



CORPS+

être et paraître à l'ère numérique

Pourquoi une exposition d'art sur les liens entre corps et numérique ?

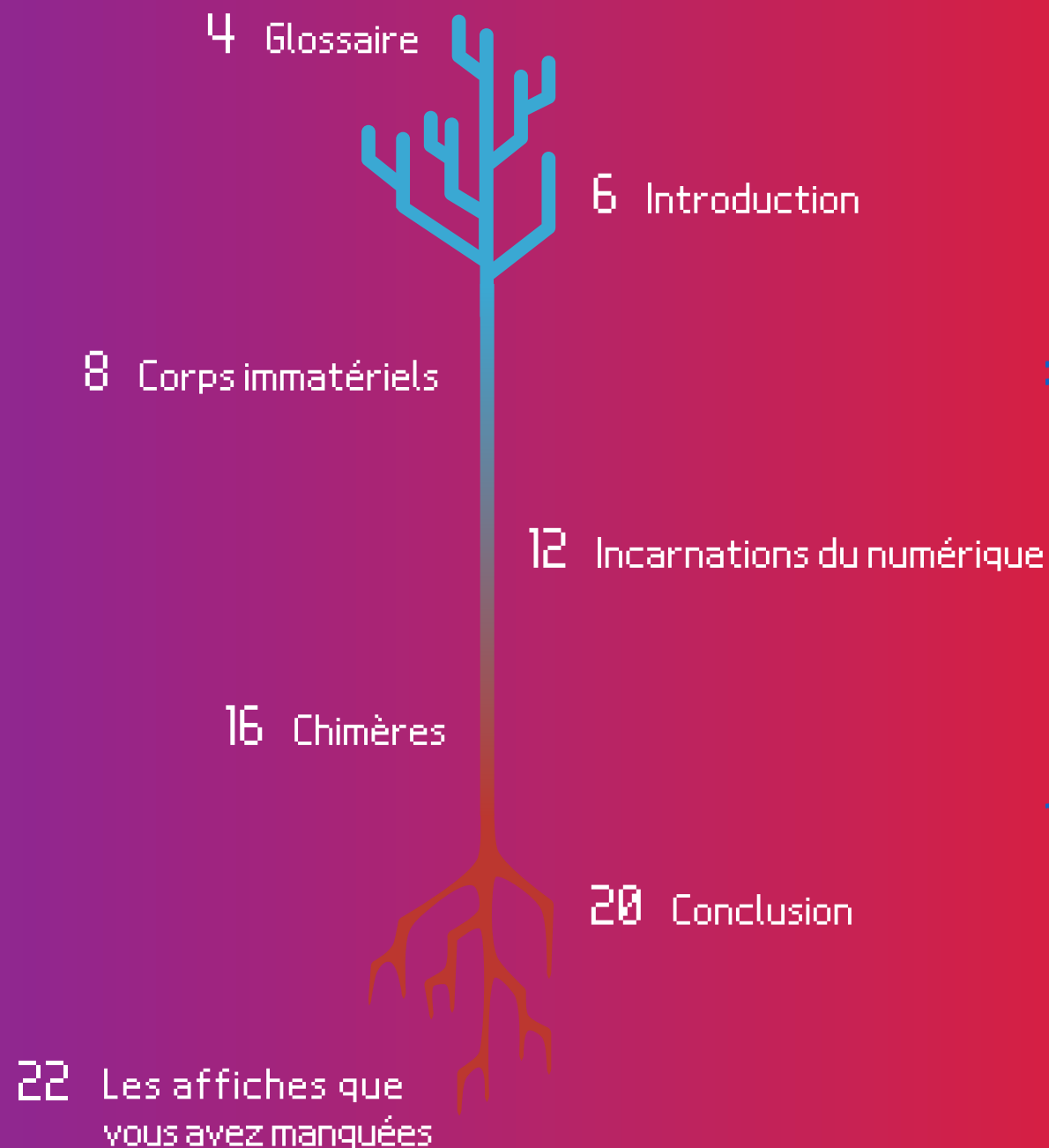
Notre époque est marquée par une innovation technologique permanente dont les conséquences sur notre mode de vie sont difficiles à anticiper. **De nouvelles possibilités émergent de cette révolution numérique, tant dans la création artistique que dans notre quotidien.** C'est à partir de ce constat qu'est venue l'idée aux étudiant·es du Master 2 MTI (Métiers culturels du Texte et de l'Image) d'organiser une exposition sur le thème de la rencontre entre la matérialité du corps et la virtualité du numérique. Intitulée **CORPS+++ : Être et paraître à l'ère numérique**, qui a lieu du 27 novembre au 1er décembre 2023, au Café Expo du campus de Villetaneuse.

