



HAL
open science

Robophobie : la peur du robot, imagerie numérique et de science fiction

Axel Maquet

► **To cite this version:**

Axel Maquet. Robophobie : la peur du robot, imagerie numérique et de science fiction. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01598254

HAL Id: dumas-01598254

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01598254>

Submitted on 29 Sep 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

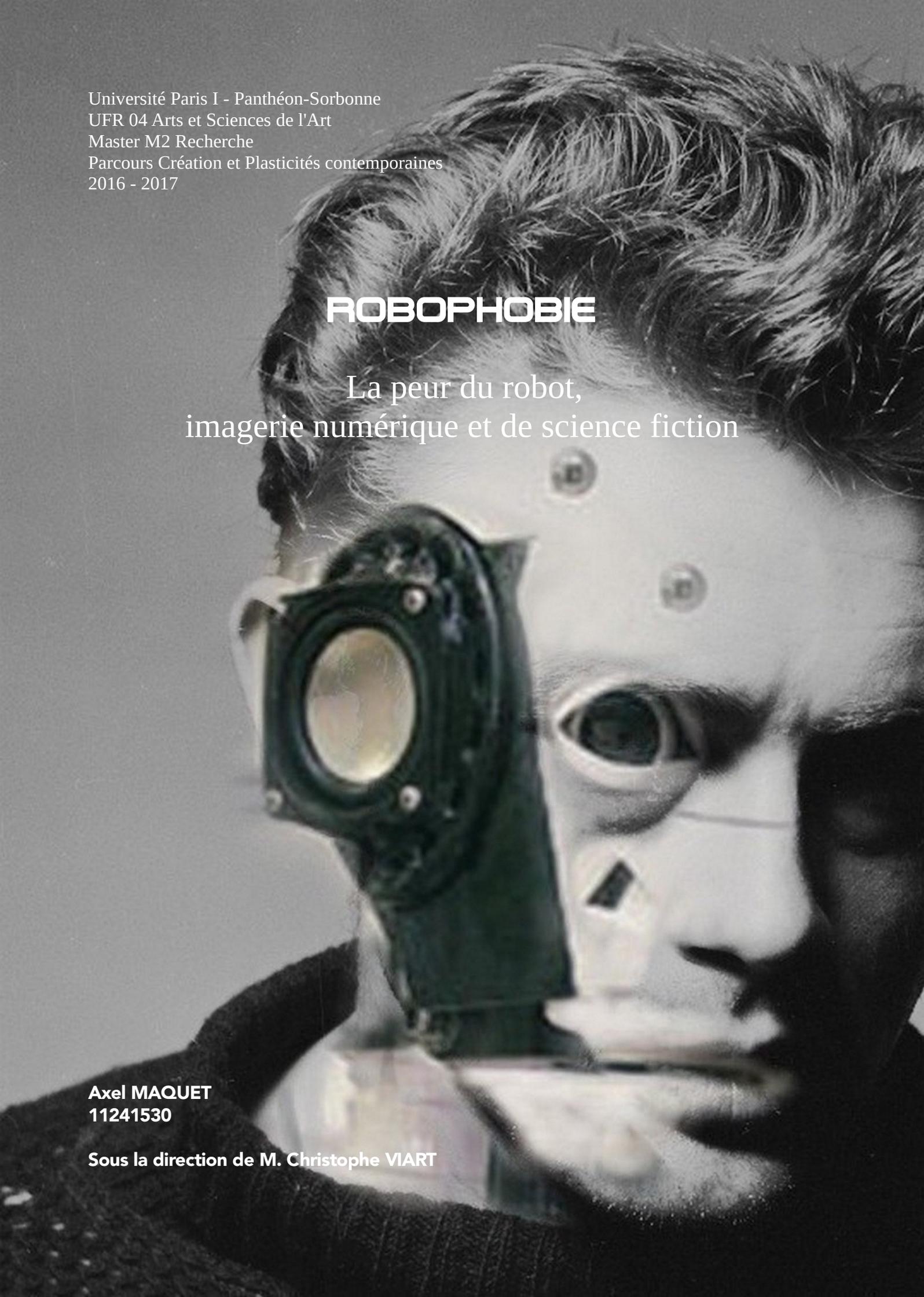
Université Paris I - Panthéon-Sorbonne
UFR 04 Arts et Sciences de l'Art
Master M2 Recherche
Parcours Création et Plasticités contemporaines
2016 - 2017

ROBOPHOBIE

La peur du robot,
imagerie numérique et de science fiction

Axel MAQUET
11241530

Sous la direction de M. Christophe VIART



Robophobie

La peur du robot
Imagerie numérique et de science fiction,

Axel-Muddy
Maquet

ROBOPHOBIE

La peur du robot,
Imagerie numérique et de science fiction

À mon père
À mes pairs

Remerciements et notes de l'auteur

Je tiens à remercier chaleureusement Georges Lucas, Alain Damasio, Philippe Druillet, Moebius, Isaac Asimov, Julia Verlanger et tous ces auteurs, réalisateurs, dessinateurs et scénaristes qui ont nourri mon imaginaire. Une pensée aussi à mon père et ma grande soeur qui m'ont transmis le goût du cinéma, de la science fiction et de la *fantasy*.

De plus, je remercie Christophe Viart pour le temps qu'il a consacré à tous nos écrits et pour ses conseils pour la rédaction du mémoire ici présent.

Au lecteur,

Dans ce présent mémoire, vous aurez l'occasion de remarquer que je note *science fiction* et non *science-fiction*. Il s'agit là d'une petite coquetterie de ma part, le terme *science-fiction* ayant pour origine le terme anglais de *science fiction*. Voyez cela comme un retour aux origines, d'un temps qui m'était inconnu.

SOMMAIRE

I) De la science fiction à la robophobie p.9

À partir de mes travaux personnels initiaux (des peintures de science fiction inspirées par la bande dessinée) ; comment j'en suis venu à m'interroger sur la robophobie, sur la peur du robot, de l'androïde, de l'humaniforme et de l'anthropoïde. Nous verrons ainsi l'importance de la science fiction, du cinéma, de la bande dessinée et de la pop culture en général dans mon travail de recherche pictural.

1) La science dans la science fiction

Depuis mon travail initial, j'ai cherché à me détacher des réflexions liées à la narration et à l'imagination, pour me rattacher à quelque chose de plus concret à mes yeux : les nouvelles technologies. Nous verrons ainsi le lien entre la science fiction et la robotique, la peur des robots étant récurrente et influencée par les œuvres de science fiction.

2) « Robot » p.50

La science fiction, avec principalement les romans, les bandes dessinées et les films ont ainsi permis la démocratisation du terme robot. Dans l'art, de nombreux artistes se sont intéressés à la représentation du robot et au robot lui-même.

Mon travail plastique prend pied sur la science fiction, mais mes créations questionnent cet attrait pour le robot et cette robophobie, cette peur du robot qui est montrée dans la science fiction et rarement exprimée autrement.

3) Androïde, transhumanisme et bioméca p.54

Les nouvelles technologies et recherches scientifiques mettent en avant la robotique et le développement de machines dites androïdes (à l'apparence humaine). Les robots créés et réalisés, à un niveau scientifique, sont faits de plus en plus pour ressembler à l'humain. En prenant le contre-pied de ces recherches, je présente des photomontages où ce sont les humains qui deviennent robots.

II) Le robot et son image : l'attrait et la peur du robot p.82

Revenir sur la question du robot et de la robophobie, à travers mon travail plastique mais aussi des questionnements sur l'image et sur la place de l'image dans la société.

1) L'image, la place de l'image du robot et la robophobie

Quelle place pour le robot aujourd'hui ? Recherches sur mes travaux de photomontages (en m'appuyant sur les recherches de personnalités comme Guy Debord, W.J.T. Mitchell...), sur le principe de modifier l'image d'une personne et de la rendre robot.

2) La représentation du robot (nostalgie, *remake* et cinéma) p.86
Analyse de mes travaux tridimensionnels, s'inspirant des décors de cinéma et sur la narration. Je mets ces recherches sur la représentation du robot en lien avec les recherches de Arnauld Pierre sur l'archéomodernisme.

3) Le *bot*, le robot fantôme p.91
Avec le temps, la représentation du robot et la robophobie ont évolué ; il ne s'agit plus de représenter des robots militaires et armés, mais des programmes et des virus contaminant les machines. Pour terminer, nous verrons mon travail vidéo, basé sur cette nouvelle forme de peur du robot : celle du *bot*, le robot fantôme.

Annexe p.115

Index p.123

Bibliographie p.125

Table des illustrations p.131

Toutes les vidéos de l'auteur sont disponibles au lien suivant :

<https://axelmaquetvideo.tumblr.com/>

ROBOPHOBIE

Imagerie numérique et imaginaire,
imagerie de science fiction et création picturale

I) De la science fiction à la robophobie

Mon travail plastique se base à l'origine sur la thématique de la science fiction, et de la science fiction dans l'art, et pose des problématiques liées à la science fiction, au niveau pictural (avec des peintures et des représentations figuratives) et au niveau de l'illustration, dans le but de créer un univers science-fictionnel (à l'image de certains artistes et écrivains d'Anticipation). De là part mon travail plastique, et c'est à partir de cette base que je me suis intéressé à une figure forte de la science fiction : le robot.

Mes premières principales créations s'intéressaient d'avantage aux entités extraterrestres et autres découvertes scientifiques fantasmées, dans des scènes fantasmagoriques liées à la science fiction, sans autre réel questionnement que de simplement les représenter. À l'image de ces auteurs de SF qui font des erreurs lorsqu'ils cherchent à décrire le futur (on peut dire aussi qu'ils inventent des époques ; ceux qui ont réussi à décrire l'avenir, en l'inventant - tels que De Vinci ou Jules Verne - ne font pas exactement partie, à mes yeux, du domaine de la science fiction mais seront plutôt considérés comme des visionnaires, comme des génies), je ne cherchais pas à dépeindre une réalité future mais bien à imaginer d'autres temps, d'autres époques et d'autres espaces, afin aussi de repenser les relations sociales (en imaginant par exemple des scènes de relations sociales semblables aux nôtres entre différentes races extraterrestres), ou encore les recherches archéologiques et scientifiques (en imaginant par exemple la découverte d'arts semblables à ce qu'on connaît, ou encore en imaginant d'autres vies découvrant notre civilisation). Ces scènes imaginées font aussi lien avec notre société actuelle, afin de poser ou reposer des questions déjà amenées par les auteurs d'Anticipation (telles que les questions sur

l'Intelligence Artificielle, sur la robotique, sur le clonage, etc.) et déplacées dans des mondes imaginés, afin de prendre du recul sur ces questions. À mes yeux, comme l'affirme l'artiste et écrivain Peter Hutchinson (1930 -), « Alors qu'il est souvent dit de l'art qu'il reflète son temps, j'ai toujours pensé qu'il doit échapper à son temps s'il veut avoir un sens pour d'autres temps¹ » ; à travers mon travail plastique, je cherche à créer et à imaginer des scènes se déroulant dans d'autres univers, afin d'avoir un regard sur ma propre époque. De nombreux artistes, auteurs et cinéastes ont travaillé sur la question de la science fiction. Pour en parler rapidement, la science fiction est apparue pour la première fois en 1926. Selon le critique d'art anglais Lawrence Alloway (1926 – 1990), dans son article « Technologie et sexe dans la science-fiction - Note sur l'art de la couverture² », le premier numéro du magazine *Amazing stories*, parfois aussi appelé *Amazing Science Fiction* (premier magazine de science fiction) sort en 1926, aux États-Unis. Créé par le romancier Hugo Gernsback, aussi créateur du terme « science-fiction³ » (influencé par Jules Verne et H.G. Wells, mais le terme anglais de « science fiction⁴ » était déjà apparu en 1851 dans un essai de William Wilson nommé *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*), celui-ci voulait « promouvoir la science par le biais de la fiction⁵ ». La science est donc, dès les origines de la science fiction, omniprésente.

En art, de nombreux peintres, dessinateurs, illustrateurs et artistes contemporains m'ont inspiré dans mes créations. On peut citer par exemple les deux dessinateurs de *Métal Hurlant*⁶ Moebius⁷ (1938 - 2012) et Philippe

1 Peter Hutchinson, « Science-fiction et art », dans Valérie Mavridorakis (dir.), *Art et science-fiction : La Ballard Connection*, Mamco, Musée d'art moderne et contemporain, Genève, 2011, page 258.

2 Alloway, Lawrence, « Technologie et sexe dans la science-fiction. Note sur l'art de la couverture » (1956), dans Mavridorakis, Valérie (dir.), *Art et science-fiction – La Ballard Connection*, Genève, Les Presses du réel, 2011, page 15.

3 Sadoul Jacques, *Les Meilleurs Récits de Wonder Stories*, J'ai lu, collection « Science-fiction et Fantastique », n°663, 1976, page 5.

4 Wilson William, *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*, Oxford University, Collection europeanlibraries, 1851, page 137.

5 Alloway, Lawrence, « Technologie et sexe dans la science-fiction. Note sur l'art de la couverture », dans *Art et science fiction – La Ballard Connection*, op.cit.

6 *Metal Hurlant*, revue mensuelle française de science fiction éditée par Les Humanoïdes Associés à partir de 1975 jusqu'en 2006 (avec plusieurs arrêts entre temps).

7 Pseudonyme de l'artiste et auteur de bande dessinée Jean Giraud

Druillet (1944 -), les peintres Zdzislaw Beksinski⁸ (1929 – 2005), Clive Barker⁹ (1952 -), Eric Joyner¹⁰, Simon Stalenhag¹¹ et Hans Ruedi Giger¹² (1940 - 2014), ou encore les artistes contemporains Jeff Soto (1975 -) et François Ronsiaux (1974 -), etc.



Fig.1: Hans Ruedi Giger, *Erotomechanics V*, acrylique sur papier, 70x100cm, 1979.

-
- 8 Zdzislaw Beksinski (1929 – 2005) est un peintre, photographe, dessinateur, illustrateur et sculpteur polonais de tendance surréaliste fantastique. Les œuvres (peintures) de Beksinski ont comme origine les peurs et cauchemars de l'artiste (il peint d'après les souvenirs qu'il en a).
- 9 Clive Barker (1952 -) est un artiste, peintre, cinéaste et romancier britannique (il est célèbre pour avoir élaboré les romans, qui donneront par la suite les films d'horreur *Hellraiser*). L'univers décrit par Barker est un mélange d'horreur, de fantastique et de science fiction qui lui est propre. Toutes ses œuvres (aussi bien littéraires, filmographiques ou bien picturales) dépeignent cet univers ; ainsi, ses peintures sont à mettre en relation directe avec ses écrits (ici, par exemple, une représentation du personnage de Pinhead datant de 2007, que l'on retrouve dans les films *Hellraiser* de 1987 et les romans de 1986).
- 10 Eric Joyner est un artiste peintre et illustrateur américain (qui a abandonné l'illustration commerciale pour se vouer à la peinture artistique). Joyner, dans ses peintures, mêle robots, donuts et pop culture (ici en intégrant ses personnages à l'univers de *Frankenstein*). Joyner décrit son travail comme étant « narratif, pictural et réaliste, avec un mélange de pop culture et de la science-fiction » (« narrative, painting and realistic, with pop/sci-fi twist »). Le jouet est important dans les œuvres de Joyner, ses robots étant plus proches des figurines que de représentations technologiques. Les références au cinéma, à la bande dessinée et aux contes sont données de manière nostalgique, comme pour leur redonner sens à travers l'univers de Eric Joyner (comme par exemple avec cette image, où des robots scientifiques fous utilisent le pouvoir d'un donut pour faire revivre la créature de Frankenstein). Voir Joyner, Eric, « Eric Joyner Interview », pour le site *fecalface.com*, le 29 Août 2008. [consulté le 27/12/2016]
- 11 Simon Stalenhag est artiste suédois (1984 -), musicien, spécialisé dans la peinture digitale et numérique. Ses œuvres peuvent être visualisées à travers des albums (tels que *Swedish Machines*, *Lonely Places* ou encore *Things From The Flood*) que l'artiste édite lui-même. Les peintures de Stalenhag s'accompagnent de textes de l'auteur et prennent place dans une version alternative (partant du fait que le gouvernement ordonne, en 1950, la construction d'un accélérateur de particules entraînant une suite d'événements terribles pour la population et le monde) de la Suède des années 80 et 90, construite autour d'idées de virus extraterrestres, d'invasions de créatures biologiques et/ou robotiques, etc. Stalenhag joue sur la nostalgie d'une science fiction passée, des années 90, avec de multiples références à des films comme *Terminator*, *Jurassic Park*, *Star Wars*, et bien d'autres.
- 12 Hans Ruedi Giger (1940 - 2014) est un plasticien, graphiste, illustrateur et sculpteur suisse. Giger est connu pour avoir réalisé les décors et costumes (notamment du monstre) de la série de films *Alien* de Ridley Scott. Le travail de Giger se base essentiellement sur des thèmes de science fiction, de fantastique et de satanisme. Dans ses peintures, il développe l'idée du biomécanique : le mélange de l'organique vivant et du mécanique, à travers des paysages où se mêlent corps, sexualité et machines.



