

Il en ressort que cet effet est un événement cognitif. Il n'y a de présence que pour un sujet qui en ressent les effets. Une blessure subie ou une image provocante font sentir leur présence en s'imposant aux sens. Cette réaction peut dépendre d'un phénomène naturel – c'est la blessure ou le rai de lumière – comme d'un dispositif quelconque, d'une représentation par exemple. La présence apparaît alors comme l'illusion d'une figure qui surgit et semble réelle, quand il n'y a qu'un artifice. C'est une expérience qui paraît vraie alors qu'elle est le fruit d'un ensemble de procédés. Or, pour atteindre une telle illusion qui fait apparaître des nues une figure, la représentation – et plus précisément la représentation numérique – doit assurer le respect de trois seuils, qui sont autant d'illusions, celles de l'immédiateté ou de la transparence, de la singularité et de l'interactivité.

La première illusion, l'immédiateté, est l'impression que la figure est offerte sans aucune médiation, que le dispositif se dissout totalement dans la représentation. L'immédiateté implique la transparence, l'équilibre entre les attentes du spectateur et les possibilités du dispositif. Cette dissolution de la médiation affecte l'expérience du temps et de l'espace. Dans l'immédiateté de l'effet de présence, la figure offre à l'expérience ses propres déterminations, qui entrent en phase avec celles du spectateur. Les deux espaces-temps convergent ainsi pour créer un territoire mixte où le proche et le lointain cohabitent, le virtuel et le véritable, l'avant et l'après. C'est le territoire de l'illusion, qui permet tous les paradoxes.

La transparence requiert un équilibre qui ne peut être atteint que si des conventions sont déjà partagées, que si les attentes du spectateur sont structurées en fonction des capacités du média.

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

L'illusion référentielle, de quelque nature qu'elle soit, repose sur un ensemble de prédispositions et d'habitudes qui en assurent l'efficacité. Un spectateur confronté à un média qu'il ne connaît pas ne peut adhérer au monde qu'il tente de représenter, parce qu'il ne sait pas à quoi s'attendre. S'il n'a aucune habitude de spectature, il ne peut interpréter les signes correctement. Comme le laissait entendre Richard Powers, cité auparavant, toute médiation implique une interface complexe qui requiert des compétences, c'est-à-dire un jeu d'interprétants déjà établis. L'illusion de transparence de *Adam's Cam*, dont il est question plus loin, ne peut apparaître que si le spectateur connaît déjà l'art hypermédiatique et comprend ce qu'il permet. Si n'a aucune habitude d'interactivité, s'il ne sait qu'il doit se servir de la souris pour animer la femme endormie, l'œuvre restera un dispositif inerte et toute illusion disparaîtra d'elle-même.

Les habitudes de spectature sont nécessairement ancrées dans une pratique qui en confirme l'agir et qui donne à l'expérience sa densité et son sens. Ces habitudes reposent cependant sur des prédispositions qui en modulent de façon générale le champ. Ces prédispositions sont partagées par l'ensemble de la communauté interprétative impliquée. Ainsi, le désir de transparence et d'immédiateté est au cœur même des développements actuels de l'informatique et se manifeste comme l'actualisation contemporaine d'une quête depuis longtemps entreprise, celle de reproduire le plus fidèlement possible l'expérience originale, non médiatisée du monde. Selon Bolter et Gromala, ce « mythe de la transparence est un récit que les artistes et les designers content, à nous comme à eux-mêmes, pour justifier leurs entreprises<sup>8</sup>. » Et ils n'ont de cesse de s'y référer afin de proposer des interfaces qui en actualisent le dessein. La transparence est le barème de toutes choses.

La deuxième illusion, la singularité, suggère que la situation de spectature est unique, que ce temps de la présence révélée est un événement exceptionnel. La figure se donne dans la fragilité et la précarité. Elle peut à tout moment disparaître, ce qui accentue les effets de sa présence. Cette singularité ne peut apparaître que si la transparence et l'effet d'immédiateté de la figure sont maintenues. Évidemment, l'interactivité du numérique favorise les effets de singularité, puisqu'elle donne l'impression au spectateur d'une relation effective entre ses actions et le monde représenté. Mais, la singularité vient avant tout de la prégnance de l'œuvre elle-même,

---

<sup>8</sup> Bolter et Gromala, *Windows and Mirrors*, *op. cit.*, p. 48.

de sa capacité à interpeller le spectateur et à l'amener à participer pleinement à la représentation.

La littérature et le cinéma ont depuis longtemps développé des stratégies facilitant l'adhésion aux univers représentés. L'une des propriétés des structures narratives est, par le biais d'une mise en intrigue élaborée, d'interpeller intellectuellement et émotionnellement le lecteur ou le spectateur, en lui laissant l'impression de participer activement au récit et à sa reconstruction. On comprend comment l'interactivité du numérique accentue cet effet de singularité.

L'interactivité, le troisième seuil, laisse entendre au spectateur qu'il a bel et bien la capacité d'interagir avec la figure et qu'il peut, s'il le désire, la faire réagir à ses demandes.

L'interactivité est la forme la plus aboutie de l'appropriation, puisque le sujet ne se contente pas de projeter sur la figure des intentions et des désirs inspirés des siens, mais parvient à la faire agir en conséquence. La figure fait sienne les intentions du sujet et les réalise dans son univers. Le numérique, plus que tout autre média, a réussi à développer des formes d'interactivité qui assurent à la présence ses effets les plus grands, car cette interactivité n'est pas que fantasmagorique ou imaginaire, mais est intégrée à la représentation en tant que telle, elle fait partie des dispositifs élaborés.