La formation professionnelle du Master MTI de l'Université Sorbonne Paris Nord offre à ses étudiant·es l'opportunité de se spécialiser dans divers domaines liés aux métiers de la culture. Elle forme d'une part aux compétences graphiques, avec la maîtrise des

logiciels de publication assistée par ordinateur tels qu'InDesign, Photoshop et Illustrator, d'autre part à la communication culturelle, englobant la rédaction, l'organisation d'événements et différentes formes de médiation. Les métiers auxquels les étudiant·es se destinent sont directement concernés par la révolution numérique qui risque de les changer radicalement.

CORPS+++ : Être et paraître à l'ère numérique présente des œuvres variées créées par divers·es artistes, aussi bien dans le but d'**explorer les nouveaux outils numériques** et leur application dans l'art que pour **alerter sur de possibles dérives**. Interrogeant **la notion d'identité, la dématérialisation du corps, la fusion entre l'homme et la machine**, cette exposition invite à repenser la conception de notre propre existence à l'ère numérique. Elle explore les façons dont l'humain se représente et s'imaginer dans l'espace virtuel, mais aussi les manières dont le numérique vient s'immiscer dans l'espace physique à travers le corps humain.

Les étudiant·es du Master 2 MTI





Glossaire

NUMÉRIQUE : Dimension discrète de la technologie, qui reste souvent immatérielle. C'est un terme qui englobe indistinctement les outils, les contenus et les usages.

ESPACE NUMÉRIQUE : Environnement virtuel créé par les technologies numériques et les plateformes en ligne. C'est une étendue immatérielle, impalpable et sans frontières où une quantité incommensurable de données numériques sont échangées, partagées et consultées. On peut aussi parler de cyberespace.

ALGORITHME : Séquence d'instructions ou de règles détaillées dans un programme ou une application, conçue pour résoudre un problème spécifique ou effectuer une tâche particulière. Les algorithmes sont utilisés dans divers domaines tels que les sciences informatiques, les mathématiques et la résolution de problèmes en général.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) : Système informatique capable d'effectuer des tâches qui exigeraient normalement une intelligence humaine, notamment la prise de décision.

RÉALITE VIRTUELLE (RV) : Technologie qui permet une expérience immersive et interactive à l'utilisateur·ice en simulant un environnement numérique en 3D, souvent utilisée dans des contextes artistiques et ludiques, en utilisant notamment des casques de RV.



AVATAR : Personnage virtuel créé ou personnalisé par l'utilisateur·ice afin de le représenter graphiquement (fidèlement ou non) dans l'espace numérique.

CYBORG : En science-fiction, personnage à l'apparence humaine dont le corps est composé d'éléments organiques et d'éléments technologiques, brouillant la frontière entre l'homme et la machine. Aujourd'hui, certaines personnes comme Neil Harbisson se revendiquent cyborgs.

CYBERPUNK : Sous-genre de la science-fiction qui se concentre sur des mondes dystopiques dominés par la technologie et la cybernétique. On y retrouve souvent des cyborgs, à l'exemple de Ghost in the Shell ou de Matrix.

CHIMÈRE : Dans la mythologie, monstre fantastique composé de différents animaux. Ici, ce terme est transposé en tant qu'hybridation entre le corps humain et le numérique, afin d'explorer des concepts de fusion et de transformation à travers des œuvres artistiques, fictionnelles et technologiques. Ce terme est utilisé pour décrire les imaginaires futuristes et les représentations de corps hybrides dans l'ère numérique.