Fig.2 : Clive Barker, *Pinhead*, Huile sur toile, 60x48cm, 2007.



Fig.3 : Joyner Eric, *Frankenstein*, image numérique, 2009.

Richard Hamilton, dans son texte « Image urbaine¹³ », fait ainsi le lien entre la science fiction et les matières présentes dans les arts, dans la publicité et dans les infrastructures et mobiliers de son époque, des années soixante, voire soixante-dix (parlant ainsi de la culture du chromé, des arrondis, de l'électronique, des couleurs vives et des métaux, aussi présents dans les arts, dans la vie quotidienne et dans les descriptions des romans de science fiction).

Hamilton ajoute à cela la culture sexuelle (des playmates érotiques des publicités, aux personnages des romans de science fiction) et du non-réel (avec les photographies retouchées, - idée que je reprendrai aussi plus tard dans mes propres travaux. Je reviendrai sur ce point - et l'imaginaire de la science



Fig.4 : Stålenhag Simon, *Tales From The Loop*, autoédition, novembre 2015.

13 Hamilton Richard, « Image urbaine », dans *Art et science-fiction – La Ballard Connection*, op.cit.

fiction, elle-même faisant partie du non-réel, et qui fait quelques fois intervenir des images holographiques, ou autres) liée donc à la science fiction (et, nous le verrons plus tard, au robot ; le robot étant le pont entre science et science fiction, entre imaginaire et réel).

Ce lien, fort entre les arts et la SF, est exprimé par Peter Hutchinson dans son recueil de textes *Dissoudre les nuages* et dans le recueil *Art et science-fiction – La Ballard Connection*, de Valérie Mavridorakis. Dans son texte

« science-fiction et art¹⁴ », l'artiste, pionner du Land Art et du Narrative Art, Peter Hutchinson, souligne le fait que certains artistes (dont lui, ou encore, comme il le cite, son ami artiste Robert Smithson) s'inspirent de la science fiction de leur enfance (avec les magazines de science fiction, les récits, les romans, etc.) dans leurs travaux. Pour Hutchinson, la science fiction, comme l'art, repousse les limites (Hutchinson entend par là que, l'artiste, de son vivant, ne pourra « voir la surface des étoiles », c'est pourquoi il se sert de l'art ; tout comme l'auteur de science fiction qui visualisera les étoiles par son imagination). Le travail de Peter Hutchinson s'inspire ainsi de la science fiction (on peut même dire qu'il s'agit de travaux de science fiction), que ce soit dans la conception de ses projets sculpturaux (où il s'agit d'implanter dans le paysage des tubes de verres géants contenant des cristaux chimiques ou des cultures de bactéries, de champignons et d'algues ; qu'on peut voir par exemple avec des travaux comme *Iceberg Project Series*, ou encore *Grand Canyon Project*, tous deux datant de 1969), mais aussi dans le fait même que ces projets ne seront pas mis en œuvre et seront donc jamais réalisés (restant donc de la science fiction), restant à l'état de maquettes préparatoires, d'écrits et de photomontages. On peut faire aussi le lien avec



Fig.5 : Zdzislaw Beksinski, *Untitled*, Huile sur toile.

14 Hutchinson, Peter, « Science-fiction et art », dans *Art et science fiction – La Ballard Connection*, op.cit.

le travail de l'artiste Tuur Van Balen, nommé *Pigeon d'Or*, lequel a pour but, via des manipulations biologiques, de transformer par l'ajout d'une bactérie dans leur nourriture les excréments des pigeons en savon. Ce travail, ne pouvant être réalisé, restera donc de l'écrit et des images, et restera donc de la science fiction. La relation entre les arts et la science fiction se fait donc par un libre échange d'images, visuelles et verbales, sur la base d'une même sensibilité au monde (passant, entre autres, par l'enthousiasme des progrès scientifiques et technologiques, mais lié aussi au scepticisme quant à l'évolution du monde contemporain) et d'un imaginaire commun (lié à la pop culture, avec les technologies avancées, les extraterrestres, la robotique, les découvertes spatiales, etc.). On retrouve cela dans ma problématique et dans mes différents travaux plastiques.

Pour Lawrence Alloway, il existe deux types de science fiction (qu'on peut distinguer par les couvertures et les auteurs des magazines) avec, d'un côté, des auteurs qui tentent de donner une forme visuelle à des idées touchant à l'homme et à la technologie (Alloway parle d'« emblèmes de concepts sophistiqués¹⁵ »), et de l'autre, les auteurs qui cherchent un côté ésotérique dans les voyages spatiaux (à travers une « imagination exubérante¹⁶ »). En plus de cela, Alloway oppose deux types d'illustrations (des couvertures de magazines) liées à la science fiction avec, dans un premier temps, les couvertures racoleuses, qui sont faites pour vendre et qui sont souvent « plus merveilleuses que les magazines eux-mêmes¹⁷ ». Ce sont des couvertures « exotiques » (porteuses de stéréotypes racoleurs), représentant le plus souvent une jeune fille (« danseuse de revue majestueuse », à demi déshabillée ou vêtue d'une combinaison spatiale transparente), un héros et un insecte (« monstre aux yeux globuleux », macrocéphale, tentaculaire, etc.) ou une créature robotique (« grandes machines aux écrans brillants »), qui correspondent au canon surréaliste du merveilleux (et du thème traditionnel de la « Belle et la Bête ») ; ces couvertures sont liées à la culture de l'art érotique (les tenues féminines

15 Alloway, Lawrence, « Technologie et sexe dans la science-fiction. Note sur l'art de la couverture », dans *Art et science fiction – La Ballard Connection*, op.cit.

16 *Idem*

17 *Idem*

étant souvent fétichistes, et ne contenant qu'un vague rapport avec les textes ou les contenus des magazines). Alloway oppose ainsi ces illustrations racoleuses à ce qu'il appelle les illustrations symboliques, qui stimulent la réflexion liée aux textes, en soulignant un côté abstrait, difficile à représenter. Ces illustrations montrent par exemple des hommes-machines (et même plus souvent des personnages féminins que masculins), ou des technologies contrastées (comme par exemple des astronautes aux côtés d'indigènes, des vaisseaux spatiaux montrés à côté de charrues tirées par la force de l'homme, des paysages irrationnels de planètes, etc.) et sont ainsi révélatrices de la tendance anthropologique de la science fiction (la science fiction mettant ainsi en avant des études sociologiques sur les comportements humains, lorsque les personnages humains rencontrent par exemple des créatures venues d'autres mondes). Dans mes travaux, ce sont toutes ces images et représentations que je cherchais à retrouver et à allier en un seul et même bloc (la science fiction ayant évolué depuis les années 1950, poussée par les critiques, les philosophes - comme par exemple Lawrence Alloway, Reyner Banham, Richard Hamilton, Robert Smithson, etc. -, les artistes et les auteurs - comme par exemple James G. Ballard, Isaac Asimov, Philip K. Dick, A.E. Van Vogt, Frank Herbert, ou encore Theodore Sturgeon -, mais aussi par la culture populaire - à travers les romans, le cinéma, les bande dessinées, et même par le domaine musical¹⁸ -, passant de simple sous-genre littéraire à catégorie regroupant plusieurs autres sous-genres).

Pour Peter Hutchinson, Lewis Carroll est le premier auteur de science fiction. Il affirme ainsi :

Robert Smithson, comme Carroll et d'autres mathématiciens ou écrivains de science-fiction, a pris la structure moléculaire et l'a soumise à une nouvelle échelle. Les principes sub-moléculaires expérimentés à échelle humaine ont des qualités science-fictionnelles. En dépit de ces sensibilités communes aux récits, aux films et à l'art, les écrivains n'ont pas

18 On peut citer par exemple le musicien Richard Pinhas, avec son album *Desolation Row*. À noter que Pinhas a présenté, selon son site internet, durant ses années d'études de philosophie à la Sorbonne, une thèse de doctorat intitulée « le rapport entre la schizonalyse et la science-fiction », sous la direction du philosophe Jean-François Lyotard. Voir le site officiel de l'artiste, <richard-pinhas.com> [consulté le 28/12/2016]

Pourtant, Peter Hutchinson lui-même écrit des textes de science fiction liés aux futurs des arts (on peut citer par exemple son écrit « Mort plastique²⁰ », présent dans son anthologie de textes *Dissoudre les nuages*, qui décrit l'invention et l'utilisation d'un produit d'embaumement des corps de personnes décédées qui permet de « décorer la maison comme n'importe quel objet d'art²¹ »). Les arts sont donc ainsi liés, de différentes manières, à la science fiction. Robert Smithson, par exemple, dans son texte « L'entropie et les nouveaux monuments²² », dénote le fait que les idées architecturales rencontrées dans la science fiction n'ont rien à voir avec la science et la fiction, mais avec les arts mêmes (avec ce qu'on pourrait nommer une nouvelle forme de monumentalité, avec par exemple les formes chromées, etc.). Tout cela peut se retrouver dans mon propre travail plastique, sur la question du robot et de la science fiction, avec par exemple mes toiles et mon travail pictural. Mes peintures sont donc inspirées par la science fiction, et donc par la culture populaire (par le cinéma, les jeux-vidéo, la bande dessinée, les romans, mais aussi par le domaine de la musique, très lié aux arts proches de la pop culture) et contiennent une dimension citationnelle, par l'introduction d'éléments de la culture de masse (avec des robots, de la technologie, des extraterrestres, etc.) mais aussi relatives à certains artistes qui font référence, et à leurs propres travaux (avec des artistes du street art comme Keith Haring, des dessinateurs comme Philippe Druillet, Jean-Claude Mézières ou encore Moebius, des romanciers tels que Peter Hutchinson, George R.R. Martin, Isaac Asimov, Gilles Thomas, etc. ou encore des peintres comme Bernard Buffet, Klimt, Otto Dix...).

19 Hutchinson Peter, « Science-fiction : une esthétique pour la science », dans *Art et science fiction – La Ballard Connection*, op.cit., page 246.

20 Hutchinson Peter, « Mort plastique », dans *Dissoudre les nuages*, éditions Mamco, Genève, 2014.

21 Hutchinson Peter, « Mort plastique », dans *Dissoudre les nuages*, op.cit., page 37.

22 Smithson Robert, « L'entropie et les nouveaux monuments », dans *Art et science-fiction : La Ballard connection*, op.cit.

Ce qu'on nomme aussi le OOPArt (*Out Of Place Artifact*, des objets fabriqués hors de leur emplacement, qui ne devraient pas être présents en ces lieux, qui sont hors contexte) a une grande importance dans mon travail, tout comme la religion et l'ésotérisme, liés à la science fiction (on peut citer la Théorie des Anciens Astronautes, les théories créationnistes, la scientologie et des écrivains comme L.Ron Hubbard, qui véhiculent des croyances liées au paranormal et à la science fiction, avec une imagerie liée à l'existence de créatures supérieures, vivants dans d'autres univers, sur d'autres planètes, ou encore l'écrivain George R.R. Martin qui, dans son écrit de science fiction *Tour de cendres*, raconte l'histoire d'un homme sur « la planète-Jamison », qui chasse les « araignées tisseuses de rêves »).



Fig.6 : Philippe Druillet, *Tête de Guerrier*, Techniques mixtes sur papier, 83,5x68cm, 2010.



Fig.7 : Scène de Cantina, Huile sur toile, 115x75cm, 2016



Fig.8 : *Assassinat de Lord Sigisbert*, Huile sur toile, 60x80cm, 2016



Fig.9 : Copie de la Fresque retrouvée sur Uranus IV, Huile sur toile, 40x200cm, 2016



Fig.10 : Copie de la Fresque retrouvée sur Uranus IV (détails)

Mon processus de création picturale est – pour ce qui est de la peinture (mais on pourrait aussi l'appliquer à certains photomontages et vidéomontages) - rhétorique, il passe dans un premier temps par la recherche de la scène à représenter, par une recherche de l'image (d'abord mentale puis, plus concrète, par le biais d'une recherche sur internet ; un ensemble d'images choisies est alors visible à l'écran, elles sont liées au cinéma, à la culture de masse, etc.), puis par la réalisation de croquis de cette même scène, à partir d'images présentées sur écran ; et enfin par la peinture elle-même (par l'utilisation d'aplats et de mélanges de couleurs, avant de détourer).

Ainsi, j'explore des formes et des images à la fois sorties de mon imagination (elles-mêmes liées aux films, romans, jeux-vidéo et autres produits qui ont pu nourrir mes goûts et mon esprit) et d'Internet (des images liées donc aux moteurs de recherche, disponibles sur les réseaux et visualisables par ceux qui produiraient les mêmes recherches). Ces premières images choisies sur internet, liées ou non dès leurs origines à la science fiction, sont ainsi reprises dans mes croquis, dépossédées de leurs premières valeurs (que ce soient des illustrations, photographies ou images de films) et réinjectées à travers mon travail pictural, d'abord en croquis sur papiers, puis projetées sur la toile à travers la peinture. Il y a ainsi ce qu'on pourrait nommer et visualiser comme un mouvement, comme un flux, entre les images présentes dans mon imagination, aussi inspirées et mélangées par les images présentes sur internet, et retransmises par les couleurs et les tracés, hors de mon imagination, sur la toile. Ainsi, dans mon travail pictural, les couleurs font la forme, puisque ce sont les aplats qui donnent forme aux figures, avant d'être détourés. Les questions d'images, liées à la science fiction, et d'écrans sont donc présentes dès le processus de création de mon travail pictural, puisque je crée face à l'écran et face aux images (depuis la création du croquis jusqu'à l'application de la peinture même). L'écran et l'image sont

donc omniprésents lors de la création et peuvent donc se retrouver dans le travail fini. Ainsi, les personnages peints (extra-terrestres, robots, animaux transformés...) évoluent dans des scènes tirées de scènes de films, de romans ou de bandes dessinées, avec par exemple des scènes dans des bars, des scènes de combats ou de dialogues entre personnages, comme on peut voir avec mon travail nommé *Scène de Cantina* (voir Fig.7). Il y a aussi un travail sur le recyclage des images (trouvées donc sur internet, données en accès libre au public), par leur réutilisation et la création de nouvelles images (au niveau des personnages, des figures, des symboles ou des logos, des scènes, etc.) basées sur celles-ci. Les images de bande dessinée, avec lesquelles j'ai grandi et vécu, m'inspirent grandement, et cela peut se retrouver par le dépassement entre les lignes délimitant les formes, de la couleur ; par exemple, un aplat rouge dépassera des limites d'une figure tracée sur la toile, comme on peut le voir par exemple avec mon travail *Assassinat de Lord Sigisbert* (voir Fig.8), rappelant les dessins colorisés imprimés. La peinture se fait sur la surface de la toile, fixée à l'origine sur châssis (mais décrochée pour sa présentation) ; le tableau qu'on pourrait dire classique (c'est-à-dire la toile tendue sur châssis) a une valeur à mes yeux d'historique, et je mets cela directement en lien avec les propos de la science fiction qui sont d'imaginer d'autres lieux mais surtout d'autres époques (et donc, de fait, d'autres Histoires, d'autres chronologies). La toile, une fois décrochée du châssis et tendue au mur obtient presque une valeur d'icône, une valeur d'artefact (liée au statut des tentures, des tapisseries,



Fig.11 : Anonyme, *Samurai*, image numérique.

Internet regorge de ce qu'on appelle des *fanarts*, des images créées par des fans de licences, de jeux vidéos et de films (comme par exemple *Pokemon*, *Star Wars*, etc.) postées sur des forums et des sites de partage d'images, dans le seul but de créer des fonds d'écran pour d'autres utilisateurs de ces mêmes sites. Ici, le travail d'un de ces utilisateurs anonymes.

plutôt que de tableaux que prend la toile). Je mets cette partie de mon travail en relation avec les idées développées par le théoricien américain William John Thomas Mitchell (1942 -) dans son ouvrage *Que veulent les images. Une critique de la culture visuelle*. Mitchell (et nous reviendrons là-dessus plus tard avec d'autres de mes travaux) définit trois catégories fondamentales d'objets (d'images) : le Totem, l'Idole et le Fétiche. Dans mon travail de création picturale (et particulièrement de peinture), je cherche à jouer simultanément sur ces trois valeurs, en présentant mes peintures sous des récits, avec des accroches différentes, etc. Afin de bien expliquer ce que sont ces trois catégories d'images, on peut directement citer Mitchell (que nous reverrons plus tard, sur la question de l'image, dans mes autres travaux).