Il importe de distinguer deux niveaux d'interactivité : un niveau premier, médiatique, qui rend compte de l'interface entre l'être humain et l'ordinateur, et un second, sémiotique, qui comprend la relation établie entre le spectateur et le monde représenté. Pour que cette interactivité seconde puisse se déployer, il faut que l'interactivité première s'efface et que le dispositif qui en est à l'origine se dissolve au profit de l'univers sémiotique projeté. En termes médiatiques, l'interactivité est la propriété d'un dispositif informatique permettant à un utilisateur de le manipuler afin de déclencher des actions, des séquences vidéos ou la mise en œuvre de modules et de logiciels. En termes sémiotiques, l'interactivité est la contrepartie fictionnelle de cette propriété, c'est-à-dire la projection des diverses manipulations dans un monde de représentation et leur traduction en actions et en événements<sup>9</sup>.

L'illusion d'interactivité, c'est l'effacement de la médiation que l'interactivité médiatique actualise. Cet oubli de la part du spectateur implique une transitivité, qui permet justement que

---

<sup>9</sup> La distinction est développée dans Samuel Archibald et Bertrand Gervais, « Le récit en jeu. Narrativité et interactivité », *Protée*, vol 34, n°2-3.

---

les manipulations du dispositif informatique soient portées au compte d'une illusion. Il y a une relation directe entre les désirs du spectateur et les actions des figures présentes à l'écran. On peut affirmer que c'est cette interactivité seconde qui vient fonder le mythe de la présence, cette illusion d'une expérience vraie que le numérique permet.

## Adam's Cam

Dans cette perspective, on comprend que la force de l'œuvre hypermédiatique de Sébastien Loghman, *Adam's Cam*, repose sur les effets d'interactivité qu'elle suscite. Le dispositif est d'une grande simplicité, du moins en apparence. La fenêtre du fureteur est entièrement noire, sauf pour un rectangle en son centre, une fenêtre enchâssée de teinte sépia, où l'on voit d'emblée une femme nue étendue sur un drap. Elle est photographiée en plan américain, l'on ne voit que le haut de son corps, son tronc, sa tête et ses bras. Elle dort sur le ventre et son visage nous est caché. L'image, elle aussi, est d'un grand dénuement. Le mur du fond est anonyme, sans aspérité, et aucun accessoire n'est présent qui pourrait permettre de dater la scène. Nous sommes face à une représentation minimale : une femme nue couchée et endormie. Nous n'en saurons pas plus. Les seules informations disponibles sont révélées par une ligne de texte sous la fenêtre de l'image. Or, ce sont nos propres déterminations spatio-temporelles qui sont affichées. Nous voyons en effet écrit en rouge sur fond noir l'heure exacte de notre visite sur le site ainsi que le jour, la date et l'année.



< figure 1. Adam's Cam – adamscam.jpg >

L'effet de présence surgit quand, avec la souris, on fait passer le curseur sur l'image. La colophon habituel des fureteurs se métamorphose en un très discret faisceau, qui semble inspiré des logiciels de traitement de l'image. L'immobilité de la femme est rompue quand subitement, à l'aide du curseur, on clique sur son cou ou sur toute autre partie de son anatomie. La dormeuse s'éveille légèrement, elle se déplace. L'inanimé s'anime. Comme un djinn, on parvient discrètement à perturber son sommeil, l'amenant à se mouvoir, à allonger le bras ou à se mettre sur le ventre. Sous la pression d'un doigt, on l'incite à se lever sur ses avant-bras, avant de se laisser retomber. Les mouvements sont peut-être irréguliers et il faut un certain temps avant de les maîtriser, mais il n'y a pas de doute, ce sont nos déplacements de souris qui l'animent, ce sont nos gestes qui la poussent à se tortiller sur sa couche. Mais dort-elle vraiment? Rêve-t-elle? Sait-elle que c'est nous qui l'incitons à réagir, comme si nous la chatouillions? Sa vulnérabilité – son sommeil est entre nos mains – la rend désirable. Et l'absence de déterminations spatio-temporelles (où est-elle? d'où vient-elle? où sommes-nous?) incite à nous investir, à combler cette absence avec nos propres déterminations. Nous reterritorialisons la scène, projetant sur ce monde nos propres données. Ce temps est le nôtre, ce

lieu est celui que nous souhaitons qu'il soit, ce qui accentue notre adhésion à cette représentation.

L'effet de présence est assuré par cette interactivité qui lie nos désirs et ses mouvements. Si les limites du dispositif numérique sont rapidement atteintes, l'impression laissée lors de la découverte de l'installation confirme initialement l'efficacité de l'illusion produite.

L'interactivité accentue l'effet d'immédiateté qui assure la transparence de la représentation, et le jeu des mouvements qui se répondent renforce la singularité de l'expérience. L'illusion, comme tout jeu sur les apparences, est précaire et cède vite à un examen approfondi. Il convient pourtant, avant d'en montrer les limites, d'examiner les forces du dispositif et sa façon de participer au mythe d'un cyberspace capable de transcender la représentation.

D'entrée de jeu, le titre de l'œuvre participe à cette logique de la mythification. Adam's Cam, c'est-à-dire rien de moins que la webcam d'Adam, ce que regarde le premier homme sur terre, ce qu'il parvient à enregistrer avec sa caméra numérique. Évidemment, si la webcam appartient à Adam, cette femme endormie ne peut être qu'Ève, la toute première femme. En l'animant nous-même à l'aide du curseur, nous nous mettons dans la position d'Adam, nous adoptons son regard, nous moulons nos intentions aux siennes.