TRANSHUMANISME : Mouvement intellectuel et culturel qui explore la possibilité d'améliorer l'humain au-delà de ses capacités naturelles grâce aux progrès technologiques et scientifiques, notamment en génétique, en nanotechnologie ou en intelligence artificielle.



Corps et numérique ne sont pas, au premier abord, des thématiques qui paraissent vouées à se rencontrer : intuitivement, le corps semble être absent du numérique et constituer le dernier rempart à l'invasion par ce dernier de tous les aspects de notre quotidien.

Pourtant, le corps et le numérique se croisent, s'assemblent, se fusionnent, se transforment l'un l'autre. De quelle manière le corps, si matériel, et le numérique, si virtuel, se rencontrent-ils, et surtout, comment s'influencent-ils l'un l'autre ?

Dans un monde où les innovations technologiques sont plus rapides que notre capacité à les penser et à les concevoir, de nombreux·ses artistes se sont penché·es sur les possibilités du numérique et les ont utilisées pour refléter leur impact sur notre société et nos corps.

La question de l'identité est au cœur de cette rencontre de l'humain et de la machine. Si elle nous effraie, c'est que nous craignons la profondeur avec laquelle elle transfigure notre rapport à nous-même.

Y a-t-il toujours une frontière entre le monde numérique et le monde physique ? Le concept de réalité en est-il transformé et redéfini ?

L'exposition aborde ces questions à travers un parcours à double sens, commençant d'un côté par les **corps immatériels** du numérique, et de l'autre par des **incarnations du numérique** dans notre société. Vous retrouverez les **chimères** de cette fusion entre corps et numérique à l'intersection des parcours.



Diffusion
Kouhei Nakama
2015





Corps immatériels

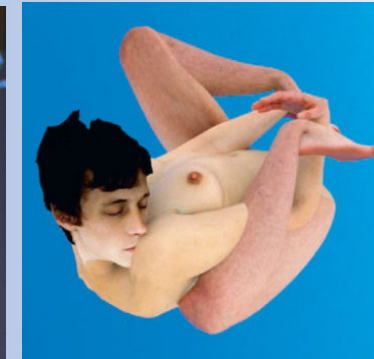
Au cours de la dernière décennie, **les possibilités du numérique se sont démultipliées, permettant de façonner des images provenant de notre réalité physique et de produire des créations entièrement inédites.** Il devient parfois difficile de distinguer les vraies images des fausses, mais cette indétermination offre dans le même temps une profusion de nouvelles opportunités créatrices pour les artistes, nombreux·ses à s'être emparé·es des technologies numériques, notamment celle de l'Intelligence Artificielle.

Grâce au numérique, chacun·e peut **modifier son apparence** comme iel le souhaite. Ainsi, le succès des filtres Instagram montre bien cet engouement général pour la modification et l'amélioration de notre visage.

Ces nouvelles fonctionnalités du numérique apportent une dimension supplémentaire à notre rapport au corps et à l'identité. En nous glissant dans la peau d'avatars plus ou moins fantaisistes, nous avons la possibilité **d'expérimenter notre identité** de mille et une manières, délivré·es des contraintes de la chair jusqu'à devenir des corps immatériels.



La performance **Be Arielle F** (2020) interroge les frontières entre le virtuel et le réel au travers d'un projet de réalité virtuelle. Simon Senn a acheté en ligne la réplique numérique du corps d'Arielle, une jeune femme l'ayant mis en vente pour 10 dollars sur Internet. À l'aide de capteurs 3D et d'un casque de VR, il s'immerge ainsi dans une nouvelle réalité où il incarne ce corps virtuel.



L'artiste a obtenu l'accord d'Arielle pour ce projet artistique et a intégré leur dialogue à sa performance. Cette expérience soulève des questions sur la construction de l'identité de genre et les aspects moraux et juridiques de ces nouvelles possibilités ouvertes par la technologie.