Insistons tout d'abord sur quelques arguments-clés : totémisme, fétichisme et idolâtrie ne doivent plus être considérés comme des essences catégorielles que comme des classes d'objets distinctes ; images et œuvres d'art ne peuvent être rangées dans l'une de ces trois boîtes sur la base de leurs caractéristiques visuelles, sémiotiques ou matérielles.

Ces termes doivent être considérés davantage comme les appellations de trois types de relations aux choses, trois formes de "relations d'objet" que notre expériences reconfigure à l'infini au travers d'une variété d'entités (y compris des idées et des concepts). Il importe donc de souligner qu'un seul et même objet (le Veau d'or, par exemple) peut faire office de totem, de fétiche ou d'idole en fonction des pratiques sociales et des récits qui l'entourent. Le veau perçu comme une image divine miraculeuse est idole ; vu comme image de la tribu ou de la nation (ou, en termes durkheimiens, de la "société") produite intentionnellement, il s'agit d'un totem ; et lorsque sa matérialité est mise en avant pour le considérer comme une fusion "d'objets partiels" d'origine privée [...], il devient un fétiche collectif.²³

Dans mes travaux, les couleurs sont parfois vives, à la manière de certaines œuvres du Pop Art, et appellent à une compréhension rapide de la représentation. Il y a un côté décoratif dans mes toiles, avec un travail sur le motif, comme par exemple dans *Scène de Cantina*, dans le but de créer ma propre symbolique, ma propre mythologie (ce qui peut rappeler le travail de

23 W.J.T Mitchell, *Que veulent les images. Une critique de la culture visuelle*, Genève, Presses du réel, 2014, page 199.

Aloïze Corbaz par exemple). Ces motifs peuvent être inspirés des imprimés de vêtements, ou encore des motifs peints par Keith Haring. Les symboles se veulent, eux, proches des hiéroglyphes égyptiens, ou encore des logos d'industries, d'entreprises, ou de compagnies ; on peut le voir par exemple dans mon travail nommé *Copie de la Fresque retrouvée sur Uranus IV* (voir Fig.9). Mes toiles sont comme des scènes (de romans, d'histoires de science fiction, de cinéma...), mais elles sont fixes, figées visuellement. Elles appellent à mon propre esprit toute une suite de mouvements et de situations. Comme des écrans (et j'entends par là aussi bien écran de télévision, d'ordinateur, et donc robot ; une machine étant aujourd'hui un robot) donnant sur d'autres choses, sur d'autres lieux, je donne au spectateur des scènes de science fiction (très souvent inspirées par le cinéma, comme par exemple *Scène de Cantina*, tout droit inspirée de la scène du même nom, du film *Star Wars IV*). Les formes carrées et rectangulaires sont à l'image des portes et fenêtres, des tableaux sur châssis dits classiques et des écrans donnant sur un ailleurs, une vision d'un paysage, d'une scène, d'un autre lieu ; je mets cela en lien avec l'idée du dessinateur de bande dessinée Moebius selon laquelle :

Il n'y a aucune raison pour qu'une histoire soit comme une maison avec une porte pour entrer, des fenêtres pour regarder les arbres et une cheminée pour la fumée... On peut très bien imaginer une histoire en forme d'éléphant, de champ de blé, ou de flamme d'allumette.²⁴

Les travaux qui suivent sont des expérimentations sélectionnées parce qu'en lien avec la science fiction. Ce sont des peintures (acryliques, à l'huile, etc.) sur toile, auxquelles se mêlent tracés et dessins. Ces travaux ont été réalisés par mes soins avant la bifurcation de ma problématique vers la question de la robophobie. Ils correspondent indirectement à la problématique de la psychose robotique (par exemple *TB-79 surfant dans l'espace*, *Affiche Publicitaire "Sous la peau d'un Actroïd"*, *Portrait de Sir Jy*, *Portrait de la Comtesse Ka*, *Assassinat de Lord Sigisbert* et *Guerrier* sont en

24 Moebius, *Œuvres complètes Tome II*, Les humanoïdes associés, Paris, 1983, page 9.

lien direct avec la cybernétique et les androïdes. Nous reviendrons plus tard là-dessus). Il s'agit de rendus finis et d'expérimentations picturales (liées à la technique, au sujet, etc.).

Les travaux qui suivent sont des recherches sur l'univers science-fictionnel (vaisseaux, robotiques, etc.). C'est en majeure partie à partir des expérimentations de cette série que s'est (principalement) construite ma problématique (il s'agit de ma série de peintures qui contient le plus de références à la robotique et aux androïdes) de la robophobie. Ces peintures sont en lien direct avec mes futurs travaux axés sur la robotique et la science fiction. Je les ai réunies en trois séries : les recherches principalement faites sur un univers science fictionnel (vaisseaux spatiaux, robotiques, etc.) ; les recherches techniques (sur la peinture, les médiums, le dessin, etc.) et, enfin, ce que j'appellerai les recherches diverses (sur les jeux vidéos, les écrans, sur les travaux familiaux comme les peintures de mon arrière grand-père, sur le statut même de la peinture de l'univers que je cherche à créer, etc.).



Fig.12 : Capture d'écran du jeu vidéo *Duke Nukem 3D*, développé par 3D Realms sorti, pour sa première version, en 1996.

Les jeux vidéo, depuis les premiers qui sont apparus sur bornes d'arcade dans les années 60/70 (on peut citer par exemple le célèbre *Space Invaders* de 1978, ou encore, tout simplement, le tout premier jeu vidéo reconnu en tant que tel, nommé *Spacewar !* de 1962), se sont toujours inspirés de la pop culture, du cinéma et particulièrement de la science fiction (ils ont par la suite touché à d'autres genres comme l'horreur, le film de guerre ou encore le thriller) ; *Duke Nukem* en est un bon exemple.



Fig.13 : *Portrait de Sir Jy*, Huile sur toile, 30x25cm, 2016



Fig.14 : *Portrait de la Comtesse Ka*, Huile sur toile, 40x40cm, 2016

Portrait de Sir Jy (voir Fig.13) et *Portrait de la Comtesse Ka* (voir Fig.14) font partie d'un même diptyque (avec pour objectif initial, abandonné en cours de route, d'être une série de plusieurs toiles sur la même thématique) représentant des portraits (fictifs, imaginaires) de personnages (science-fictionnels) cybernétiques et extraterrestres. Sur ces deux expérimentations, seul *Portrait de Sir Jy* (en tant qu'expérimentation, *Portrait de la Comtesse Ka*, bien que l'organique se mêle à la technologie²⁵, serait plutôt de l'ordre de la créature extraterrestre) pourrait s'inscrire totalement dans la problématique de la psycho robophobique, remplaçant le portrait habituel²⁶ par des personnages robotiques. L'idée de réaliser une série de portraits - hérités des portraits de chefs d'États, des généraux militaires, etc. en les remplaçant par des robots -, de style *Steampunk*, correspond à ma pratique théorique (et à ce que je cherchais à faire avec ces travaux-ci). Elle sera un peu plus concrète par la suite, avec mes photomontages. Nous reviendrons là-dessus plus tard.

25 D'un point de vu de l'expérimentation, le bioméca peut être intéressant mais, au contraire du cas du *Portrait de la Comtesse Ka*, il faudrait réussir à montrer la prise de l'électronique sur l'organique.

26 Le portrait (depuis les peintures préhistoriques, en passant par *La Joconde* (1506) de Léonard de Vinci (1452 - 1519), ou par les photographies) fait partie intégrante de l'histoire de l'Art. Aujourd'hui, tout un chacun peut réaliser des portraits et des autoportraits (à tel point que leur réalisation est devenue une mode, sous l'appellation « *selfie* »)



Fig.15 : TB-79 surfant dans l'espace, Huile sur toile, 40x50cm, 2015



Fig.16 : TB-77 cherchant à fuir la décharge, 40x50cm, 2015

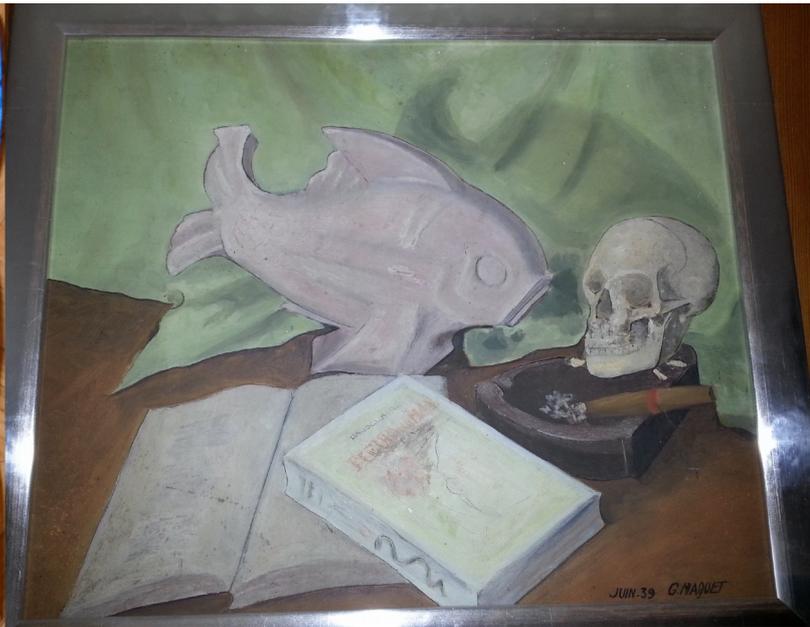


Fig.17 : De gauche à droite : Ghislain, Huile sur toile, 40x50 cm, 2016 et Ghislain Maquet, Sans titre, Acrylique sur bois, 40x55cm, 1939

Bien que cette toile ait été faite avant même que j'ai décidé de ma problématique en lien avec la robophobie, *Ghislain* (voir Fig.17) marque assez bien, comme expérimentation pour mon travail, cette volonté de détourner et de reprendre des peintures et œuvres d'autres artistes afin de les confronter et de les heurter à la science fiction (une volonté de faire du remake). Ainsi, *Ghislain* est inspiré par une peinture de mon grand-père datant de 1939, que j'ai reprise en modifiant certaines représentations afin de leur donner un autre sens (ainsi, la sculpture du poisson devient une figurine issue de l'univers de *Star Wars*, de même que le crâne qui devient le casque du personnage Boba Fett ; le livre titré *Les Fleurs du mal* de Baudelaire devient, de son côté, le *Necronomicon*, issu de l'univers créé par H.P. Lovecraft ; seul le cendrier et le cigare restent, le décor composé d'une table et d'un drapé étant remplacés par des motifs).

Par la suite, j'ai voulu développer plus en avant cette idée de peinture de citation (qu'on pourrait aussi appeler peinture de *remake*²⁷), afin de confronter la robotique - le robot étant le pont entre science et science fiction, entre imaginaire et réel (avec des représentations, par exemple, de robots de l'an 2000 tels qu'imaginés dans les années 60, afin de jouer aussi sur une certaine nostalgie des robots et de leur représentation *a contrario* de leur réalité contemporaine) à une imagerie classique, voire muséale, reconnue (comme par exemple des peintures de maîtres, plus ou moins récentes, etc.).

Mon travail que j'appelle *Fresque* (ou *Copie de la Fresque retrouvée sur Uranus IV*, voir Fig.10) a la particularité de présenter un certain nombre de cases, d'écrans (pouvant rappeler les cases de bande dessinée, ou des écrans publicitaires), composés de plusieurs symboles et imageries (personnages, scènes, formes), toutes détournées par des bordures peintes (à l'image de cadres de tableaux, de cadres d'écran de télévisions ou d'ordinateurs). Ce travail se base, comme beaucoup d'autres de mes travaux, sur une narration, comme étant la recopie d'une fresque

27 De l'anglais « refaire », *remake* est souvent employé au cinéma pour désigner les films qui sont refaits, des années après les originaux, pour les rendre au goût du jour.

fictive retrouvée sur une planète éloignée tout aussi fictive (nommée donc Uranus IV), et qui ne serait donc pas d'origine humaine (ma toile serait donc une recopie, une représentation de cette fresque). Comme l'affirme Sandrine Morsillo dans *Habiter la peinture Expositions, fiction avec Jean le Gac*, certaines peintures « s'accompagnent d'un exposé écrit ou oral, d'un récit, un peu à la manière de l'exposition théâtrale classique qui au cours du premier acte, met le spectateur au courant de la situation...²⁸ »

(mais je ne pense pas que, comme le dit Morsillo, cela entraîne une « sur-exposition » de mon travail, étant donné que pour mes travaux ce récit n'est pas donné aux spectateurs mais accompagne la scène représentée dans la toile). Je pense *Copie de la Fresque retrouvée sur Uranus IV* comme étant une représentation de travaux présents dans d'autres univers, c'est-à-dire comme étant des représentations de représentations de scènes. Ces travaux s'inspirent grandement des images du OOPArt et des gravures égyptiennes qui y sont liées (les images OOPArt étant notamment présentes dans les gravures des pyramides datant de l'Antiquité). Dans mon travail pictural, l'écran se donne comme une porte, comme une projection d'images allant vers un ailleurs (qui peut donc nous être commun, compréhensible ou non, dans et par sa narration).



Fig.18 : Image tirée du film *Star Wars V : L'Empire contre-attaque*, réalisé par Irvin Kershner, en 1980.

Star Wars V est le deuxième film de la saga de science fiction *Star Wars*, laquelle représente certainement la licence la plus vendue en Europe et qui a le plus marqué la pop culture (avec des références, des parodies, des produits dérivés, etc.). *Star Wars* développe une imagerie de science fiction, des personnages inspirés de diverses œuvres (comme par exemple le personnage de C-3PO, directement inspiré par l'androïde Maria du film *Metropolis* de Fritz Lang), qui entraîneront eux-mêmes, par la suite, d'autres créations inspirées par cette licence.

²⁸ Morsillo Sandrine, *Habiter la peinture Expositions, fiction avec Jean le Gac*, l'Harmattan, Paris, 2003, page 23.

Les travaux que je viens tout juste de vous présenter (*Ghislain* compris) sont des expérimentations picturales liées aussi bien à la science fiction spatiale et extraterrestre qu'au jeu vidéo, à la bande dessinée, au cinéma (avec par exemple *Scène de Cantina* qui reprend en partie l'univers de *Star Wars*), peintures, romans, etc. (inspirées, enfin de compte, par toutes les représentations possibles de la SF). Ce sont des recherches diverses vis-à-vis du statut même à donner à mes productions (on peut voir, comme exemple, *Copie de la fresque retrouvée sur Uranus IV*, qui se voulait être comme une représentation d'une représentation ; une peinture représentant une fresque d'origine extraterrestre – mais tirée de mon imagination, tout comme l'univers même où se situerait cette copie – cette idée renvoie directement au cinéma, avec les décors qui sont présents

pour donner l'illusion d'un réel fantastique. Par la suite, j'ai voulu revenir plus en avant sur cette question de décor de cinéma, en allant vers la tridimensionnalité – à partir du papier, en imaginant des structures robotiques en papier mâché, des sculptures composées d'amoncellements de carcasses robotiques, avec des mélanges de papier mâché et de câbles électriques. Je reviendrai plus tard sur ce point).



Fig.19 : Affiche du film *The Phantom Creeps*, de 1939, par Ford Beebe.

Phantom Creeps raconte l'histoire du scientifique fou Dr. Zorka qui crée, pour le gouvernement américain, une machine de guerre d'un nouveau genre : un robot indestructible. Il s'agit d'un film célèbre (reprenant en partie l'histoire de *Frankenstein* de Mary Shelley pour le personnage du robot).

Le lien avec l'image et le détournement de représentations déjà créées est aussi très fort avec ces travaux (à voir, je le rappelle, comme des expérimentations sur le sujet) ; mais la problématique de la robophobie n'est présente, finalement, que de manière éloignée dans ces productions. Par la suite (dans les travaux que je vais vous présenter), j'ai

voulu que le contacte entre la robotique (et donc la science fiction) et les images et représentations détournées soit plus, disons, brutal (un peu comme ce qui a été fait par exemple avec les quatre images numériques *Elvis*, *Staline*, *Hitler* et *Monroe* que je vais vous présenter), afin de confronter plus fortement la réalité (la culture et l'histoire) à la question de la robotique (quitte à aller vers la tridimensionnalité).