Mais quelle est la nature de ce regard? Est-il innocent ou impur? Sa nature dépend en fait du moment et du lieu de la relation. Il est ainsi innocent si Ève dort dans le Paradis terrestre et il l'est beaucoup moins si elle en a déjà été chassée, si elle a déjà goûté, et nous aussi, au fruit de l'arbre de la connaissance du bien et du mal. Et tout indique que le couple a depuis longtemps quitté l'Éden. Car la lentille de la caméra engage nécessairement à une objectivation et à une érotisation du corps d'Ève. Elle ne fait pas que dormir, elle s'offre au regard, elle se laisse désirer, sa nudité est une invitation au voyeurisme. Si elle reste innocente en son for intérieur, le regard que l'on pose sur elle ne l'est pas. Il a été construit et il n'a plus rien de vertueux.

Quoi qu'il en soit, la symbolique de cette relation primordiale ne peut nous échapper : nous sommes à l'origine du monde, au début de l'humanité. La fenêtre s'ouvre sur un mythe des origines. Et l'œuvre se sert de cet imaginaire pour surdéterminer la singularité de son expérience, son caractère transcendant, et favoriser l'efficacité de ses effets de présence. Il est fascinant de remarquer qu'à l'imaginaire de la fin (fin de l'histoire, de la distance et du politique) auquel est lié le cyberspace, pour Vincent Mosco, répond l'imaginaire des origines de l'œuvre de Loghman.

---

Il va de soi que ces deux imaginaires sont complémentaires : la fin du monde n'est jamais que le prélude à une origine, à un nouveau monde qui vient remplacer l'ancien. Les fins et les origines se chevauchent et se redoublent, parce que toutes deux sont les points saillants d'une situation de transition, d'un espace frontière où ce qui est sur le point de disparaître passe le relais à ce qui commence à apparaître. Le Temps de la fin, tout comme le Temps des origines sont des exemples du Grand Temps, au sens de Mircea Eliade, des temps de crise qui imposent leur propre temporalité et logique événementielle<sup>10</sup>. Ces temps favorisent les apparitions, les merveilles et les prodiges, tels des êtres inanimés qui s'éveilleraient sous la pression des doigts. Les signes y jouent un rôle prépondérant car ce sont eux qui annoncent les vérités à venir. La convocation d'un tel imaginaire dans *Adam's Cam* favorise les effets de présence, qui reposent justement sur le discontinu et l'éphémère, sur cette singularité que l'urgence de la crise surdétermine. La merveille d'une femme qui réagit à nos désirs, malgré la distance que l'écran de l'ordinateur impose, est décuplée du fait qu'il s'agit de la toute première femme et que cette relation qui se noue entre elle et nous est potentiellement le début d'un nouveau monde, d'une nouvelle réalité. Notre union est à l'origine d'un monde hybride, entre le biologique et le numérique. Si, comme on a dit plus tôt, ce temps est le nôtre, il s'est transformé au contact de la dormeuse : ce n'est plus le quotidien, c'est un temps transfiguré, le temps mythique des origines.

Mais le titre de l'œuvre n'a pas qu'une dimension mythique, qui lui assure une crédibilité instantanée, il est aussi l'expression d'une importante fonction poétique, au sens donné à ce terme par Roman Jakobson. « Adam's Cam » est une paronomase, figure de style qui rapproche des paronymes. L'exemple canonique, exploité par Jakobson, est « I like Ike ». Une telle paronomase attire l'attention sur sa propre composition, réflexivité qui est au cœur de la fonction poétique. Or une telle fonction va à l'encontre d'une recherche de l'illusion de présence qui requiert que le média se fasse transparent et s'efface au profit de l'objet représenté dont l'immédiateté est ainsi encouragée. Tout l'intérêt de l'œuvre de Loghman vient justement de cette ouverture qui est faite à des modalités d'une appropriation intensive, qui ne se contente pas des seuls effets de présence suscités, mais entend revenir sur les procédés impliqués et mener une réflexion sur la représentation en tant que telle. La paronomase nous y mène

---

<sup>10</sup> Mircea Eliade, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963.

directement, de même que le quasi-homonyme qu'on ne tarde pas à discerner dès que notre attention se porte sur la composition du syntagme plutôt que sur son sens. De fait, rien n'est plus proche phonétiquement de la webcam d'Adam, *Adam's Cam*, que l'arnaque du même homme, *Adam's Scam*. La prononciation est presque identique et seule une oreille attentive peut discerner la caméra de l'arnaque, le *cam* du *scam*. L'allitération des fricatives se perd dans la tension entre la nasale et l'occlusive.

## Adam's Scam

L'œuvre de Sébastien Loghman participe à la fois au mythe d'un cyberspace transcendant et à sa déconstruction. Elle en exploite les possibilités tout en en détournant subtilement les dispositifs.

Ainsi, très rapidement, l'interactivité, dont le caractère séducteur a joué fortement dans notre adhésion, se révèle être un simulacre. Une illusion. La femme, qui jamais ne dévoilera son visage, reste impassible à notre présence. Si le dévoilement ou le réveil espérés ont assuré à la relation son dynamisme et alimenté l'illusion d'une véritable interactivité, leur report indéfini révèle son caractère illusoire. L'interactivité se défait, entraînant avec elle la singularité de l'expérience et l'effet d'immédiateté de la représentation. Si, comme le dit Baudrillard, avec le simulacre, « [il] ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel<sup>11</sup> », la découverte de ses limites entraîne une déconstruction du simulacre lui-même. Le mythe se défait. Il ne s'agit après tout que d'un dispositif et d'une représentation dont l'efficacité ne doit pas nous mener à croire à une absence de médiation.