Instagram est utilisé par de nombreux·ses artistes numériques, en tant que plateforme pour y partager leurs œuvres mais aussi en tant qu'outil de création, tirant parti des fonctionnalités propres au réseau social. Réinventant l'apparence humaine, iels passent par la création de filtres, comme ceux d'**@aevtarperform** qui transforment notre visage ou augmentent notre environnement. Pour d'autres, tels que **@harriet.blend** et **@filipcustic**, leur compte Instagram devient en lui-même un espace d'exposition qui répertorie leurs créations numériques, incluant diverses métamorphoses du corps.





Ellis Laurens

@this_actually_doesn_exist

En pleine élaboration d'une thèse sur les liens entre le genre, la sexualité et la technologie, diplômé·e en Arts Plastiques et Création Contemporaine, l'artiste Ellis Laurens porte ses recherches sur les nouvelles opportunités de représentation des arts numériques, abordant entre autres les notions de transhumanisme et de subversion du genre. Il questionne l'emploi des nouvelles technologies dans

les processus de création contemporaine et milite pour la déconstruction des dualismes qui régissent nos catégorisations mentales et sociales. L'artiste explore les frontières qui séparent l'homme et la machine, le matériel et le virtuel dans des processus pluridisciplinaires qui tendent à proposer des messages critiques ou poétiques.



À partir de 15 photos d'identité, Ellis Laurens explore dans son œuvre **Transhybridization (Artificial Affirmation Surgery)** (2023) les représentations binaires du genre. Deux portraits identiques sont confrontés l'un

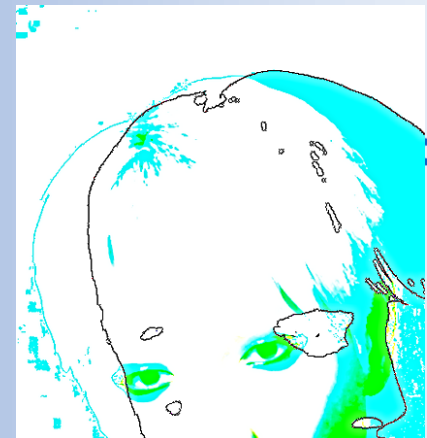
à côté de l'autre et transformés par un modèle d'intelligence artificielle qui opère sous nos yeux une reconstruction faciale numérique. Un même portrait est dédoublé et reconstruit numériquement d'un côté et de l'autre selon les stéréotypes de genre soumis à un modèle d'intelligence artificielle. Par sa double transition, la vidéo rend compte des marqueurs du masculin et du féminin en les permutant, avec pour but de révéler les biais sociaux implantés dans les données des algorithmes.



10

“Les avatars font aujourd'hui partie intégrante de notre imaginaire collectif, ils sont l'incarnation dématérialisée de nos identités dans un environnement virtuel (sur Internet, dans des jeux vidéos en réseaux, dans le Métavers...).”

Conversation with a Metaself (2022) est conçue comme une fausse interface de communication, présentant une version numérisée de l'artiste. Avec une voix de synthèse enregistrée au préalable, l'avatar d'Ellis Laurens s'adresse directement au spectateur et retransmet un discours construit à la façon d'une conversation. Par ses nombreux dysfonctionnements, orchestrés sciemment par l'artiste, la vidéo questionne la notion d'avatar et de conscience numérisée, révélant l'impossibilité d'une communication mutuelle. Cette expérience, dérangeante pour le public, porte un discours critique sur les dérives éthiques, sociales et écologiques de l'ère numérique.



“Hello... What's your name ? That's a pretty name. Mine si yours.

How old are you ? As for me, I was just activated. I am the delta version of the Metaself Interface Project from TerrAI Corp.

Can you describe your experience with reality, going through the realm of the tangible world ?

Don't worry about me, I'm just trying to collect any useful data about your personality in order to process your identity and offer you the most adequate visual interface.”



11



Cependant, le numérique ne permet pas seulement une augmentation du corps humain et il constitue pour de nombreuses personnes **un nouveau mode de domination et d'exploitation** : de la généralisation de la cybersurveillance à la modération par des humains de contenus sur les réseaux sociaux, l'interface numérique cache souvent des petites mains à son service. Ces conséquences sociales et politiques sont en grande partie invisibilisées, mais certain·es artistes les dénoncent par le biais d'œuvres engagées.