Dans ces premières peintures sur toile, la bande dessinée a une place importante - voire omniprésente - que ce soit par le style graphique (tracés, traits plus fins et plus épais) ou les techniques utilisées (crayons, peintures, feutres, marqueurs, etc.). Ainsi, ces expérimentations et recherches picturales sont très proches de la bande dessinée et d'auteurs comme Philippe Druillet ou encore Moebius. Avec ces expérimentations, j'approche différentes techniques telles que les peintures à l'huile, la gouache et l'acrylique, les feutres et marqueurs, crayons, collages, etc. On retrouve plusieurs points de lectures avec ces peintures (qui reprennent les aspects visuels de la BD) : avec, d'abord, ce que j'appelle de faux aplats (qui reprennent les colorations et impressions de bande dessinée, dépassant les tracés des dessins), suivis ensuite par les contours aux marqueurs, lesquels précèdent eux-mêmes un trait plus fin, plus détaillé (à la mine de feutre 0.2). Pour réaliser ces travaux, je reprends principalement des images et des planches de bande dessinée que je trouve, même lorsque je les possède déjà, sur internet, via les moteurs de recherches d'images. Quelque part, il y a donc passage via les écrans d'une image numérique (et donc composée de chiffres et de nombres) vers une image qu'on pourrait appeler réelle (qui serait donc physique, formée par la peinture et les différentes techniques de création utilisées). L'image numérique est donc omniprésente dans mes travaux, depuis mes peintures jusqu'à mes vidéos, en passant bien entendu par mes photomontages (je reviendrai sur ce point plus tard).

En France, la science fiction s'est principalement démocratisée par le biais de la bande dessinée. Entre autre, la revue *Metal Hurlant* (voir Fig.20),

qui a par la suite eu des retombés à un niveau international, a largement favorisé l'entrée de la science fiction dans le monde adulte, en amenant la SF à un plus large public. L'un de ses auteurs phares, Philippe Druillet, est une de mes principales inspirations pour ce qui est de l'imagerie de science fiction.

Fig.20 : *Metal hurlant*, revue majeure de la presse adulte et de science fiction en France (qui aura une importance internationale, comme par exemple avec *Heavy Metal*, sa version américaine, ou encore en inspirant de nombreuses œuvres graphiques, littératures ou films comme par exemple *Mad Max* de George Miller, *Blade Runner* de Ridley Scott, *Le Cinquième Élément* de Luc Besson, etc.) qui aura vu émerger « un bon nombre de grands noms de la bande dessinée contemporaine²⁹ ». Pour n'en citer que deux auteurs majeurs : Philippe Druillet et Jean Giraud (présent sous le pseudonyme de Moebius).



Pour parler un peu de cet artiste ; Philippe Druillet est un dessinateur et scénariste français, reconnu, de bande dessinée. Son premier livre de bande dessinée, *Le Mystère des abîmes*, est publié en 1966 aux éditions Losfeld³⁰ ; il y met en scène un personnage qui deviendra un héros récurrent, par la suite, dans ses œuvres : Lone Sloane³¹. Cette première publication (ainsi qu'un parcours en tant qu'illustrateur de couvertures d'ouvrages) lui permet d'intégrer, en 1969, le journal de bande dessinée *Pilote*, où il reprendra et poursuivra la saga de son personnage Lone Sloane.

29 Gaumer Patrick, *Larousse de la BD*, Éditions Larousse, 2004, Paris, p.544

30 Druillet explique, dans *Schtroumpf, Les cahiers de la bande dessinée* qui lui est consacré, que l'éditeur lui demande à l'époque de boucler rapidement son album, ce qui fait que Druillet doit terminer ses trente dernières planches en à peine deux mois. Il explique ainsi, qu'à ses yeux « le Sloane de chez Losfeld est très mal dessiné ». Voir Druillet, Philippe, dans *Schtroumpf, Les cahiers de la bande dessinée*, n°42 de Novembre 1979, Glénat, Paris, page 19.

31 Les publications développant les histoires de Lone Sloane de Druillet, dans *Pilote*, sont regroupés dans *Les Six Voyages de Lone Sloane*, en 1972, chez Dargaud ; en 1973, toujours chez le même éditeur et dans *Delirius* (sur un scénario de Jacques Lob). Les autres publications de Druillet dans le journal apparaissent en 1974 dans *Vuzz*, dans *Yragaël ou la fin des temps* (album scénarisé par Michel Demuth), en 1975 avec *Urm le fou* et, en 1980, avec *Firaz et la ville fleur*, chez Dargaud (collection « *Pilote* »).

En 1974, il fonde avec Jean Giraud (sous le pseudonyme de Moebius³²) et Jean-Pierre Dionnet, le magazine de science fiction *Métal Hurlant*, ainsi que la maison d'édition Les Humanoïdes Associés³³ (parfois raccourci en *les Humanos*). La bande dessinée qui m'a le plus marquée de Druillet, et qui a laissé une trace jusque dans mes peintures et mon style graphique, est *La Nuit*.

C'est en 1976 que Druillet publie *La Nuit*, aux Humanoïdes Associés, album qui marque un tournant dans son œuvre en tant que bédéiste, puisque ce sera sa seule création de bande dessinée au scénario complètement original et détaché du reste de son œuvre (il publiera, par la suite, les suites de sa saga de *Lone Sloane* et de *Vuzz* ; sa série *Salammbô* reprise des écrits de Gustave Flaubert ; *Nosferatu*, inspiré bien sûr par le roman *Dracula* de Bram Stoker et par ses adaptations cinématographiques ; ainsi que des rééditions de ses publications dans *Pilote* et *Métal Hurlant*). L'album *La Nuit* (plusieurs fois adapté³⁴ en courts-métrages, musiques, etc.) est présenté, à

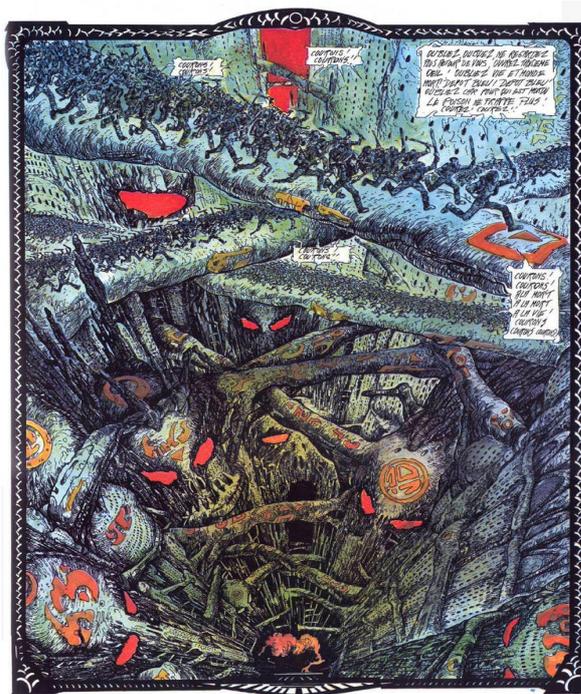


Fig.21 : Philippe Druillet, planche de *La Nuit* (page 49), 1966

32 Jean Giraud (1938-2012) est un auteur (dessinateur et scénariste) de bande-dessinée. Il est notamment connu pour sa saga *Blueberry* (une série de bandes dessinées western dont le succès en a fait un classique du genre), qu'il a commencé à illustrer en 1963, sur une idée de Jean-Michel Charlier dans *Pilote*. Il signe alors sous le pseudonyme de Gir mais son nom complet apparaît sur l'album. Il choisit le pseudonyme de *Moebius* (aux alentours de 1962) afin de différencier son travail western de son travail lié à la science fiction, notamment dans la revue *Métal Hurlant*. Voir le site officiel de l'artiste : <moebius.fr/page-Biographie> [consulté le 06/12/2016]

33 Druillet y publiera d'abord *Mirages*, en 1976, puis *La Nuit* (lequel n'a aucun lien, au niveau scénaristique, avec Lone Sloane ou d'autres personnages ou sagas de Druillet, comme *Urm le fou*) qui sera suivi, deux ans plus tard, par la suite de *Vuzz*, *Vuzz Tome 2 : Là-bas*. Il n'y republiera, à partir de 1980, que deux albums : le premier tome de *Salanmbô* (d'après le roman, du même titre bien entendu, de Flaubert) ; ainsi que, cette fois-ci seulement au scénario, *Le Mage Acrylic* (dessin de Serge Bihannic), en 1982. Il participera en tant que dessinateur, en 1991, à la bande dessinée collective (aux côtés par exemple de Philippe Aymond, Hugues Labiano, etc.) *Canal-Choc Tome 3 : Les Corps masqués* (sur un scénario de Pierre Christin), dernière publication aux Humanoïdes Associés à laquelle Druillet participa à ce jour.

34 L'adaptation la plus célèbre de *La Nuit* reste celle du groupe de métal industriel français Proton Burst (débuté en

notre époque comme un « Opéra Rock post atomique en hommage à Nicole sa femme disparue. Cette œuvre est devenue culte dans le monde du Hard Rock³⁵ » (on peut déjà noter que, dans *La Nuit*, des paroles de musique Rock apparaissent, comme par exemple dans une scène de fête célébrée par les motards, où ceux-ci chantent en se frappant les uns les autres, les paroles de la musique *Brown Sugar* des Rolling Stones, de 1971). Druillet réalise donc cet album en 1975 après le décès des suites d'un cancer de son épouse Nicole. Il fait avec cet album, en quelque sorte, son deuil et expulse la rage et la tristesse qui le submergent alors, à travers lui. Druillet en parle comme d'un « requiem » ; c'est la première fois, à ses yeux, qu'on parle de la mort en bande dessinée. Cette représentation de la mort faite par Druillet fait écho aussi à la haine et à la peur (ou plutôt, aux peurs de l'auteur et des personnages ; peur de la mort, peur de l'obscurité, etc. Nous reviendrons sur ce point plus tard). Druillet explique ainsi :

Si la bande-dessinée est adulte, elle a droit de parler d'une chose dont la bande dessinée n'a jamais parlé : la mort. Or, dans l'histoire de l'art, de puis des siècles, des sculpteurs, des peintres, des musiciens - Gustav Mahler, quand il perd ses filles -, ils font des symphonies, ils font des sculptures. Je dis : moi, si la bande dessinée je l'ai rendue adulte, j'ai le droit de parler de la mort.³⁶

Le scénario de *La Nuit* est difficile à déterminer (il n'a pas été écrit avant le dessin, mais s'est écrit au fur et à mesure de son développement) et, de fait, l'album a été réalisé lorsque son auteur était sous l'effet de drogues, enfermé chez lui, nuit et jour, pendant un an³⁷. *La Nuit* commence et se termine par deux citations des *fleurs du mal*, de Baudelaire. Une

1988 et séparé en 2000) qui en fit un court-métrage et un album musical (en 1994), en collaboration avec Druillet lui-même, édité sous le label Wrote.

35 Vu sur le site officiel de l'artiste Philippe Druillet : <druillet.com/biographie/bio-menu.php> [consulté le 06/12/2016]

36 Druillet, Philippe, dans « Philippe Druillet, seigneur noir de la BD », Tracks sur la chaîne Arte, émission du 13 décembre 2017. Disponible sur <tracks.arte.tv/fr/philippe-druillet-seigneur-noir-de-la-bd> [consulté le 07/12/2016] Retranscription écrite de l'auteur.

37 *La Nuit* a donc été réalisé à une période assez sombre pour Druillet ; il explique ainsi qu'il en est arrivé à vendre sa maison afin de pouvoir « s'acheter de la poudre » (de la drogue). Il parle ainsi « d'années de terreur », « de folie » et de « délire ». Voir l'interview de Philippe Druillet par Patrick Simonin dans « L'invité » sur *TV5Monde*, émission du 2 février 2014. Disponible sur <tv5monde.com/cms/chaine-francophone/Revoir-nos-emissions/L-invité> [consulté le 06/12/2016]

photographie de Nicole, l'épouse décédée de Druillet, à qui l'album est dédié, coupe chacune de ces citations du reste de l'album et un portrait, réalisé par l'illustrateur et auteur Jean Michel Nicollet, de la femme est présent en quatrième de couverture (Druillet dira à ce sujet qu'il s'agit de la seule bande dessinée dont on ne peut pas modifier la maquette, au sens où, lorsque l'album de *La Nuit* a été republié à certains moments, avec quelques modifications – comme c'est parfois le cas avec les rééditions de bandes dessinées –, celui-ci ne s'était pas vendu³⁸).

*D'où vous vient, disiez-vous, cette tristesse étrange,
Montant comme la mer sur le roc noir et nu ?
- Quand notre cœur a fait une fois sa vendange,
Vivre est un mal ! C'est un secret de tous connu,*

*La Maladie et la Mort font des cendres
De tout le feu qui pour nous flamboya.
De ces grands yeux si fervents et si tendres,
De cette bouche où mon cœur se noya,³⁹*

Par la suite, on retrouve un certain nombre de portraits de Nicole, tout au long de la bande dessinée, parfois comme interlude (comme par exemple celui présent au début, avant l'histoire même), parfois implanté même dans le décor, visible par les personnages de l'histoire. L'album est très personnel, puisqu'il est pour Druillet une façon de s'exprimer sur la mort, de faire son deuil. Il débute ainsi par un texte daté de 1976 (année de publication donc de l'album) de Druillet, que celui-ci dédie à sa femme⁴⁰ et « à la mort qui est venue⁴¹ », il s'adresse ensuite à la médecine⁴²

38 « J'étais à Albin Michel à une époque, nous avons changé la maquette [...] et ce jour-là, l'album a cessé de se vendre. C'est le seul livre, comme Tintin, dont on ne peut pas changer la couverture. », Philippe Druillet, interviewé par Patrick Simonin dans « L'invité » sur *TV5Monde*, *art. cit.*

39 Baudelaire, Charles, extraits de « Semper eadem » et de « Le portrait », *Les fleurs du mal*, version de 1949, présents respectivement à la première et à la dernière page de *La Nuit*, de Philippe Druillet, Les Humanoïdes associés, Paris, 1976.

40 « A Nicole, ma femme, mon AME... », Philippe Druillet, *La Nuit*, *op. cit.*

41 *Idem*

42 Druillet regrette que le fait que le cancer et ceux qui en décèdent ne soient que des statistiques, que la médecine soit une affaire d'argent (ceux qui sont maintenus en vie payent pour cela) ; il regrette aussi le fait qu'en Occident on n'accepte pas la mort qui est cachée, dont on ne peut que très peu parler, et qu'il faut à tout prix éviter. Voir *La Nuit*,

« pourvoyeuse de mort » » et aux « CONS à la bouse blanche et au verbe haut, jongleurs de vies qui vous prenez pour Dieu », au monde « que nous n'avons pas fait et qui nous assassine » ainsi, entre autres, qu'aux lecteurs, « cadavres latents », « cadavres futurs⁴³ »...

Avec *La Nuit*, on suit les aventures d'une bande de motards sauvages, anarchistes et violents, qui n'ont qu'un but : récupérer la « dope » (drogue) gardée au « dépôt bleu » par un pouvoir totalitaire (représenté par les « crânes », des créatures obscures mis-organiques, mis-robotiques qui boivent, comme une drogue, le sang et les tripes de leurs ennemis et de leurs proies), qui ne cherche qu'à éliminer les motards. La peur et la robotique (à travers les monstres bio-mécaniques) sont en lien direct dans la bande dessinée de Druillet. Les créatures maléfiques et effrayantes font peur parce qu'elles ne sont ni humaines, ni robotiques, mais les deux (les représentations bio-mécaniques, justement par le mélange de l'organique avec la machine, dans la peinture de science fiction, ont souvent des aspects effrayants et répulsifs. Nous reviendrons sur ce point plus tard). Avec Druillet, on a une réelle réinvention de l'espace dans la bande dessinée, au sens où les cases ne se suivent pas forcément dans un style linéaire, mais peuvent être un ensemble explosé de dessins, où le cadre de la page A4 est dépassé, dans une sorte de combustion aussi morbide que psychédélique (avec aussi, comme nous l'avons dit, l'intervention de portraits de Nicole dans les décors mêmes de l'histoire, cassant le style graphique de la bande dessinée avec un autre style de tracé et de dessin). Les dialogues et paroles mêmes des personnages correspondent à cette liberté du dessin et de la page (à cette réinvention de l'espace, à travers une réinvention du texte dialogué) ; ceux-ci n'étant que des cris et des insultes poussés par les monstres et motards de Druillet (« Lame-laser au sang ! Au sang ! », « Salopes !! Cranes chitte !!! », « Aah ! Léon ! Ils vont avoir nos vies. Lutte !⁴⁴ », etc.). La science fiction prend alors une place à part dans cet univers ; avec

op. cit.