C'est un regard nostalgique que nous devons petit à petit adopter sur une relation perdue à jamais, malgré les apparences. Ève ne fait rien d'autre que de nous tourner le dos, que de continuer à dormir et d'habiter ce monde qui est le sien, monde de pensée auquel nous n'avons pas accès, séparés que nous sommes par un écran d'ordinateur. Ève n'est qu'une montagne de code et nous sommes bel et bien hors de l'Éden, écartés à jamais du Paradis où la

---

<sup>11</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981. p. 11.

communication avec l'autre, qui se révèle maintenant impossible, était idéale. L'immédiateté et la présence de l'autre n'étaient qu'un simulacre et les effets d'un procédé médiatique. Et qui plus est, un procédé d'une grande pérennité.



< Figure 2. Adam's Cam – adamscam.jpg >

*Adam's Cam* joue sur ce désir, régulièrement exprimé, d'animer l'inanimé et de rendre vivant ce qui est inerte et sans vie. Du Golem au monstre de Frankenstein, en passant par la création d'Ève à même les côtes d'Adam, les exemples sont innombrables et ils parlent éloquemment de cette volonté de donner vie ou de voir apparaître des formes de vie là où rien ne les laissait présager. Si la figure de la femme endormie tire sa source de la Bible et des mythes littéraires, le dispositif en lui-même est l'écho direct d'une séquence cinématographique, depuis longtemps célébrée. Celle au cœur de *La Jetée* de Chris Marker (1962).

Dans ce film, tout est statique, entre autres parce qu'il prend la forme d'un diaporama où des images fixes en noir et blanc se succèdent pendant qu'une narration en voix off raconte l'aventure singulière d'un homme qui se rend dans le passé corriger certains événements aux conséquences fâcheuses. Tout est statique et, en même temps, la magie du cinéma et d'une mise en intrigue étonnante nous amène à animer nous-même cet univers, à lui insuffler une vie qui n'est autre que la nôtre. Le film progresse et on oublie que ce ne sont que des images fixes qui se suivent, tout comme à la lecture d'un roman on oublie que ce sont de simples mots qui sont lus. Or, après plus de la moitié du film, un miracle semble se produire. La femme que l'homme rencontre et séduit est montrée dans un gros plan endormie. Elle sommeille et les images commencent à se fondre les unes dans les autres. Elle rêve et les plans se superposent. Puis, subitement, trop brusquement sans qu'on puisse l'anticiper, elle ouvre les yeux. Une séquence filmée de quelques instants à peine est insérée au milieu de ces images fixées et c'est l'apparition : l'inanimé s'anime. La femme ouvre les yeux et les effets de présence sont décuplés. Elle est là, vivante et tout à coup presque réelle. L'inattendu s'est produit. Quelque chose apparaît qui aussitôt disparaît, comme happé par le temps, et dans ce court intervalle entre les deux temps de l'absence, l'avenir et le passé, la présence s'impose à l'esprit. Ce temps est bref, il ne dure que quelques secondes, car le film revient définitivement au défilement initial d'images fixes, mais son impact est grand. Il a créé un simulacre de présence. Un effet d'une grande force. Et il l'a fait avec des moyens d'une étonnante simplicité, puisqu'il n'a fallu après tout que greffer une séquence d'images en mouvement dans une suite d'images fixes. Insérée dans un environnement technologique appauvri, la séquence filmée est apparue comme un prodige, quand elle n'est après tout qu'usuelle. Mais sa singularité (seule séquence animée de tout le film), son événementialité (elle surgit quand on ne l'attend plus) et l'effet d'immédiateté qu'elle provoque (le film élimine d'un coup une couche de médiation à laquelle on avait dû s'habituer, provoquant une rupture) favorisent un extraordinaire effet de présence. C'est un même type d'événement cognitif que produit *Adam's Cam*, dont l'illusion d'une interactivité inattendue entraîne un effet de présence dans le cyberspace. Mais, à la différence de *La Jetée*, l'Ève de Loghman ne disparaît pas à la fin de l'événement. Elle reste là, silencieuse et endormie, sujette à des mouvements initiés par un spectateur fasciné, mais toujours présente. Le simulacre apparaît, opaque et menaçant, dans cette présence qui persiste tant qu'on ne choisira pas de passer à une autre page ou à un autre site. La présence continue de

l'image vient défaire, comme un seuil qui n'est pas respecté, l'effet de présence que l'interactivité avait créé. Ève redevient une simple image et le mythe reprend de plus justes dimensions. L'œuvre ne s'efface pas derrière ses effets, mais reste malgré tout présente, ouvrant la voie à une appréhension critique de ses composantes.

La comparaison avec *Le Jetée* de Marker illustre bien que l'efficacité d'une représentation ne doit rien à la complexité du dispositif en jeu, mais dépend plutôt du contexte général de réception de l'œuvre, de l'horizon d'attente des spectateurs et des conventions qui guident sa saisie. Ce ne sont pas la complexité ou la nouveauté du média qui assurent son efficacité, mais son utilisation, c'est-à-dire les pratiques qu'il permet de générer et l'environnement des œuvres qu'il suscite<sup>12</sup>.