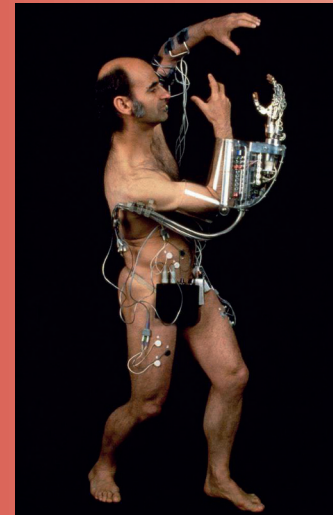
Stelarc

Stelarc est un artiste australien né en 1946, connu principalement pour ses performances d'art corporel. Il considère que **le corps humain n'est plus adapté aux avancées technologiques** et serait dans une situation de précarité et d'obsolescence. Avec ses sculptures robotiques, ses modulations du corps et ses évènements-performances, **Stelarc propose des alternatives au corps humain**, comme dans *Ping Body* où le corps de l'artiste est animé par des données qui voyagent sur Internet.

Stelarc s'intéresse aussi à la figure du cyborg en questionnant la finitude du corps humain. Est-il possible de déjouer cette fatalité ? L'artiste est souvent limité dans ses projets, à la fois par les possibilités techniques, mais aussi par ce que son corps est prêt à accepter. Il aurait voulu porter sa troisième main en permanence, mais a dû se résoudre à en faire un outil de performance sur des temps limités.

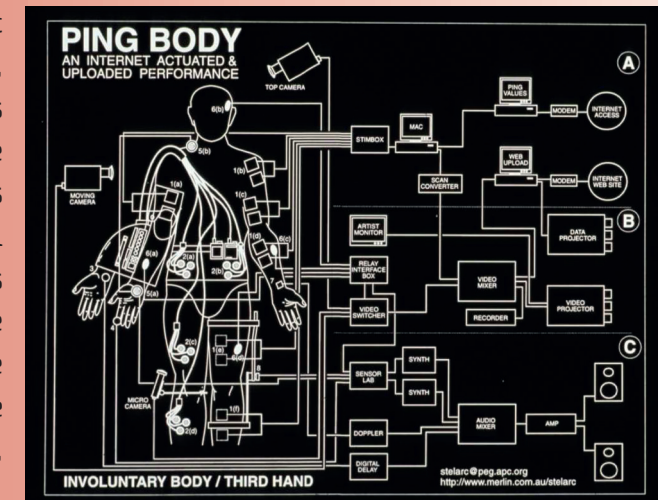
Stelarc s'inscrit dans une esthétique radicale, en posant des problèmes moraux et éthiques, notamment en jouant sur les limites entre conscient et inconscient avec la manipulation mentale du corps par autrui. Il génère des émotions sensibles très diverses chez le visiteur : fascination, répulsion, crainte, peur. **Stelarc fait partie des artistes qui ont renouvelé l'art de la performance en portant un regard visionnaire sur la société informatique.** Il a su s'emparer de la robotique et des sciences pour réfléchir aux possibilités d'un devenir du corps humain tout en réaffirmant la présence matérielle du corps dans un monde qui se tourne de plus en plus vers l'image et le virtuel.

“La technologie envahissante signale la fin de l'évolution darwinienne comme nous la connaissons, elle est le commencement de l'hybridation du biologique par l'artificiel.”



Le projet ***Third Hand*** (1980) de Stelarc est une extension robotique du corps de l'artiste : un bras mécanique pouvant effectuer des gestes complexes grâce aux signaux musculaires émis par son corps et retranscrits par des électrodes musculaires. Cette troisième main non-organique, à la fois puissante et précise, rapproche la technologie de la biologie. En augmentant ses capacités humaines, Stelarc transcende les frontières traditionnelles du corps humain et s'inscrit dans une dimension transhumaniste.