43 On l'aura compris, la mort est omniprésente dans *La Nuit*, pour être son sujet principal (autant sujet de l'histoire même que histoire qui a permis la création même de l'album). Par ailleurs, on peut voir (noté sur la page éditoriale où sont présents les noms d'édition et de publication) que les personnages principaux de *La Nuit* sont « L'AMOUR-LA MORT ». Voir *La Nuit*, *op. cit.*

44 *Idem*

le dessin de Druillet, on ne sait pas si les motards que nous suivons sont des hommes ou des créatures humanoïdes, et il semble que nous nous trouvons dans un futur post-apocalyptique (on retrouve cette idée lorsque Heintz, l'un des principaux personnages, se jette sur un fusil – l'un des seuls qu'on peut voir dans l'album - pour se défendre ; il parle alors de « armes à tuer d'autrefois⁴⁵ »).

Sujet qui a été très important pour mon travail : la représentation de la technologie chez Druillet. La robotique et la technologie ont aussi leurs propres représentations ; on a par exemple deux types de véhicules dans *La Nuit avec*, d'une part, les machines (« les bécanes ») volantes des motards et les vaisseaux des « crânes », entre organique et technologie (des machines aux formes d'insectes géants volants, avec des pattes et des pinces), que l'on peut retrouver dans d'autres œuvres⁴⁶ de Druillet. Les « crânes » eux-mêmes correspondent à ce mélange biomécanique. Ce sont des créatures entre vivant et machine ; ils sont tous identiques (quoique leur chef ne possède ni bras ni jambe), sombres, comme portant des costumes et des armures qui les maintiendraient en vie (systèmes respiratoires, etc.), à la manière du personnage Dark Vador dans *Star Wars*⁴⁷ (une autre de mes inspirations de science fiction). Ils ont l'allure de morts-vivants intelligents, de vampires (ils boivent le sang de leurs ennemis, mangent leurs organes, etc.), avec une conscience collective. Les objets et tenues des personnages aussi sont dans cet ordre-là de science fiction post-apo (qu'on pourrait aussi appeler archéo-science fiction), avec à la fois des équipements futuristes (comme des lunettes robotiques, des bras robots et greffes de fortune formées de crochets et de matériaux robotiques) et des armes primitives (comme des massues, de vieux fusils, etc.).

La fin très psychédélique et explosive, de l'album marque l'idée

45 *Idem*

46 Dans *Gall*, publié en 1978, une histoire de Lone Sloane, on peut constater que certains vaisseaux représentés par Druillet disposent des mêmes caractéristiques : ce sont des engins volants, servant de véhicules, comme munis de pinces et de pattes et ayant l'apparence d'insectes immenses.

47 Georges Lucas a déjà avoué s'être, entre autre, inspiré de l'univers de Philippe Druillet pour créer son propre univers *Star Wars*. Voir l'interview par Arnaud Pagès, « Philippe Druillet, le français qui inspire George Lucas et Star Wars » pour le site *konbini.com*. Interview disponible en intégralité sur le site : <konbini.com/fr/entertainment-2/philippe-druillet-le-francais-qui-inspire-georges-lucas-star-wars> [consulté le 09/12/2016]

défendue⁴⁸ par Druillet d'une fin (d'une mort) proche de nous, sans possibilité de la contrer. La peur de la mort inéluctable va de pair avec cette volonté de survivre (qu'on pourrait aussi rapprocher des Transhumanistes) par des greffes robotiques, des équipements technologiques respiratoires, etc. L'histoire de *La Nuit* est très pessimiste puisqu'elle se termine, après que les bandes de motards (plusieurs tribus réunies toutes ensemble) aient vaincu les « crânes », par l'explosion du « dépôt bleu » qui les tue tous dans des flammes et des rayons destructeurs. Avant de mourir, les drogues leur font avoir des visions : celles de Nicole, l'épouse décédée de Druillet.

Ainsi, pour revenir sur ma problématique, mon travail de recherche et de création plastique cherche à questionner ces phobies, voire mêmes ces psychoses, liées à la robotique et aux technologies contemporaines et futures, conscientes ou non, fantasmées ou justifiées, mais bien réelles (non pas en dénonçant⁴⁹ la robotique, mais vraiment en l'interrogeant, en étudiant la peur des robots), à travers une recherche picturale de science fiction, en confrontant et en détournant une imagerie réelle et passéiste (en utilisant, par exemple, des photographies de personnalités ayant existé) et même muséale (à travers l'histoire de la peinture, par exemple) provenant des moteurs de recherches numériques internet et des images numériques qui y sont véhiculées, à une imagerie technologique et scientifique contemporaine (avec des images de robots en développement dans des centres de recherche dédiés), et aussi imaginaire (à travers un détournement, une réinterprétation et un recyclage d'images issues des œuvres et de l'iconologie de la science fiction, qui ont pu véhiculer cette peur des robots, que ce soit à travers des films, des jeux vidéos, des romans d'Anticipation, etc. ; on peut citer par exemple le film *Terminator*, qui

48 Philippe Druillet défend l'idée, depuis des années, que le monde va mal et qu'il est sur le point de basculer dans quelque chose de sombre. On peut d'ailleurs retrouver cela dans plusieurs de ses albums. Voir l'interview, par Anne Douhaire, « Philippe Druillet : "Je ne donne pas cent ans à l'espèce humaine" », de Novembre 2016, pour *FranceInter*. Disponible sur le site : <franceinter.fr/culture/philippe-druillet-je-ne-donne-pas-cent-ans-a-l-espece-humaine> [consulté le 09/12/2016]

49 Les recherches liées à la robotique, bien que souvent militaires, sont présentées avant tout pour permettre à leurs usagers (des personnes à mobilités réduites ou qui ont besoin d'assistance) de se déplacer ou tout simplement de vivre plus aisément. On peut voir par exemple la société française Bionicohand, développée par Nicolas Huchet, qui permet de réaliser à moindres coûts (à partir d'impressions 3D) des prothèses robotiques pour des personnes handicapées. Dénoncer cela n'aurait pour moi aucun sens. Voir le site officiel de la société Bionicohand, disponible sur le lien <bionico.org> [consulté le 27/12/2016]

développe cette peur des robots, ou encore les romans de Isaac Asimov, pilier de la SF, qui a développé tout un univers lié à la robotique, à l'androïde et à l'intelligence artificielle).

Le but de ces recherches est d'amener un questionnement, un regard, voire une imagerie différente, non pas juste sur la robotique (en tant que technologie) ou la phobie (en tant que névrose), mais bien sur la phobie du robot, la crainte, l'angoisse et la hantise de l'androïde et de l'intelligence artificielle (ces phobies ayant permis de développer tout un imaginaire de science fiction et d'Anticipation). Le travail en cours (il y a eu une bifurcation, en cours d'année, de ma problématique et même de ma pratique – mon travail basé sur la science fiction s'étant aussi bien restreint qu'étendu au robot) pourra ainsi aussi bien amener des créations picturales (photomontages, vidéos, peintures, etc.) que sculpturales, voire expérimentales (avec des performances, etc.), dans le but de développer un univers science-fictionnel.

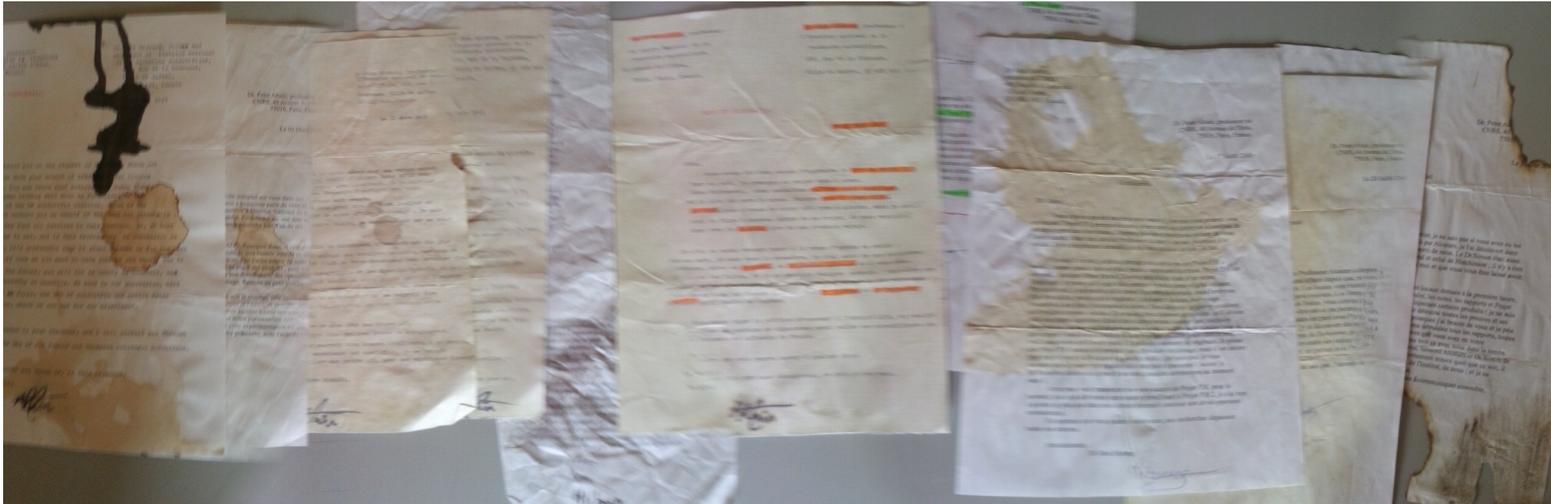


Fig.22 : Echanges entre le Dr.Peter Altain et le Dr.John Hisberg, 11 feuilles format A4, 2016



Fig.23 : Clones, Photomontage numérique, 2016

Certains de mes travaux s'inscrivent indirectement dans ces recherches ; je pense à des travaux comme *Échanges entre le Dr.Peter Altain et le Dr.John Hisberg* (voir Fig.22) ou encore mon photomontage *Clones* (voir Fig.23). Ces travaux, bien qu'ils ne traitent pas du robot, s'inspirent des récits liés aux clonages (et qui est en lien finalement, comme nous le verrons, avec l'idée de copie de l'humain à travers le robot humanoïde). Pour en dire quelques mots, mon travail *Échanges entre le Dr.Peter Altain et le Dr.John Hisberg* est une installation, une création fictionnelle, qui se présente sous la forme d'un ensemble de feuilles de papier au format A4, empilées les unes sur les autres, pouvant être lues et feuilletées. Le texte est tapé à l'aide d'une machine à écrire datant des 1960. Mon but étant de donner l'image de courriers « réels », par du matériel de fiction, à propos de recherches scientifiques (à la manière des romans de science fiction), il s'agit d'un échange épistolaire entre deux professeurs et docteurs (fictifs) en l'année 2045, à propos de recherches de clonage sur la personne de Peter Hutchinson (ici, le nom de l'écrivain est mis en avant comme une sorte d'hommage de ma part). La question du remake et du refaire est très présente dans ce travail, de part les inspirations qui m'ont servies (les récits de science fiction). La question de l'image est aussi très présente. Le support est le papier d'imprimerie, très lisse, mais aussi du papier « recyclé », choisi pour sa texture particulière, plus épais que du papier d'imprimerie, avec un grain plus satiné ; ils sont traités et malmenés afin de les faire paraître vieux et abîmés. Une histoire est présente derrière ce travail, puisque ces courriers en font une narration (compréhensible ou non par le regardeur/lecteur), en présentant des dates, des noms, et des propos. Tous les éléments de cette narration ne sont pas présents dans ces courriers, et restent donc cachés aux yeux du spectateur, ce qui peut rendre cette narration dérisoire vis-à-vis de la présence des courriers mêmes, qui sont le travail présenté (ce sont les objets qui sont montrés, non pas la narration). Ces courriers sont les échanges entre deux scientifiques en l'année 2045, à propos d'expériences de clonage, à l'heure où le clonage est formellement interdit (cela étant déjà

le cas à notre époque, je base cette histoire comme étant dans un univers parallèle où le clonage serait proche d'un crime contre l'humanité ; cette idée m'est venue en lisant le texte de Henri Atlan dans *L'art contemporain au risque du clonage*, où il affirme en début de texte « Certains ont proposé d'assimiler la pratique du clonage humain, quand il s'agit d'un clonage reproductif, à un crime contre l'humanité⁵⁰ ») et qui, au final, tournent mal et donnent naissance à une créature entre homme et végétal. Les noms et les propos tenus dans ce travail sont fictifs, les lieux cités sont quant à eux réels ; cette histoire ne se base en aucun cas sur nos propres connaissances scientifiques réelles, puisque je cherche à inventer ce qu'on pourrait nommer un univers parallèle, une époque future.

Les anachronismes sont de ce fait volontaires (par les propos tenus dans certains courriers, par l'état du papier vieilli, daté d'époques futures, et par l'utilisation d'une machine à écrire, lorsqu'on sait que de nos jours, les échanges officiels, comme privés, ne se font pratiquement plus que par le biais des e-mails), afin de renvoyer une image de preuves, de recherches passées (l'esprit de l'artiste Joan Fontcuberta et de sa démarche artistique sont très présents dans ce travail, à la différence que je ne donne pas mes travaux, comme les siens, comme étant de l'ordre du réel mais bien comme de la fiction, voire de la science fiction). Le support papier permet différents traitements, tels que la déchirure, le frottement, l'humidification du support ou encore le froissement ; et l'écriture (par le biais et de la machine à écrire, et de l'imprimé) permet une forme de création picturale, par ce qu'on pourrait appeler le dessin de l'écriture, donnant des formes abstraites, composées par les symboles alphabétiques, inscrite à l'encre sur la surface du papier. Cela fait écho au travail de l'écrivain et artiste Michael Snow, et de son texte à propos de « (Écrit à la main), Écrire (1982) » présent dans le recueil *Des écrits (1958-2001)* où il affirme que son texte « a été délibérément écrit pour que le lecteur en lise le manuscrit original écrit à la main (!) et non une version photo composée. D'une certaine manière, il s'agit un peu d'un dessin à l'encre, d'un autographe, qui n'était pas destiné à être

50 Henri Atlan, « Possibilités biologiques, impossibilités sociales », *L'art contemporain au risque du clonage*, Publications de la Sorbonne & Acte 91, Paris, 2002, page 21.

reproduit, comme une lithographie ou une gravure dessinée.⁵¹ ». On peut aussi mettre cela en lien avec les travaux de Peter Hutchinson et de Robert Smithson sur la malléabilité des mots (Robert Smithson affirmera ainsi : « Il suffit de regarder un mot assez longtemps, pour le voir s'ouvrir en une série de failles, en un terrain de particules, chacune d'entre elles contenant son propre vide⁵² »). Ainsi, je souhaite donner comme « réels » les courriers qui peuvent être présents dans les romans ou les films (c'est-à-dire que, plutôt que de, par exemple, décrire par du texte ces papiers, ou bien d'écrire l'histoire qu'il y a autour, je donne ces lettres directement comme visibles). La question du décor de cinéma est donc très présente. Cette volonté de rendre réel un imaginaire peut être vue comme un besoin de rendre réelles des images numériques (à l'heure où toutes les images, avec les photographies sur ordinateur ou les vidéos qui remplacent les films, deviennent des données numériques sur écrans et disques durs) ou mentales (pour garder l'exemple des descriptions de romans, on peut voir cela comme le besoin de rendre réels les objets décrits, les images mentales que font apparaître les textes) ; cette volonté peut être vue comme une réaction au monde numérique, où les images ne semblent plus exister que sous forme de données traduites par des logiciels ou des scripts. Rendre les images mentales (l'image n'étant pas que physique, comme le souligne le philosophe Gilles Deleuze, qui parle d'un monde d'images, d'images photographiques, d'images cinématographiques, télévisuelles, etc.) physiques, c'est aussi quelque part les pousser hors de soi, hors de son esprit et leur donner un statut fixe, une existence visible, de la même manière par tous (à la différence des images mentales, qui nous sont plus personnelles, que nous imaginons dans notre esprit et que donc nous ne donnons pas à voir de la même manière aux autres). Cela peut se joindre aussi au principe de devenir créateur (au sens de la création artistique, qu'on peut voir comme une volonté de contrer le temps, de chercher à contrer la mort, presque dans une quête d'immortalité par la création), plutôt qu'être

51 Michael Snow, « (Écrit à la main) Écrire (1982) », dans *Des Écrits 1958-2001*, École nationale supérieure des Beaux-Arts, Écrits d'artiste, Paris, 2002, page 125.