## Incident.net

Quel est l'environnement de *Adam's Cam* ? Dans quel contexte la saisie de cette œuvre s'opère-t-elle ? Elle se fait dans un cyberspace où les corps et le nu ne cessent d'imposer leur loi. *Adam's Cam* joue la carte du voyeurisme, de cette pulsion scopique qui nourrit littéralement le cyberspace. La pornographie, on le sait, est l'un des moteurs du développement du réseau Internet. Ils sont légions les sites qui proposent des corps dans toutes les poses imaginables, des femmes, des hommes et des enfants, photographiés, filmés et même directement accessibles à l'aide de webcams, de caméras numériques diffusant directement sur le réseau<sup>13</sup>.

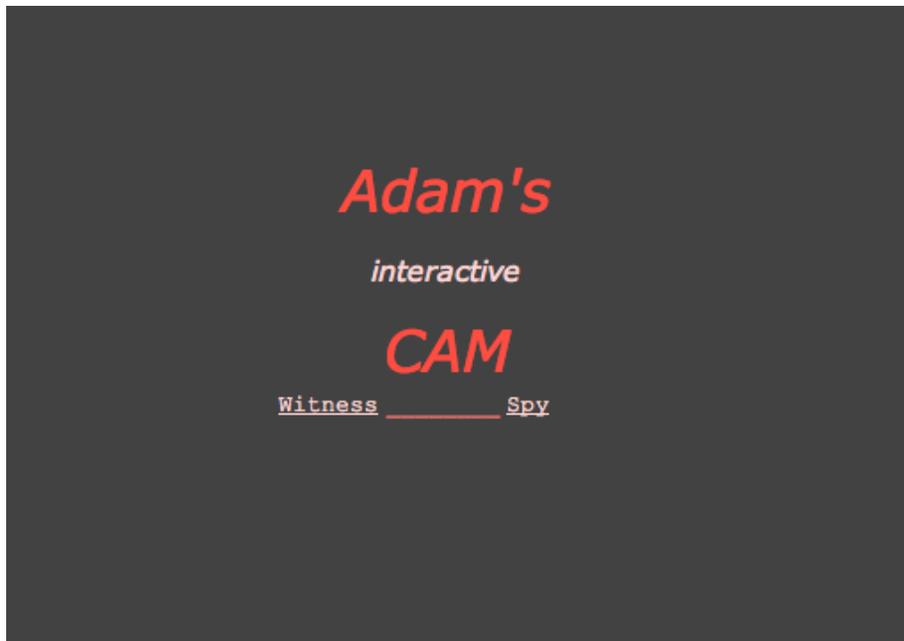
Avant d'avoir accès à la fenêtre où Ève rêve, le site de Loghman nous présente une page d'accueil qui identifie l'œuvre et qui nous donne le choix de l'interactivité dans laquelle nous voulons nous investir. Nous pouvons, de fait, choisir entre être un simple témoin (*witness*) ou

---

<sup>12</sup> On aurait pu aussi donner comme exemple certains effets de colorisation de l'image, dont la robe rouge dans le film *Schindler's List* de Steven Spielberg (1993), film tourné évidemment en noir et blanc.

<sup>13</sup> Un projet comme le Fictive Net Porn joue sur cet attrait du pornographique. Sur la page d'accueil de cette œuvre hypermédiate collective, qui parodie le style racoleur des sites pornos, des statistiques du *U.S. News and World Report*, de mars 2000, sont citées qui précisent qu'en janvier 2000, 17, 5 millions d'internautes avaient visité des sites pornos depuis leur domicile, et que la firme Datamonitor estimait les dépenses liées à l'accès à ces sites à 3 milliards de dollars américains, en 2003. Nul doute que cette somme a été atteinte. (< Fictive Net Porn - <http://www.fictive.net/FNPorn/text/fnporntext.html> >, page consultée le 13 novembre 2006)

espionner (*spy*). Deux modalités nous sont offertes, l'une passive, l'autre active. Les enjeux sont d'emblée définis : notre saisie de cette œuvre se fera sur le mode du voyeurisme. À nous simplement de choisir notre attitude : un peu plus en retrait, observateur passif d'une scène à laquelle nous ne participons pas ; un peu plus impliqué, tel un espion capable non seulement de regarder, mais d'agir et de susciter des réactions. Quoi qu'il en soit, Ève est toujours nue et vulnérable, toujours endormie et désirable, distante malgré tout, puisque retirée derrière une montagne de code.



< figure 3. Page d'accueil de Adam's Cam – page\_accueil.jpg >

Ève est nue. Ce fait est au cœur d'un projet qui donne à l'œuvre à la fois son sens et sa légitimité. *Adam's Cam* fait partie d'une exposition virtuelle intitulée « Le nu » et présentée sur [incident.net](http://incident.net). Ce site est une galerie virtuelle d'art hypermédiatique qui offre des dossiers et de

multiples espaces de création artistique<sup>14</sup>. Dans cette exposition, trente œuvres sont ainsi offertes, des œuvres où la nudité est traitée sur un mode tantôt humoristique, tantôt tragique, esthétique ou revendicateur, mais toujours novateur. Classés par ordre alphabétique, *Adam's Cam* est la première œuvre répertoriée. Son dispositif s'inscrit donc dans un espace consacré à la nudité et aux modalités de représentation du corps. Et il en exprime bien les enjeux. Si « [le] statut de la nudité a évolué au cours des âges », signale le texte de présentation du dossier, elle « a souvent été le symptôme de notre ambivalence par rapport aux images; entre la pureté d'un corps d'avant la chute et la déchéance d'un corps se couvrant de feuilles ou de lambeaux d'étoffes. » *Adam's Cam* joue justement sur cette chute : son Ève n'est pas représentée debout, mais étendue, à même le sol. Elle ne nous fait pas face, n'ayant rien à couvrir dans sa pureté; elle nous tourne en partie le dos, dissimulant son visage, comme si elle avait bel et bien quelque chose à cacher. Le corps pur et nu n'a rien d'érotique, rien ne l'a marqué, rien ne le distingue de la nature qui l'entoure. Mais le corps en partie caché, le corps vêtu appellent au dévoilement et, par conséquent, à l'affirmation d'un désir et à la recherche d'effets de présence. La déchéance, en termes bibliques, est le prélude au désir.