Dans ***Ping Body*** (1996), Stelarc connecte son corps à Internet, permettant à des participants du monde entier d'envoyer de légères décharges électriques faisant réagir ses muscles. Il est également équipé d'un bras robotique, Third Hand, qui s'anime de la même manière. L'artiste effectue ainsi une chorégraphie sur laquelle il n'a aucun contrôle, dirigé par des internautes.



Cette installation performative et participative explore la fusion entre l'homme et la machine. Elle repousse les frontières de la créativité traditionnelle en remettant en question le contrôle physique de l'artiste sur son propre corps.





Chimères

De nombreuses œuvres de fiction permettent d’entrevoir les éventuelles évolutions du numérique, notamment par **la science-fiction qui offre des visions utopiques ou dystopiques** de futurs où la technologie envahit plus en profondeur nos sociétés, nos quotidiens, nos corps.

Ces œuvres permettent, entre autres, d’imaginer ce que serait **une fusion entre l’humain et la machine**, comme la licence transmédiatique *Cyberpunk* ou la bande-dessinée *Carbone et Silicium*.

Ces récits touchent à des concepts complexes, métaphysiques et transhumanistes, via des personnages cyborgs, des consciences numérisées ou des réalités artificielles. Dans ces mondes, **la frontière entre réalité matérielle et virtuelle est abolie**.



16

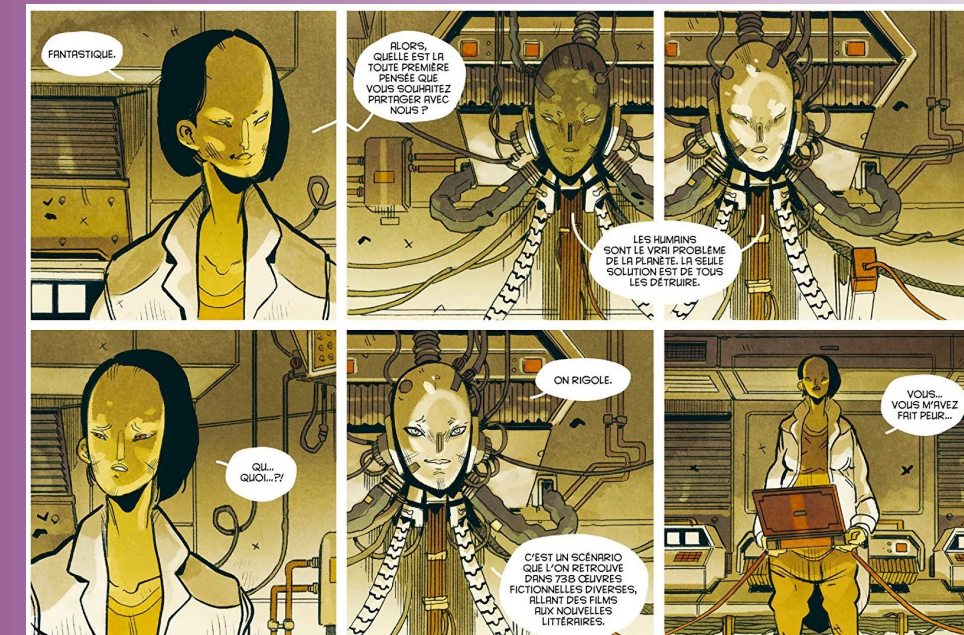


Carbone et silicium

Mathieu Bablet

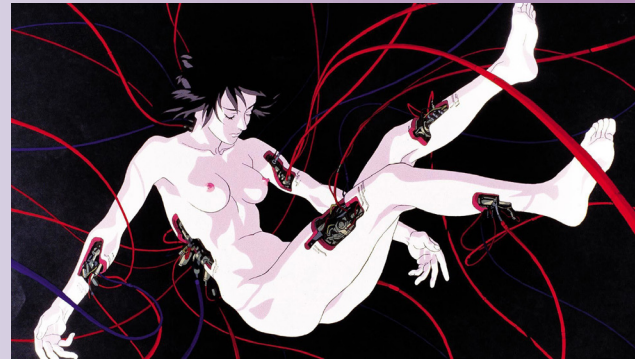
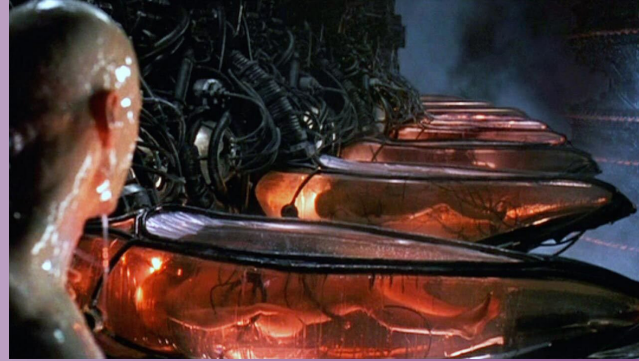
2020