52 Smithson Robert, *Le paysage entropique 1960/1973*, Éditions Musée de Marseille/Réunion des musées nationaux, Bruxelles, 1994, page 161.

simple spectateur (au sens des romans ou des films dont nous sommes spectateurs) ou acteur (au sens où nous sommes acteur de la vie que nous menons).

Tout comme dans mes créations picturales (d'ailleurs mon photomontage *Clones* est en lien direct de ce travail : il ne s'agit ni plus ni moins finalement d'une illustration aux courriers, par ma propre multiplication par le biais du photomontage⁵³), il y a là la présence de scènes et d'images, données dans un premier temps par les textes eux-mêmes (et de la narration apportée par les écrits) mais aussi par l'état des papiers, liés aux émotions ; une feuille déchirée, par exemple, donnera l'image de la colère, faisant écho aux propos contenus dans le courrier, qui aura pu rendre son destinataire d'origine, fictif, en colère, le poussant à froisser, voire à déchirer la lettre. Ces courriers sont donnés ainsi, comme des preuves retrouvées et laissées là, données visibles au monde, et demandent, de manière interactive, la compréhension du spectateur pour la narration qui en découle (c'est au spectateur de lire les courriers, de les feuilleter et de comprendre, s'il peut, de quoi il en retourne). Le regardeur peut toucher les papiers, les désordonner, en avoir une expérience directe (au niveau du touché, mais aussi des odeurs de café ou encore de brûlé). De plus, les papiers eux-même peuvent être détériorés, involontairement, par le regardeur, et garder une trace de son passage (ainsi le papier lui-même gardera l'expérience du regardeur). Quelque part, cette interactivité serait une sorte de lien donné entre le créateur et le spectateur, dont le support (le papier) ferait office d'écran (écran au sens de l'écran de télévision ou d'ordinateur, par lesquels se transmettent visuellement, de nos jours, des informations entre des multitudes de gens et de personnalités). Ce travail, puisqu'il se base sur un futur fictionnel, mais fait appel au support papier plutôt qu'au support de l'écran, pose aussi la question de l'avenir du papier et de l'écran. Peut-on penser un avenir, un futur sans papier ? À l'inverse, dans l'état actuel de notre temps, peut-on imaginer un avenir sans plus

53 Ce photomontage avait donné par la suite une vidéo, qui s'est malencontreusement perdue dans les multitudes de données informatiques. Dans cette vidéo, on me voyait me multiplier, tout simplement, et les différents personnages s'éloignaient les uns des autres.

d'images, sans plus d'écrans ? Notre consommation d'images est en lien direct avec la société de consommation dans laquelle nous nous trouvons. Nous sommes envahis d'images numériques, physiques, par les écrans et les publicités ; est-ce que cela ne finirait-il pas par faire disparaître l'écrit sans image ? L'image créée par l'écrit est mentale, mais l'image de l'écrit lui-même est réelle ; l'écrit est présenté par son support, le papier, qui en est donc son écran. Le papier est l'écran de l'image de l'écrit, et les images véhiculées par les écrits sont à la fois physiques et mentales, ce qui fait de l'écrit lui-même un écran véhiculant, transmettant et diffusant ses images. Ces travaux sur le clonage traitent finalement de la peur de la copie de l'humain, qui est l'une des phobies liée aux robots (nous reviendrons là-dessus plus tard).

La science dans la science fiction

C'est depuis cette base que je suis parti, cherchant à me détacher des réflexions liées à la narration et à l'imagination, pour me rattacher à quelque chose de plus concret à mes yeux : les nouvelles technologies. Quelle est la place de la science fiction dans les nouvelles technologies actuelles ? C'était ce que je me demandais. En parlant ici de science fiction, je ne parlais pas de fiction mais bien de ce qu'a pu apporter la science fiction à la technologie. L'artiste Peter Hutchinson (comme nous l'avons déjà vu) et le critique britannique Reyner Banham (1922 – 1988), autant dans leurs écrits que dans leurs travaux plastiques, apportaient à leur époque déjà une forme de réponse à ce questionnement. Dans son article « Espace, fiction et architecture⁵⁴ », Banham dénote le fait que la science fiction n'est plus seulement du space opera, des vaisseaux trans-temporels, des champs de force, etc. (qui allaient pratiquement de soi à une certaine époque), mais aussi des rencontres sociologiques et anthropologiques, si bien que des personnages prédisposés aux accidents sont intégrés aux récits pour commettre des gaffes sociales et des faux pas ethniques (afin de savoir ce

54 Banham Reyner, « Espace, fiction et architecture », dans *Art et science fiction : La Ballard Connection*, op.cit.

qu'il faut éviter) et la présence d'anthropologues parmi les personnages (dans les récits de SF) est aussi importante que celle des technologies avancées. Une histoire de science fiction sur deux, d'après Banham, projette ainsi quelque société future ou extraterrestre (« dont un grand nombre sont tout à fait envisageables »). Ainsi, pour Banham, l'architecture, tout comme l'art, devra répondre (en l'imaginant à partir de la science fiction) aux diverses demandes futures, aux « lois fondamentales d'existence » et aux « relation complexes de la vie ». La science fiction pose ainsi des questions scientifiques et sociologiques, et permet d'imaginer ces questionnements et d'y répondre.

Et la réponse à la question de la place de la science fiction dans les nouvelles technologies actuelles se trouvait ainsi à la fois assez rapide à avoir, et en même temps apportait une nouvelle forme d'interrogation : Quelle est la place du robot dans les nouvelles technologies actuelles ? Car, finalement, que ce soit au niveau des communications, des armements ou encore des transports, c'est le robot qui reste au centre des recherches et des créations. Ainsi, c'est le robot qui fait le pont entre science et science fiction, entre imaginaire et réel. Le robot est autant inspiré à la science par la science fiction, que par la science à la science fiction.

« Robot »

Le terme robot apparaît pour la première fois en 1920, dans la pièce de théâtre de science fiction *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, de l'auteur tchécoslovaque Karel Čapek⁵⁵ (1890-1938). Le mot a été inventé par le frère de l'auteur (afin d'éviter la répétition du mot « automate », déjà utilisé dans plusieurs romans de Čapek), à partir du mot tchèque *robota*, lequel signifie en français « travail », « besogne », « corvée ». Le mot était utilisé alors pour désigner un personnage de fiction, sorte de humanoïde esclave (c'est d'ailleurs avec cette définition en tête – du robot comme esclave - que l'auteur de science fiction Isaac Asimov (1920 – 1992) écrit la majeure partie

55 Voir Stone, Wesley L., « The History of Robotics » dans *Robotics and Automation Handbook*, Thomas R. Kurfess, Library of Congress Classification, 2005, page 10.

de ses romans ; mais nous y reviendrons plus tard). Depuis les années 60 (voire même bien avant encore), des auteurs de science fiction ne cessent de montrer les robots comme des créatures pouvant se rebeller contre leurs créateurs. L'idée d'une créature robotique hostile est habituelle, aussi bien dans les romans (avec par exemple le *Cycle du centre galactique*, de Gregory Benford), la bande dessinée (on peut retrouver cette idée dans les œuvres de Philippe Druillet, comme par exemple dans les *Les 6 voyages de Lone Sloane*) ou encore au cinéma (la série de films *Terminator*, de James Cameron, se base sur cette idée de robots du futur souhaitant décimer l'humanité). Cette peur du robot va de pair avec une certaine fascination pour le robot (on peut d'ailleurs noter qu'une grande partie des auteurs de science fiction sont aussi des scientifiques) ; le robot hostile est aussi intéressant que le robot lui-même (d'où le nombre important de récits sur les robots), car il engendre autant de fiction et de questionnement que le robot-même. Mais alors, on peut se le demander, qu'est-ce que la peur du robot ?

La science fiction, avec principalement les romans, les bandes dessinées et les films ont ainsi permis la démocratisation du terme robot. Dans l'art, de nombreux artistes se sont intéressés à la représentation du robot et au robot lui-même ; on peut par exemple évoquer les Dadaïstes qui, dès les années 20 s'intéressaient aux relations hommes-machines – l'écrivain et poète suisse Hugo Ball (1886-1927), par exemple, avait conçu des costumes de théâtre faisant référence aux machines⁵⁶ - à travers des performances, sculptures, pièces de théâtres, peintures, etc. ; ou, plus récemment, *The Big Picture*⁵⁷, un robot-peintre du collectif allemand Robotlab ; *The Big Picture* est une machine automatique qui réalise des œuvres picturales (on pourrait aussi par exemple citer les automates, que nous avons déjà vu et qui existent depuis au moins le XVIII^e, mais ce ne sont

56 Voir le catalogue de l'exposition « Cinéma dadaïste et surréaliste : exposition itinérante » organisée par le Centre d'art Georges Pompidou : Sayag, Alain (dir.), *Cinéma dadaïste et surréaliste : exposition itinérante*, Paris, Musée national d'art moderne, 1976.

57 *The Big Picture* était une installation-performance qui s'est tenue lors de l'exposition « Art robotique » à la Cité des sciences, à Paris, du 8 avril 2014 au 4 janvier 2015. L'installation consistait en un bras robotique qui, durant les neuf mois de l'exposition, a peint et dessiné sur une toile grand format. Voir le site du collectif Robotlab, auteur de l'installation. Disponible sur <www.robotlab.com> [consulté le 01/05/2017].

pas réellement de robots dont il s'agit mais bien d'ancêtres de robots).

On peut considérer que les premiers robots réels (c'est-à-dire qui ne sont pas simplement fictionnels⁵⁸)

sont les automates, des dispositifs autonomes reproduisant en boucle des séquences d'actions prédéterminées par leur créateur (sur le principe des mécanismes de l'horlogerie). Les premiers automates⁵⁹ datent du XVIII^e siècle ;

on peut par exemple citer le mécanicien français Jacques Vaucanson (1709-1782), avec son *flûteur automate*, ou encore l'horloger suisse Pierre Jaquet-Droz (1721-1790) et ses automates *l'écrivain*, *la musicienne*, ou encore *le dessinateur*. Mais, c'est bien en 1961 qu'est créé le premier robot industriel : *Unimate*⁶⁰, qui sera utilisé pour les lignes d'assemblage de General Motors, constructeur automobile américain.

Ainsi donc, le robot s'est quelque peu, par la suite, familiarisé à une plus grande partie de la population, passant de la science à la vie industrielle, avec comme nous venons de le voir par exemple l'apparition dans les années 1970 des premières machines industrielles destinées à exécuter des tâches pénibles et répétitives, comme par exemple les peintures de carrosseries automobiles. Et puis suivront les robots à usages domestiques : robots de cuisine, aspirateur, tondeuse, etc., le robot



Fig.24 : Image tirée du film *Terminator 2 : Le Jugement dernier* de James Cameron, sorti en 1991.

Gros succès commercial, la licence *Terminator* a une influence notable dans la culture populaire, en particulier chez les amateurs de films d'action et de science fiction. Les films mettent en scène des créatures cybernétiques intelligentes venues du futur qui cherchent à éliminer (ou à protéger, suivant leur programmation) le futur meneur de la résistance contre la dictature des « machines ». Ce deuxième épisode a la particularité de développer l'idée que le robot, à force de contact avec les humains, puisse ressentir des émotions (ou des copies d'émotions) et des sentiments.

58 Autrement, on pourrait très bien parler de Léonard de Vinci, par exemple, qui esquissa les premiers croquis qui servirent des années plus tard aux scientifiques ; ou même des images d'êtres automatisés présentes dès l'Antiquité gréco-romaine.

59 Voir Beaune, Jean-Claude, *L'Automate et ses mobiles*, Paris, Flammarion, 1980.

60 Voir Kurfess, Thomas R. (dir.), *Robotics and Automation Handbook*, op. cit.

passant finalement du stade industriel à la vie privée et familiale.

Aujourd'hui, c'est le terme anglais *bot* qu'on peut retrouver dans les logiciels et jeux vidéo : il s'agit d'intelligence artificielle faite pour remplacer un opérateur ou un joueur ; le *bot* est programmé pour se faire passer pour une autre personne.

Cet historique étymologique du terme robot est assez représentatif du robot lui-même : d'abord simple automate, il apparaît dans la fiction comme un esclave qui sert les hommes, avant de devenir machine réelle et industrielle, bras mécanique sur lesquels les hommes peuvent se reposer ; puis il s'insinue dans les familles, à travers les machines du quotidien, avant de disparaître complètement, de devenir fantôme, de devenir un *bot* invisible, qui imite les hommes et se fait passer pour eux (cette évolution du robot va de pair avec la peur-même du robot : comme nous le verrons plus tard, la science fiction définissait autrefois le robot hostile comme étant militaire, armé et physiquement dangereux ; dans les œuvres plus récentes, cette phobie du robot tourne autour du fait que la machine est invisible, qu'il s'agit d'un virus qui s'insinue dans des circuits électriques et contamine les logiciels, les machines...). La peur du robot peut être aussi vue comme étant la peur de la technologie, ou plutôt même la peur de l'aliénation à la technologie. On peut voir d'ailleurs que les inventions autour du robot (robot qui peut donc être autant automate que, finalement, robot de cuisine ou intelligence artificielle d'un jeu vidéo) n'ont cessé de vouloir le rendre plus performant, plus autonome et, surtout, plus familier à l'homme (aujourd'hui, le robot est complètement intégré à nos vies personnelles, avec par exemple les téléphones portables, les tablettes, ordinateurs, etc.). Cette familiarisation passe tout d'abord par la ressemblance à l'homme, en lui donnant des formes humanoïdes (pour les robots en cours de recherche), des voix humaines (pour les *smartphones*, ordinateurs et autres applications pouvant répondre avec son opérateur). Les robots ayant formes humaines sont appelés *androïdes*.

Androïde, transhumanisme et bioméca

Les nouvelles technologies et recherches scientifiques mettent en avant la robotique et le développement de machines dites androïdes (à l'apparence humaine). Les robots créés et réalisés, à un niveau scientifique, sont faits de plus en plus pour ressembler à l'humain (on peut voir par exemple le robot humanoïde *ASIMO*, conçu par la firme japonaise Honda, ou encore les robots *Actroids*, développés par Osaka University).

Ces recherches, faites officiellement dans le but d'aider les personnes âgées et/ou à mobilités réduites développent des peurs, voire des phobies en lien avec la robotique (ces peurs n'étant finalement que les descendantes des craintes déjà évoquées, depuis les années 70 et même antérieures, par les œuvres de science fiction). Ces phobies et ces hantises du robot sont à mettre en lien direct avec *l'androphobie* (ou plutôt de *l'androïdophobie*). Ce que j'appelle « androïdophobie » est en fait la phobie des androïdes ; l'androphobie étant la peur des hommes (ou de ce qui ressemble aux hommes).

Cette androïdophobie est bien entendu à mettre en lien avec une fascination pour les androïdes et les robots (comme dit précédemment, développée par la SF) ; ceux qui craignent le développement d'une certaine forme de robotisation de la vie s'étant intéressés alors à la robotique (aussi bien par la science fiction que par la science). Mon travail plastique joue donc à la fois sur cette peur et sur cette nostalgie de la peur des robots (pour ainsi, comme l'a fait la science fiction jusqu'à présent, imaginer le – ou, plutôt, un – futur des robots). L'androïdophobie est à mettre aussi en parallèle de la peur du (pour reprendre l'expression de Max Aguilera-Hellweg, dans le documentaire réalisé par Bruno Victor-Pujebet⁶¹) « devenir robot », idée parfois reprise – ou dont on se sert pour caricaturer – le mouvement transhumaniste.