Seule, entre toutes les femmes, Ève a expérimenté les deux états. Le premier, édénique, était marqué par un corps sans signes ni tabous, par un corps neutre, semblable à celui de tout autre être vivant du Paradis. Dans le second état, humain, le corps se distingue. C'est un corps qui n'a plus rien de pur, un corps que la culture construit. Il est recouvert, transformé, paré et, surtout, il est sexué. Par moments, on pourrait même croire qu'il n'est plus que cela. C'est un paradoxe ancien que le corps nu s'efface au regard, tandis que le corps caché ne cesse de se montrer.

En construisant d'emblée la saisie de son œuvre comme acte de voyeurisme (*witness/spy*), Sébatien Loghman joue sur cette modalité fondamentale du corps sexué. Or, rien n'assure un effet de présence comme l'apparition d'un corps sexué, d'un corps par conséquent qui fait de sa nudité non pas un état naturel mais un spectacle et un signe. Les effets de présence ressentis lors de l'interactivité initiale reposent sur la nudité relative d'Ève, sur les possibilités qu'elle se retourne complètement et qu'on aperçoive enfin son visage et son corps, son buste, tout ce qui

---

<sup>14</sup>C'est un collectif regroupant Vadim Bernard, Gregory Chatonsky, Marika Dermineur, Reynald Drouhin, KRN, Julie Morel et Michael Sellam. Incident.net offre des dossiers, des œuvres hypermédiatiques, du vidéo, de l'audio, etc.

est dérobé. Dès l'instant où nous promenons le curseur sur son corps, cherchant à la faire réagir, se réveiller ou se dévoiler, nous sommes devenus des voyeurs, espérant le moment où le dissimulé sera révélé, comme si le sens de l'œuvre devait dépendre de cette divulgation.

L'efficacité du dispositif repose sur la dynamique développée par toute quête herméneutique. L'anticipation d'un retournement – tant au sens littéral que narratif du terme! – assure à la représentation son événementialité et son immédiateté.

*Adam's Cam* reconduit, ironiquement, le mystère de la femme. À manipuler la souris, on ne sait véritablement si l'on parviendra à découvrir ce qu'il faut faire pour qu'elle se révèle et réponde enfin à nos demandes. L'œuvre exploite aussi à dessein le voyeurisme qui en est le principe. Elle en surdétermine même la fonction. Ainsi, l'œuvre ne figure pas uniquement sur le site d'incident.net; elle est aussi répertoriée sur webcamworld.com, un site qui héberge des webcam. *Adam's Cam* y fraie avec des sites consacrés, pour une grande part, à de la pornographie en ligne.

L'œuvre s'est encanaillée. Sur le portail de < webcamworld.com – <http://webcamworld.com> > en effet, l'offre est explicite : une myriade de webcams érotiques sont proposés et nous avons l'embarras du choix. Toutes les images disponibles n'ont pas une orientation pornographique, le portail donne accès à des webcams du monde entier, répartis par continents, mais la grande majorité des sites offerts proposent des images explicites. Ève est perdue dans une masse de corps. Sa nudité ne fait pas que rivaliser avec celle des projets artistiques d'incident.net, elle s'inscrit dans une offre globale qui n'a plus rien d'artistique. Et il n'y a pas à se méprendre, sa présence y est voulue : *Adam's Cam* a été inscrit sur le site par un dénommé Adam, nul autre que Sébastien Loghman lui-même.

Dans le web art, les artistes ont souvent exploité des stratégies d'infiltration, jouant avec les limites institutionnelles de leurs œuvres. L'utilisation critique des codes de la pornographie, par exemple, participe pleinement de ces stratégies qui brouillent les limites entre l'art et le non art. Comme le dit Joanne Lalonde, « plusieurs œuvres hypermédiatiques parmi les plus visitées exploitent ouvertement la curiosité visuelle libidinale du spectateur. Leur succès repose principalement sur deux éléments: le contenu à caractère sexuel et la transmission en continu<sup>15</sup>. » Des sites mentionnés par Lalonde, tels que *Jennicam* et < *Anacam* –

---

<sup>15</sup> Joanne Lalonde, « Le cabinet web de curiosités », *Archée. Cybermensuel*, juin 2004, (page consultée

---

<http://www.anacam.com> >, qui ont diffusé en continu des images de la vie de ces artistes, < *Cup Cake* - <http://www.sugarandspice.org/> > ou même < *Digital Diaries* - [www.digital-diaries.com/](http://www.digital-diaries.com/) >, exploitent sciemment la frontière entre l'artistique et l'érotique. La présence de *Adam's Cam* sur le site de [webcamworld.com](http://www.webcamworld.com) participe d'une stratégie d'infiltration complémentaire, cherchant cette fois non plus à réintégrer le monde de l'art après avoir frayé aux limites de l'industrie pornographique, mais à quitter le monde artistique afin de se dévoyer dans le milieu des webcams érotiques. En s'annonçant sur [webcamworld.com](http://www.webcamworld.com), *Adam's Cam* entreprend de perdre son aura, cette aura qu'un site comme [incident.net](http://www.incident.net) était parvenu sans peine à lui attribuer. En se mêlant à la masse des webcams, en rendant son Ève anonyme, Loghman entreprend de passer l'épreuve ultime, qui consiste à faire prendre des vessies pour des lanternes, à faire prendre par conséquent une représentation pour une situation de communication authentique. Ève est-elle l'égale des Lolita et Pamela dont les charmes sont offerts sans retenue? L'expérience qu'elle offre se compare-t-elle à celle des autres? Qu'est-ce qui distingue en fait *Adam's Cam* des webcams ordinaires?