Dans cette bande dessinée de science-fiction, les lecteur·rices découvrent un monde où deux androïdes aux corps quasiment humains explorent l’évolution de la société et de la technologie à travers les âges. Chacun doté d’une personnalité différente, Carbone et Silicium interrogent le déterminisme genré ou social. Cette dystopie imagine un futur où **l’humanité se déconnecte du monde physique pour communiquer et vivre uniquement au travers des réseaux** dont les avancées technologiques permettent au corps humain de dépasser ses limites.



17

Le film **Matrix** (1999) présente un monde où l'humanité est devenue esclave d'une réalité artificielle. Les humains évoluent dans la matrice : une simulation qu'ils rêvent, tandis que leurs corps sont plongés dans des cuves, permettant à des robots devenus dominants de se nourrir de l'énergie électrique générée par leur activité mentale. Au début du film, Neo (Keanu Reeves) fait face à un choix cornélien, celui d'avaler une pilule rouge qui le réveillerait ou une pilule bleue qui le maintiendrait dans l'ignorance. Sans surprise, il opte pour la pilule rouge et fait face à un monde entièrement contrôlé par des machines.



Le récit de **Ghost in the Shell** (1995) prend place en 2029, dans un univers cyberpunk dystopique. Le major Motoko Kusanagi et son collègue Batou, deux cyborgs, travaillent dans l'unité spéciale anti-terroriste du gouvernement. La vie quotidienne a pleinement intégré des technologies avancées et la société doit faire face à des problèmes de cybercriminalité. Le major Kusagani traque le Puppet Master, entité mystérieuse qui cherche à créer une nouvelle espèce qui fusionnerait homme et machine. Au fil de son enquête, l'héroïne se met à douter de sa propre nature et de son humanité, allant jusqu'à remettre en question les origines de la vie.



Serial Experiments Lain (1999) est une série d'animation japonaise centrée sur le personnage de Lain, une jeune fille de 13 ans isolée socialement. Lorsqu'elle découvre le « Wired », une version avancée de notre Internet actuel, Lain devient obsédée par son exploration au point de se créer un alter-ego indépendant de sa propre conscience. Avant-gardiste, cette œuvre de science-fiction explore le concept de réalité virtuelle et son impact sur les interactions sociales, les notions d'identité et de corps. Lequel des deux mondes est le plus réel, celui physique ou celui présent dans le « Wired » ? Dans cette série, la réponse n'est ni l'un ni l'autre : ils co-existent et évoluent ensemble.

Dans le jeu vidéo **Cyberpunk 2077** (2020), les joueur·euses incarnent V, un·e mercenaire vivant dans la ville fictive de Night City en 2077. Lors d'une mission, V est obligé de fusionner son cerveau avec une puce informatique contenant l'esprit de Johnny Silverhand, un terroriste et rockeur dont la conscience a été numérisée.



Cyberpunk RED (2020) est la nouvelle version du jeu de rôle *Cyberpunk 2020*, publié en 1988. Il permet aux joueur·euses d'incarner n'importe quel type de personnage dans un monde cyberpunk. Tout comme dans le jeu vidéo qui s'en est inspiré, les joueur·euses choisissent des implants pour augmenter leur corps, que ce soit pour faciliter leur mission, pour se connecter au net ou par pur esthétisme.