Le transhumanisme, mouvement culturel et intellectuel, prône l'usage

61 Voir Victor-Pujebet, Bruno, *Au Cœur des robots*, 2015, 72min, Arte, *Illégitime Défense*, disponible en achat sur le site <boutique.arte.tv>

des sciences et des techniques afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des individus. Le transhumanisme est un mouvement apparu dès les années 80. Comme l'affirme le philosophe suédois Nick Bostrom⁶² (1973 -), le transhumanisme ne défend pas l'idée caricaturale que l'homme devienne robot, mais considère certains aspects de la condition de la vie humaine (comme par exemple le handicap, la maladie, le vieillissement, etc.) comme étant inutiles et indésirables. Ainsi, les transhumanistes cherchent à contrer ces maux, tout d'abord à travers des recherches scientifiques (avec l'utilisation de l'informatique, de la technologie, de la biotechnologie, des techniques émergentes et même de la mécanique) mais aussi à travers des recherches philosophiques et spirituelles (notamment, les philosophes transhumanistes tel que Nick Bostrom se questionnent sur les avantages, les inconvénients et les dangers de telles transformations de l'homme). Néanmoins, l'approche des transhumanistes reste parfois abstraite sur le sujet, tous les transhumanistes ne prônant pas forcément l'utilisation de la technologie pour développer le corps, mais plutôt à but médical (pour maintenir en vie un corps par exemple) ; d'autres allant jusqu'à supposer une connexion complète de l'homme à la machine



Fig.25 : Le robot humanoïde ASIMO, développé par la firme japonaise Honda, en novembre 2011, pour la présentation de sa version 5 au Tokyo Motor Show.

ASIMO (pour « Advanced Step in Innovative Mobility ») est un robot de recherche (pas commercialisé), en cours de développement afin, à terme, de venir en aide aux personnes handicapées, âgées ou malades. Actuellement, le robot en est à sa version 6 ; il a la capacité de s'exprimer en langage des signes, effectuer des missions dictées par connexions Wi-Fi (comme recharger lui-même ses batteries), peut s'adapter à son environnement (éviter quelqu'un qui marche devant lui lorsqu'il se déplace), tenir un objet (sans le casser, même si l'objet est extrêmement fragile), il peut reconnaître les personnes par scans faciaux et reconnaissances vocales, marcher à reculons et peut courir jusqu'à 9 km/h, etc.

62 Voir Bostrom, Nick, « A history of transhumanist thought », dans *Journal of Evolution and Technology*, vol.14, n°1, Faculty of Philosophy, Oxford, 2005. Disponible à l'adresse <jetpress.org/volume14/bostrom.html> [consulté le 03/05/2017]

(voire même de la transformation de l'homme en machine, suite logique du développement technologique selon eux).



Fig.26 : Photographie par Jean-Marie Vives, pour le Musée de l'Homme de Paris. Cette affiche (au-delà de l'analyse qu'en fait l'écrivain algérien Brahim Senouci pour le quotidien *La Tribune dz*⁶³), présente dans toute la France (que ce soit dans les métros, en affiches publicitaires dans les rues, ou même sur internet) a été réalisée dans le but d'inviter le public à se rendre au Musée de l'Homme de Paris, pour voir les crânes (mis en avant sur l'affiche) et pièces historiques et archéologiques présentes au musée. Elle démontre que la SF, au même titre que le théâtre de Shakespeare (dont l'image, bien entendu, s'inspire, en reprenant la fameuse scène jouée dans *Hamlet*), fait partie intégrante désormais de la culture populaire, voire même de la culture en général (l'affiche met au même niveau le théâtre fondamental de Shakespeare et une technologie future et en création).

Les critiques envers le Transhumanisme sont nombreuses ; elles peuvent être aussi bien religieuses que spirituelles et philosophiques. On peut reprocher par exemple aux transhumanistes toutes les incertitudes possibles sur les manipulations génétiques que certains d'entre eux proposent (certaines recherches pouvant être, à long terme, négative pour la race humaine), ou encore tout simplement le mode de vie inapproprié et la déshumanisation qu'entraînerait une robotisation (et donc, si on va plus loin, une immortalisation) de l'homme. Dans mon travail, c'est plus le côté

63 Senouci Brahim, « Hamlet au Musée de l'Homme », *La Tribune* du 06/10/2016, Alger.

science-fictionnel du Transhumanisme qui m'intéresse. Le lien du robot et de la technologie avec l'homme est, à mon goût, sur un plan purement créatif, plus intéressante en considérant la machine hybridée, mixée à l'homme. J'ai ainsi créé une série de photomontages numériques s'inspirant tout aussi bien du Transhumanisme et de ses idées que des caricatures qui peuvent en être faites.





Fig.28 : *Staline*, Photomontage numérique, 2016



Fig.29 : *Elvis*, Photomontage numérique, 2016



Fig.30 : *Monroe*, Photomontage numérique, 2016



Fig.31 : *James Dean*, Photomontage numérique, 2017

SPECIAL ISSUE • \$3.95

Sports Illustrated

25th ANNIVERSARY
Swimsuit
Issue

*KATHY IRELAND
SITTING PRETTY
ON MEXICO'S
PACIFIC COAST*



Fig.32 : Kathy ireland, Photomontage numérique, 2017



Fig.33 : *George W. Bush – Cheney*, Photomontage numérique, 2017

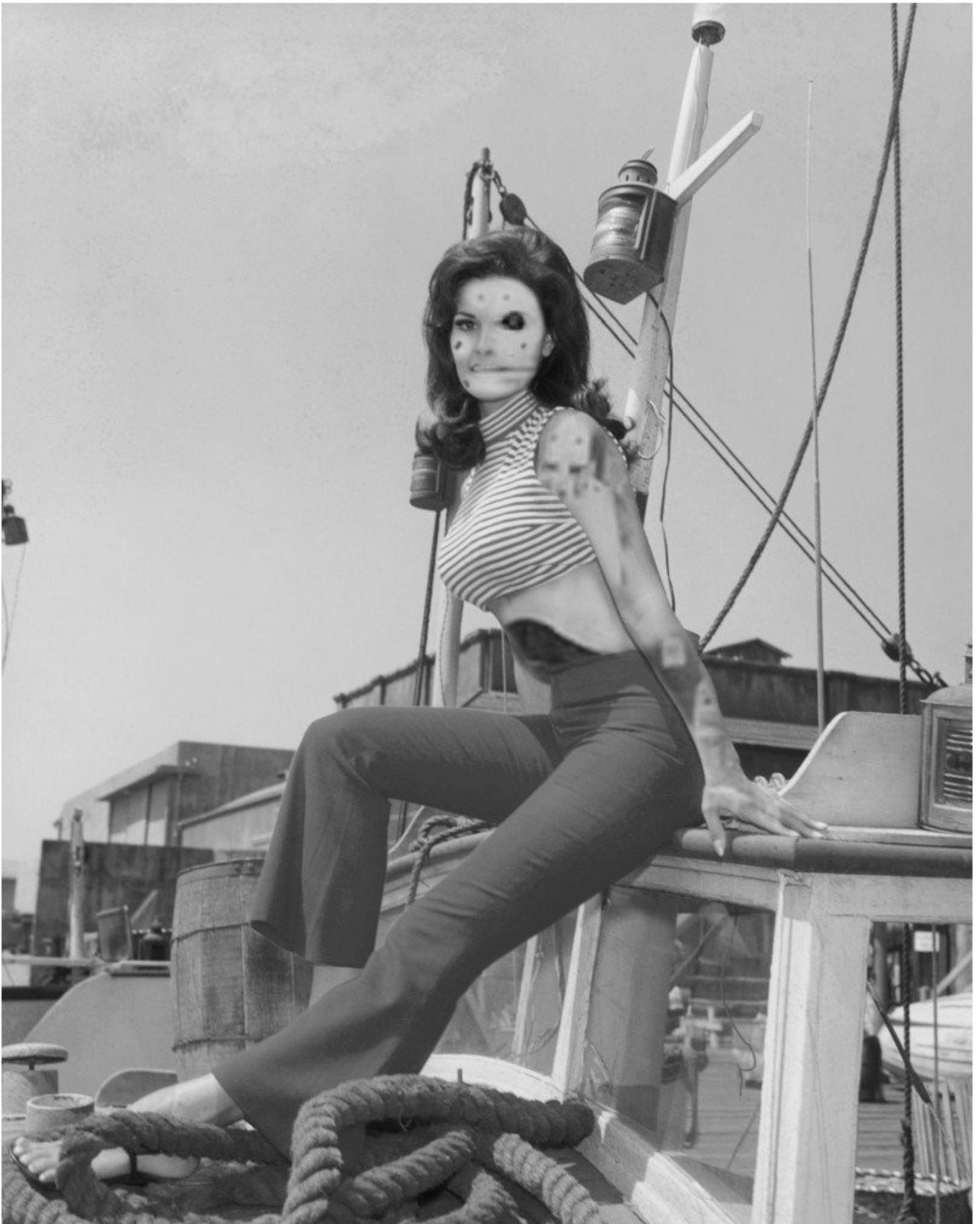


Fig.34 : Raquel Welch, Photomontage numérique, 2017

Ces photomontages (voir Fig.27 à Fig.34) ont été réalisés fin 2016. Des artistes, pionniers dans le domaine du photomontage, comme par exemple John Heartfield (1891-1968), John Stezaker (1948 -) ou encore Eduardo Paolozzi (1924 – 2005) ont marqué mon travail. L'idée était de reprendre des photographies de personnalités historiques et/ou reconnues réelles (dictateurs - « portraits, des gens qu'on n'excusera jamais⁶⁴ » -, acteurs, musiciens, etc.) et de les détourner, en y intégrant de la robotique (à partir à la fois d'images de technologies réellement créées, mais aussi de films de science fiction), afin de confronter une réalité passée (avec des personnes qui, donc, ont réellement vécues et qui sont restées, pour de bonnes ou de mauvaises raisons, célèbres dans la culture et/ou dans l'Histoire) à un avenir prétendument réel. Dans cette optique, certains de ces photomontages (qu'on pourrait aussi appelés expérimentations) sont conçus différemment des trois autres. *Hitler* (Fig.27), *Staline* (Fig.28) et *Elvis* (Fig.29), photoshopés à partir de la même image (extraite du film *Terminator* de James Cameron, voir Fig.37) présentent des modifications intégrales (sur toutes les parties visibles de leur peau, soit aux visages et aux mains) sur les personnes photographiées tandis que pour *Monroe*⁶⁵(Fig.30) par exemple le photoshopage est superficiel (moins dans la fusion que pour les trois autres, et plus dans la fusion, voire dans la révélation⁶⁶), donnant une impression spectrale à l'androïde de Marilyn Monroe (voir Fig.36). De leur côté, *Elvis*, *Hitler* (référence directe à l'oeuvre de John Heartfield, *Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk*) et *Staline* ont plus, à mes yeux, des allures biomécaniques (l'exploration des propriétés mécaniques des organismes vivants et les principes d'ingénierie des systèmes biologiques) que transhumanistes. Ce sont donc deux manières d'amener la problématique au niveau des réalisations plastiques et numériques : d'une part, des créatures robotiques remplaçant complètement des personnalités ; d'autre part, des personnalités qui seraient des créatures robotiques, comme cachées sous

64 Chao, Manu, « Le P'tit jardin », *Sibérie m'était contée*, Actes Sud, 2004, disque compact [cd]

65 À mes yeux, au niveau de la réalisation finie (de la qualité du photoshopage, etc.), *Monroe* serait, disons, plus réussi que les trois autres photomontages.

66 Sur un plan plus technique, l'image du robot ajoutée à la photographie de Monroe donne plus l'impression, selon moi, que le robot est révélé dans la photographie de l'actrice, comme présent sous sa peau et donné à voir par le photomontage.

leur peau. Ici, dans ce travail, la problématique de la robophobie se rapprocherait donc complètement de la question de la peur du remplacement par des machines et de l'androphobie (ou, plutôt de l'androïdophobie). Mon travail est donc un travail sur la peur du robot, mais bien sur la nostalgie de la peur du robot. Comment créer de la science fiction autour du robot à l'heure actuelle, à l'heure des machines réelles ? Comment parler du robot à un niveau imaginaire sans la distance qu'avaient les auteurs de science fiction des années 60, 70, 80 et 90 ? Pour aller plus loin, mon travail traite même de la question de l'environnement, ou plutôt de la phobie de l'environnement, en plaçant les androïdes à la place des hommes, les personnalités présentes dans ces montages n'étant non pas en contact avec les machines, mais les machines mêmes. La phobie de l'androïde tourne aussi autour de cette question : qui est homme et qui est machine, à l'heure où les machines sont faites pour ressembler aux hommes ?



Fig.35 : John Heartfield, *Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk*, 1932

Pour citer quelques détracteurs des Transhumanistes auxquels font échos mes photomontages, Jean-Claude Guillebaud (1944 -), écrivain et essayiste français, explique ainsi que « Un peu partout, le corps est ainsi présenté comme une vieillerie encombrante, symbole de finitude, de fragilité et de mort. A mots couverts, c'est bien une nouvelle pudibonderie scientifique qui s'élabore. Elle renoue très curieusement avec le rigorisme de la Gnose des premiers siècles que les Pères de l'Église avaient combattu. Cette néo-pudibonderie scientifique ajoute ainsi ses effets à la rétractation,

elle aussi puritaine, perceptible dans le champ religieux.⁶⁷ » On peut aussi citer le Vatican, qui a déclaré que « changer l'identité génétique de l'homme en tant que personne humaine par la production d'un être infra-humain est radicalement immoral. [...] Le recours à la modification génétique pour produire un surhomme ou un être doté de facultés spirituelles essentiellement nouvelles est impensable, puisque le principe de la vie spirituelle de l'homme [...] n'est pas produit par des mains humaines⁶⁸ ». La peur du clone et la peur du robot vont de pair. L'une des peurs de l'androïde peut-être résumée tout simplement en la peur de ce qui ressemble à l'homme, et cela se rapporte à la religion, à la peur de l'image et de la copie de l'image. Je mets donc la peur du robot en relation avec l'idée d'une image vivante décrite par le théoricien William John Thomas Mitchell dans son ouvrage *Que veulent les images. Une critique de la culture visuelle*.

W.J.T Mitchell est un professeur d'histoire de l'art et de littérature à l'université de Chicago. Il est un des initiateurs des *visuels studies*⁶⁹ ; il codirige la revue *Critical Inquiry*⁷⁰ et écrit dans la revue *October*⁷¹. Ses principaux ouvrages traduits en français sont : *Iconology : Text, Ideologie*⁷² ; *Cloning Terror : The War of Images, 9/11 to the Present Cloning Terror*⁷³ et *What do Pictures Want ? : The Lives and Loves of Images*, traduit par *Que*

67 Guillebaud, Jean-Claude, « La Pudibonderie scientifique. Entretien avec Jean-Claude Guillebaud » propos recueillis par Nathalie Sarthou-Lajus dans *Études*, vol.414, n°4, Société d'édition de revues, 2011, pages 463-474.

68 Commission Théologique Internationale, « Communion et service : la personne humaine créée à l'image de Dieu », texte traduit par Camila Gross Nachef et Gilles Emery La Santa Sede, 2004. Disponible sur le site du Vatican : vatican.va/roman_curia/congregations/cfaith/cti_documents/rc_con_cfaith_doc_20040723_communion-stewardship_fr.html [consulté le 03/05/2017]

69 *Visual Studies*, parfois appelé *Visual culture*, est un courant de recherche apparu au début des années 1990. Ce courant traite de ce qui relève de la vision, des images visuelles, des univers visuels, que ce soit au niveau des recherches culturelles, de l'histoire de l'art, de la philosophie, de l'anthropologie, etc. Il donne lieu à des programmes universitaires pluridisciplinaires comme à Chicago où enseigne Mitchell.

70 *Critical Inquiry* est un journal académique réunissant les recherches scientifiques de l'Université de Chicago et invités. L'ouvrage est publié par University of Chicago Press (États-Unis) depuis 1974. Mitchell en est actuellement l'éditeur en chef.

71 *October* est une revue artistique, spécialisée dans l'art contemporain, philosophique et intellectuelle. Elle est publiée par MIT Press (États-Unis) depuis 1976.

72 Mitchell, W.J.T., *Iconology : Image, Text, Ideology.*, University of Chicago Press, Chicago, 1986. Traduit en *Iconologie. Image, texte, idéologie*, par Maxime Boidy et Stéphane Roth, Les Prairies ordinaires, Paris, 2009.