La réponse est claire : c'est l'illusion d'interactivité. Dans une webcam érotique, il n'y a plus d'interactivité seconde. La fille est bel et bien présente à l'écran, reliée à l'ordinateur par un protocole de communication sophistiqué (une caméra numérique, une connexion téléphonique, un réseau de distribution d'information, etc.). Elle a sa propre intentionnalité et n'est plus une contrepartie fictionnelle du spectateur. Elle peut répondre aux questions et accepter de faire ce qu'on lui demande, mais elle est vivante et n'est pas soumise aux commandes de l'ordinateur. Contrairement à Ève, elle ne dort pas, son visage n'est pas caché; au contraire, il est découvert, comme bien souvent le reste de son corps. Ce n'est plus de l'interactivité, c'est de l'interaction. Ce n'est plus de la représentation, mais de la communication. Nous ne sommes plus en présence d'une œuvre, mais de la vie. La médiation ne s'efface pas, elle est surdéterminée. L'effet de présence est neutralisé car il y a tout simplement *présence*. D'autres effets peuvent apparaître, mais la présence s'impose comme réalité et, en cela, elle subsume tout procédé visant à en simuler l'existence. L'interactivité, dans sa forme seconde et sémiotisée, est la qualité qui identifie l'efficacité d'une représentation à imiter une interaction. Elle s'efface quand l'interaction reprend ses droits.

Pour qu'une figure soit présente et s'impose à l'esprit, pour que ses effets de présence soient notables, il faut de l'absence et non une présence banalisée, de moins en moins prégnante. La figure est un signe complexe qui, comme tout signe, tient lieu d'un objet dont elle actualise l'absence, tout en donnant l'illusion de sa présence. Mais cette présence est symbolique, elle est une construction imaginaire. L'Ève de Sébastien Loghman est une figure. Il n'y pas de femme de l'autre côté du code et de l'écran relié qui lui donne une forme et lui assure ainsi une présence, il n'y a qu'une représentation, un ensemble de signes.

Cette Ève est une figure qui se laisse désirer et qui nous demande de nous investir dans le désir de la manipuler, voire de la maîtriser. Et le fait qu'elle ne cesse de se défiler, refusant de quitter le domaine des rêves qui est le sien, lui assure une grande prégnance. Rien n'est plus présent que ce qui se laisse désirer. C'est la loi de l'imagination que d'avoir horreur du vide.

L'Ève de Loghman a la force des figures qui envoûtent et obsèdent. Et elle a la fragilité des figures qu'un rien peut faire disparaître. Il suffit que le dispositif de représentation vienne à connaître des ratées (pellicule endommagée, communication interrompue ou bogue informatique) pour que sa présence s'estompe et que l'événement de son apparition soit rabattu au rang de simple souvenir.

Les effets de présence sont fragiles comme les figures qui en représentent le mieux les résultats. Les procédés ne donnent pas à tout coup les résultats escomptés et leurs effets s'émeussent en peu de temps. Mais leur impact est grand et il est au cœur de la fascination continue pour toutes les formes de représentation, des plus traditionnelles (la littérature) aux plus modernes (le numérique). Une fascination pour les figures, pour ces êtres de pensée qui miment, dans un théâtre imaginaire, nos propres désirs et pulsions. Or, comme j'ai cherché à le montrer, cette fascination dépend non pas des moyens techniques et des dispositifs utilisés, même si de nouveaux permettent d'en renouveler le jeu, mais de la capacité des formes projetées de porter des éléments de signification ou, plus largement, du sens. Elle dépend des récits qu'on se fabrique et des mythes auxquels on est prêts à croire.

## **La part du corps**

---

Quel rôle joue le corps dans le mythe de la présence auquel le numérique nous convie?  
« Si la création artistique est une mise à nu », s'interroge incident.net :

[si elle est] un dévoilement et un voilement dans un seul et même geste, où se trouve aujourd'hui notre nudité? Que devient le nu lorsque le corps peut être industriellement cloné et que les nanotechnologies investissent notre chair? Quelle est la relation entre la nudité généralisée et cette autre forme de mise à nu à laquelle l'expérience esthétique nous convie<sup>16</sup>?

Le vingtième siècle a mis le corps en scène. Il l'a porté à l'écran, il l'a peu à peu dénudé, puis montré sous ses aspects de plus en plus privés et secrets. Il l'a violenté et marqué, il a abusé de ses atours et il a fait de ses transformations, les unes souhaitées, les autres redoutées, un spectacle de tous les instants.