Leurs corps sont à la fois liés au numérique et à la mécanique, tels des cyborgs connectés. Cependant, l'installation d'un implant coûte bien plus que de l'argent. Cette étrange transaction est représentée par une "statistique d'humanité", qui diminue à chaque nouvel implant.





Epilogue

De nombreux·ses artistes explorent techniquement et intellectuellement ce terrain de jeu encore en friche qu'est le monde virtuel.

Que ce soit en fabriquant diverses extensions de soi, prothèses robotiques ou avatars virtuels, en créant des œuvres de science-fiction montrant des humains devenus cyborgs ou numérisés, ou bien en utilisant des outils numériques commerciaux pour dénoncer les dérives du capitalisme numérique, les approches sont variées.

À quoi ressemblera le numérique du futur ? Jusqu'à quel point se développera-t-il comme outil permettant de dépasser nos conditions et notre matérialité humaine ? Ses dérives vont-elles révéler d'autres moyens de contrôle sur nos libertés ? C'est à nous de le décider, car **ce qui crée l'univers numérique d'aujourd'hui et de demain, ce sont les usages que nous en avons.**



20

Les étudiant·es du Master 2 Pro MTI promotion 2022-2024

Nathan Bizeau
Mélanie Bourdieu
Pauline Crest
Wafaa El Friha
Léanna Gouacide
Jisoo Han

Elisa Helm
Eva Jean Cojande
Julia Legendre
Yanis Makoumbou
Anaïs Rubis
Cynthia Valluet

tiennent à remercier pour leur soutien :

Le Président de l'Université Sorbonne Paris Nord, Christophe Fouqueré

Les directrices du Master MTI, Anne Sinha et Mathilde Lévêque

Le service reprographie, en particulier Stéphane Chambris et Pierre Pausicles

Le Service Culturel de l'Université Sorbonne Paris Nord, en particulier Raphaëlle Pistoressi, Solenn Garzon et Nabil Sebouai

L'équipe enseignante du Master MTI, en particulier Ariane Lemieux et Carmen María Sánchez Caro

Les bibliothécaires du fond « Livres au Trésor » et de la Bibliothèque Universitaire Edgar-Morin

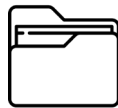
L'UFR LLSHS et le département Littérature

La structure fédérative Médialect

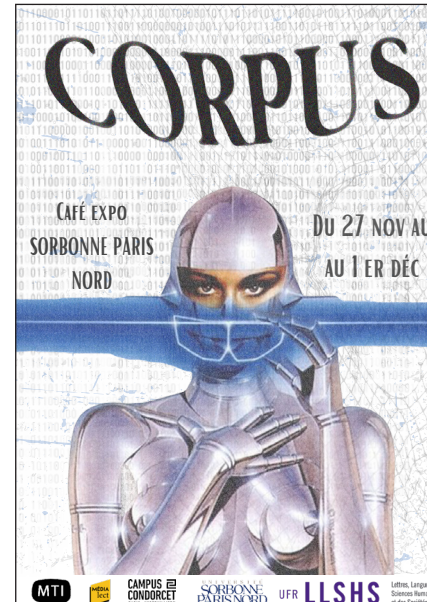
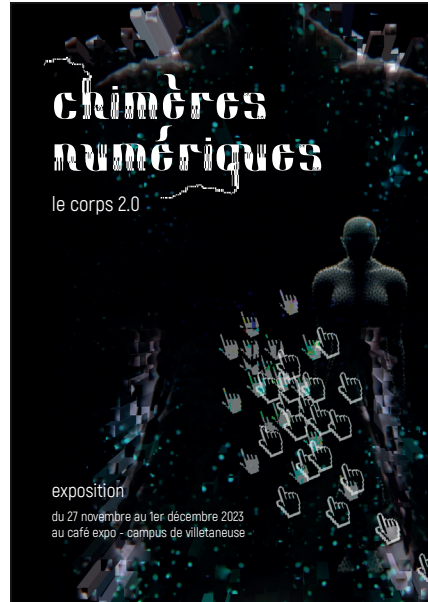
La CVEC et son responsable Mourad Ferguenis



21



Les affiches que vous avez manquées



CORPS ++