Le corps est notre unique réalité. Il est, pour les uns, l'incarnation de la conscience et, pour les autres, notre ultime seuil, ce dont nous ne pouvons nous libérer, malgré toutes les fictions contemporaines. Si les arts du XX<sup>e</sup> siècle ont innové, c'est bien en ouvrant la représentation aux fictions du corps sexué. C'était la dernière frontière : la peau, le corps, l'acte sexuel, la jouissance, la transmission de fluides. Toutes ces choses qui ont longtemps été cachées et dont l'érotisme signale l'apparition, dans des effets de présence d'une étonnante efficacité. Si un auteur comme William Gass a pu se plaindre de la pauvreté du vocabulaire sur le corps et la sexualité, ironisant sur le fait qu'il y avait plus de mots pour désigner les types d'oiseaux que pour décrire la relation sexuelle<sup>17</sup>, la fin du siècle a pris ses réprimandes au sérieux et a multiplié les représentations. En fait, le corps est devenu le sujet imposé. Il n'est plus caché; au contraire, on ne cesse de l'exhiber, jouant sur son aptitude à attirer l'attention, dès l'instant où sa présence est fragilisée. Montrer le corps, c'est inscrire son dévoilement comme événement. C'est jouer le jeu, même s'il devient par moments grossier, de l'apparaître et du disparaître, de la présence et de l'absence, d'un regard qui se surprend à voir surgir nu ce que la société habille afin de le protéger.

---

<sup>16</sup> Citation de Reynald Drouhin, tirée de la présentation de son œuvre < Mise à nu - <http://www.incident.net/works/miseanu/> >, dans la section « Lisez-moi! » (page consultée le 13 novembre 2006).

<sup>17</sup> William H. Gass. *On Being Blue*, Boston, David R. Godine, 1978, p. 25 et passim.

Comme le signale Jean-Jacques Courtine, dans l'introduction du troisième tome de l'*Histoire du corps* :

[...] jamais le corps humain n'a connu de transformations d'une ampleur et d'une profondeur semblables à celles rencontrées au cours du siècle qui vient de s'achever [...], jamais le corps intime, sexué n'a connu une surexposition aussi obsédante, jamais les images des brutalités guerrières et concentrationnaires qu'il a subies n'ont eu d'équivalent dans notre culture visuelle, jamais les spectacles dont il a été l'objet ne se sont approchés des bouleversements que la peinture, la photographie, le cinéma contemporains vont apporter à son image<sup>18</sup>.

Les dispositifs, on le sait, se sont multipliés qui ont transformé le corps en une matière privilégiée, témoin des bouleversements que les médias et la société dans son ensemble ont connus. L'importance de plus en plus grande accordée à l'image, fixe ou animée, a surdéterminé une représentation de plus en plus explicite du corps. Or, le numérique et le cyberspace n'ont rien fait pour atténuer cette adéquation. Au contraire, le régime de l'image et du regard y est même entré dans une nouvelle mutation : à l'accessibilité sans fin d'Internet correspond une surabondance, une surexposition du corps érotisé. La banalité est en train de s'imposer comme modalité d'appréhension. Et ce sont les effets de présence qui s'atténuent. Or, la banalité grandissante du corps érotisé ouvre la voie à deux développements opposés, dont notre modernité témoigne sans peine : d'une part, à une exacerbation de ce corps, soumis à des torsions de plus en plus grandes et à une logique de l'apparaître poussée à son paroxysme; et, d'autre part, à une logique renforcée du disparaître, où le corps est de nouveau tabouisé. Dans le contexte de cette polarisation, la dormeuse de Sébastien Loghman marque un étonnant temps d'arrêt. Elle nous rappelle à ces vérités simples que le régime de l'image nous fait oublier dans sa logique de la monstration : qu'il n'en faut pas beaucoup pour attirer le regard et que les dispositifs les plus simples sont parfois les plus efficaces. Son Ève est une femme qui nous échappe malgré sa très grande vulnérabilité. Et on la désire d'autant plus qu'elle se refuse à nous. À quoi rêve-t-elle? Dans quel labyrinthe de pensées s'est-elle enfuie? Tente-t-elle de retourner dans cet Eden dont elle a été chassée?

La fenêtre de l'ordinateur qui s'ouvre sur sa couche apparaît comme un parfait équilibre entre présence et absence, entre ce qui est offert et ce qui est refusé. Et c'est sur cette tension que sa nudité devient une expérience esthétique. Une femme rêve et c'est nous qui musons. La présence est, on ne peut en douter, l'effet qu'un spectateur, absent à lui-même, ressent quand son esprit capte une étincelle de vérité ou de vie, là où il n'y avait à priori que des pixels.

---

<sup>18</sup> Jean-Jacques Courtine, « Introduction », *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX<sup>e</sup> siècle*, Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello, eds., éditions du Seuil, janvier 2006, p. 9-10.

## Bibliographie

Adam's Cam, <http://www.adamscam.net/>

ARCHIBALD, Samuel et Bertrand Gervais, « Le récit en jeu. Narrativité et interactivité », *Protée*, vol 34, n°2-3 (2006).

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.

BOLTER, Jay David et Diane Gromala. *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, the MIT Press, 2003.

COURTINE, Jean-Jacques. « Introduction », *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX<sup>e</sup> siècle*, Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello, éd., éditions du Seuil, janvier 2006.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Minuit, 1998.

ELIADE, Mircea. *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963.

Fictive Net Porn, <http://www.fictive.net/FNPorntext/fnporntext.html>

GASS, William H. *On Being Blue*, Boston, David R. Godine, 1978

Incident.net, <http://www.incident.net/>

LALONDE, Joanne. « Le cabinet web de curiosités », (juin 2004) *Archée. Cybermensuel*, section cyberthéorie (page consultée le 11 mai 2006).

MOSCO, Vincent. *The Digital Sublime*, Cambridge, The MIT Press, 2004.

POWERS, Richard. « Being and Seeming. The Technology of Representation », *Context. A Forum for Literary Arts and Culture*, no 3, (page consultée le 19 mai 2006), [En ligne] adresse électronique : [www.centerforbookculture.org/context/no3/powers.html](http://www.centerforbookculture.org/context/no3/powers.html)