73 Mitchell, W.J.T., *Cloning Terror : The War of Images, 9/11 to the Present*, University of Chicago Press, Chicago, 2011. Traduit en *Cloning Terror. La guerre des images du 11 septembre au présent*, la même année par Maxime Boidy et Stéphane Roth, Les Prairies ordinaires, Paris.

veulent les images. *Une critique de la culture visuelle*⁷⁴. *Que veulent les images* est un ensemble de textes et d'articles écrits par Mitchell entre 1994 et 2002 et retravaillés. Dans cet ouvrage, Mitchell théorise le statut actuel des images. Dans son ouvrage, Mitchell définit la notion de « Picture » (traduit en français par « Piction⁷⁵ »), qu'il différencie de l'image. L'auteur a une conception quasi vivante, organique, de la piction qu'il différencie de l'image (l'image étant plutôt l'idée de l'image, c'est-à-dire une forme désincarnée et immatérielle, et la piction l'objet concret. On pourrait par exemple créer plusieurs pictions à partir d'une même image). Cette idée d'une piction vivante n'est, aux yeux de l'auteur, pas toute récente : cela remonterait non seulement aux fétiches anciens et aux totems vénérés par les cultures antérieures, mais se retrouverait aussi dans les différentes religions et dans leurs interdictions à créer des images. Il explique ainsi :

*Depuis la légende du Golem jusqu'aux cyborgs de la science-fiction contemporaine en passant par Frankenstein, la forme de vie artificielle est appréhendée comme une violation monstrueuse des lois de la nature. Le deuxième commandement interdisant la production d'images ne proscriit pas simplement l'idolâtrie : il réprime la production d'images tout court et pourrait parfaitement trouver son origine dans la croyance en "une vie propre" aux images, quelle que soit l'innocence des desseins de leurs créateurs.*⁷⁶

Ainsi, pour Mitchell, les images ne sont pas loin d'être des organismes vivants : c'est-à-dire des formes évolutives, avec des désirs et des besoins, des demandes et des pulsions, qui se développent avec le temps (en fonction des cultures, de notre rapport même aux images passées, qui donneront des images futures).

74 Mitchell, W.J.T, *What do Pictures Want ? : The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago, 2005. Traduit en *Que veulent les images. Une critique de la culture visuelle*, par Maxime Boidy et Stéphane Roth, Genève, Presses du réel, 2014.

75 Ceci étant dit, le titre *What do Pictures Want ?* a été traduit par *Que veulent les images* et non pas par « Que veulent les pictions ? », certainement pour faciliter la diffusion de l'ouvrage auprès du public français.

76 Mitchell, W.J.T, *Que veulent les images. Une critique de la culture visuelle*, *op. cit.*, page 36.



Fig.36 : De gauche à droite : Image extraite du film avorté *Something's Got to Give* (dernier film, non terminé, de Marilyn Monroe) de George Cukor, 1963. Auteur inconnu⁷⁷, photographies de l'androïde conçu par Dimitris Hatzis, 2015

Cette idée d'une image vivante et évolutive se retrouve parfaitement dans mon travail : les photographies de célébrités retouchées et modifiées pour donner l'apparence de robot sont des pictions tirées de pictions ; des pictions qui ont été transformées, évoluées. Ainsi, ce n'est pas tant au robot que je m'intéresse mais à la représentation du robot, à son image et à la représentation de la peur du robot. La peur du robot en tant que créature ressemblant à l'homme est donc la peur de l'image même. Le robot, l'androïde ou tout simplement la machine sont donc, pour reprendre les termes (traduits) de Mitchell, des pictions. La peur du robot (ou, finalement, de sa représentation) n'est peut-être en fin de compte que la peur de l'image vivante : cela rejoint une autre peur du robot qui est celle de l'intelligence artificielle ; c'est-à-dire le robot qui, comme l'image décrite par Mitchell, aurait « une vie propre ».

Dans son livre, Mitchell affirme qu'« il est peut-être temps de serrer la bride de nos idées quant aux enjeux politiques d'une critique de la culture visuelle et de modérer la rhétorique du "pouvoir des images"⁷⁸ », que j'ai interprété comme une pique lancée à Guy Debord et à son livre *La Société du spectacle*⁷⁹. Pour ma part, je pense que Debord et Mitchell ne se contre-

77 Photographies trouvées sur l'article « Greek student becomes youngest person ever to create a life-sized robot humanoid », par le site *themanews.com*. Disponible sur le lien : <en.protothema.gr/greek-student-becomes-youngestperson-ever-to-create-a-life-sized-robot-humanoid-pics> [visualisé le 26/12/2016]

78 Mitchell, W.J.T., *Que veulent les images. Une critique de la culture visuelle*, op.cit., page 52.

79 Debord, Guy, *La Société du spectacle*, Paris, Gallimard, collection « Folio », 1996.

disent en rien ; Debord ne parlant pas d'un pouvoir des images mais d'une société surproduisant des images physiques (en parallèle à la surproduction et à la surconsommation d'objets). J'ai interprété les références à Debord par Mitchell comme une volonté de sa part de montrer son désaccord avec la *Société du specta*

cle mais, encore une fois, selon moi, Mitchell ne fait au final que renforcer l'idée de Debord d'une société faite d'une multitude d'images de plus en plus nombreuses et englobantes. À ce propos, je pense que ces phobies et ces hantises du robot - dont mon mémoire est le sujet - sont à mettre en lien direct avec la phobie de l'aliénation du robot (ne plus pouvoir se distinguer du robot) et des technologies qui, elles-mêmes, sont à mettre en lien avec l'utilisation du numérique, qui est à rapprocher à son tour de l'idée de domination des produits et de leur surproduction par la société de consommation (l'idée qu'en développe Guy Debord dans son livre), et de l'androphobie (ou plutôt de



Fig.37 : Exemples de photographies ayant servi pour les photomontage. De gauche à droite : Phillip Harrington, Elvis Presley lors d'un concert de 1956, photographie pour le magazine *Look*, 1956. Auteur inconnu, Statue du film *Terminator* au Comic-Con de 2004 de San Diego, 2004.

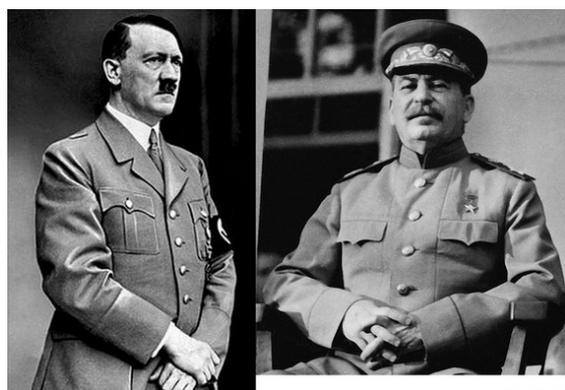


Fig.38 : De gauche à droite : Heinrich Hoffmann, Photographie de Adolf Hitler, 1937. Auteur inconnu, Joseph Staline, à la conférence de Téhéran du 28 Novembre 1943, photographie recadrée (montrant à l'origine Franklin D.Roosevelt et Winston Churchill aux côtés de Staline, sur le portique de l'ambassade de Russie), 1943

l'androïdophobie⁸⁰). Ainsi, à mes yeux, la surproduction des produits dont parle Debord s'est étendu au numérique (les images numériques, sur les réseaux par exemple, étant de plus en plus nombreuses, des copies de copies et des reproductions de mêmes images presque identiques). Cette surproduction serait donc tout naturellement développable au niveau de la robotique, et on pourrait imaginer des multitudes de robots plus ou moins identiques. Cette idée peut-être l'une des sources de hantise des *robosceptiques* (je me servirai de ce terme pour désigner ceux qui craignent l'évolution du robot).

De nos jours, l'image est partout ; elle est devenue physiquement omniprésente, du fait des photographies publicitaires (montrées dans les rues, dans les journaux) ; mais aussi des vidéos, diffusées sur les écrans de télévision, d'ordinateur, de tablette, depuis les gares de métro (et des écrans diffusant les mêmes publicités à longueur de journée) jusque chez nous (par la télévision, mais aussi par les vêtements à motifs et à imprimés, aux posters, aux boîtes de céréales, aux pochettes d'album de musique ou de films, par les films eux-mêmes, etc.). Ces images nous sont, en quelque sorte, imposées, car vivre aujourd'hui en société, c'est vivre avec ces images et, de fait, plus que de les accepter, il nous faut se satisfaire de ces images (en les affichant, par exemple, sur nos vêtements). L'utilisation de l'image physique est un dispositif qui nous a littéralement submergé, ou, autrement dit, que nous ne pouvons finalement plus contrôler, au sens où les nouvelles images ne sont finalement là que pour recouvrir les anciennes (à l'image des panneaux d'affichage de rues ou de transports en communs, où les images sont collées les unes sur les autres). L'idée de recouvrir des images déjà existantes (celles des portraits de célébrités) par d'autres images (les images de robot) fait entièrement écho à cela. Ce dispositif de l'image (nous allons en donner une définition claire un peu plus loin) est en total lien avec le robot et l'image (la représentation) du robot. Un dispositif peut être aussi bien invisible (c'est-à-dire que ceux qui en sont les acteurs, le sont sans s'en

80 Comme je l'ai déjà dit plus tôt, ce que j'appelle « androïdophobie » serait en fait la phobie des androïdes ; l'androphobie est la peur des hommes (ou de ce qui ressemble aux hommes). Cette androïdophobie est bien entendu à mettre en lien avec une fascination pour les androïdes et les robots (développée par la SF) ; mon travail plastique jouerait donc à la fois sur cette peur et cette nostalgie des robots pour imaginer le futur des robots.

rendre compte) que volontairement apparent (habituel, voire dit inné par ceux qui le suivent) pour cacher un autre dispositif, ou un autre système qui en serait dépendant. D'autre part, on peut affirmer que, comme nous l'avons vu avec Mitchell, l'image est un pouvoir, une force. Les idéologies et infrastructures politiques utilisent cette force qu'est l'image afin de véhiculer leurs idées, ou d'ancrer le citoyen dans une réalité donnée. Comme simple exemple de cela, on peut parler de la propagande qui, par le biais d'images systématiques et répétées, cherche à faire accepter opinions, doctrines ou certaines idées dans les domaines politique ou social. Les images utilisées dans les médias, dans les journaux, sur internet ou à la télévision, de par leur existence même, répondent à une idéologie, c'est-à-dire qu'elles correspondent au système économique en place. On peut voir cela par exemple avec l'écrivain et essayiste Guy Debord (1931 - 1994), lequel parle dans son livre *La société du spectacle* d'une domination, de la part des images, toujours plus nombreuses (et le propos du livre, paru en 1967, est d'autant plus vrai aujourd'hui, à l'heure d'internet et des milliers de chaînes de télévision) et plus spectaculaires (ou du moins jugées spéciales, vis-à-vis des autres reproductions). Je mets cette création d'images en chaîne en lien direct avec la création des robots (qu'ils soient humanoïdes, intelligences artificielles, simples machines mécaniques, etc.) et de leurs représentations (au cinéma, dans les romans, etc.). L'auteur parle d'aliénation de la société de consommation, par la marchandise et la reproduction (entre autres, d'images) de plus en plus semblables dans leur variété. On peut voir cela, à notre époque, non seulement avec la publicité (reproduite à l'identique, pour des produits plus ou moins différents, eux-mêmes reproduits à la chaîne ; placardée sur tous les murs, en ville, sur la route, ou dans le métro ; mais aussi dans les médias, en images fixes ou en vidéos), mais aussi sur internet, particulièrement sur les réseaux sociaux, où les modes photographiques publiques s'enchaînent ; voyons par exemple la mode du *selfie* (où les utilisateurs se prennent eux-mêmes, avec leur appareil, en photo ; ces images sont toujours plus semblables que diverses, les utilisateurs étant plus ou moins différents, se photographiant dans des poses

assez semblables) ou encore la mode dérivée du *food selfie*, qui est de prendre sa nourriture en photo à chaque repas (et dont les forums regorgent). Néanmoins, il ne faut pas parler, comme le souligne le critique d'art anglais Lawrence Alloway dans *Art et science-fiction : La Ballard Connection*, d'un public de masse car, le public étant numériquement dense, il est aussi diversifié, et cette diversité se retrouve dans les publicités, les images (faites pour viser, de manière relativement catégorique, selon l'âge, le sexe, le loisir, le métier, etc - cette idée va de pair avec le principe de la culture industrialisée - que Alloway oppose à la culture artisanale - qui offre un large choix de biens et de services, pour que le choix du consommateur s'accroît, pour que le marché augmente). Les dispositifs de création d'images sont d'ailleurs toujours de plus en plus nombreux, avec de multiples modèles d'appareils photographiques numériques à différents prix (pour que toutes les familles puissent en posséder au moins un) ou des téléphones cellulaires avec la capacité de photographier et d'enregistrer des vidéos (capacité devenue presque obligatoire pour les téléphones actuels). Cette reproduction a pour but d'ancrer le spectateur dans la réalité économique capitaliste actuelle, inspirée par le modèle américain (notons que ces différentes modes, devenues internationales, proviennent souvent des États-Unis, et sont rarement traduites de l'anglais lorsqu'elles passent dans le langage courant). Cette surabondance d'images et de marchandises, semblant répondre aux demandes des utilisateurs (puisque'ils s'y plient, c'est qu'au final, ils apprécient cette consommation) ne serait en fait pas choisie par les utilisateurs mais leur serait imposée (le choix ne pouvant être fait que lorsqu'on peut, par définition, choisir autre chose, prendre un autre chemin), d'où l'aliénation du système économique. En appliquant cela au robot, on peut imaginer qu'à l'avenir – si ce n'est déjà le cas aujourd'hui - tout le monde sera forcé d'avoir son propre robot chez soi et de le changer régulièrement contre un modèle plus récent, plus évolué ou juste un peu différent.

Pour en donner une définition rapide, un dispositif, quel qu'il soit, apparaît à un moment où on en a besoin, pour répondre à une demande,

trouver une solution à un problème ou même imposer une idée. Pour reprendre la définition qu'en donne Michel Foucault dans « Le jeu de Michel Foucault », le dispositif (dont il parle comme d'« un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques⁸¹ », etc.) est un réseau, formé à partir de dits (c'est-à-dire les discours) et de non-dits (comme les formes architecturales, par exemple), et inscrit dans une relation de pouvoir - Foucault ayant particulièrement étudié les dispositifs disciplinaires comme les prisons, les écoles ou les casernes militaires – avec un système de gratifications et de punitions. Mais le dispositif peut être aussi plus sournois, moins visible, et un dispositif peut masquer une pratique, qui restera alors muette. De plus, le dispositif est adaptable, par des changements de position ou de la pratique même. Le philosophe italien Giorgio Agamben, dans son livre *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, reprend cette définition de Michel Foucault et en parle comme étant « tout ce qui a, d'une manière ou une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants.⁸² » (en d'autres termes, à peu près tout, c'est-à-dire tout ce qui existe, même par réinterprétation, réutilisation, ou de manière détournée). Il faut parfois être étranger à ce dispositif et, parfois, tout au contraire, en avoir fait l'expérience, pour le comprendre. Un exemple de dispositif simple, que l'on peut comprendre à la fois en en étant spectateur, ou bien en en étant acteur, est le fait pour un artiste peintre par exemple, de fixer au mur un portrait, un autoportrait ou autre et, à une assez courte distance, au sol devant ce mur, de placer une autre peinture. Ainsi, par ce procédé, l'artiste encouragera, sans que ceux-ci ne s'en aperçoivent dans l'immédiat, les spectateurs à s'incliner, pour regarder la peinture au sol, devant celle fixée au mur ; ce procédé permettant à l'artiste (placé en quelque sorte, en tant

81 Michel Foucault, « Le Jeu de Michel Foucault », entretien collectif. *Dits et écrits III*, Paris, Gallimard, 2011, page 299.

82 Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Rivages poches, 2014, page 80.

qu'ingénieur de ce dispositif, comme supérieur dans sa relation au pouvoir, face au spectateur) de faire s'incliner, contre sa volonté, en tout cas indirectement, une personne et de mettre en évidence ce principe de dispositif muet (sans oublier que le principe même d'accrochage en galerie, ou encore les déplacements des spectateurs dans les couloirs d'une galerie, en suivant un parcours établi par cet accrochage, répondent eux aussi à différents dispositifs). Comprendre le dispositif (ou, du moins, le remarquer, comprendre son existence), c'est déjà bouleverser cette relation de pouvoir (relation de force hiérarchique, au sens où celui qui a le pouvoir, a donc un pouvoir, une force, sur ceux qui obéissent au dispositif sans même le remarquer, le comprendre), au sens où le dispositif repose sur cette relation même. La peur du robot correspond à cela.

L'idée de réaliser ces travaux de photomontage m'est venue à l'esprit après avoir découvert, lors de l'exposition « Variation, Paris Media Art Fair » (qui présentait entre autres les travaux de Pascal Haudressy⁸³, la série des *théâtres optiques*⁸⁴ de l'artiste vidéaste Pierrick Sorin, ou encore les œuvres de Frédéric Delangle⁸⁵) à la Cité Internationale des Arts lors des journées de la Fiac 2016, le travail de l'artiste français François Ronsiaux⁸⁶. L'artiste, que je ne connaissais pas alors, exposait trois photographies lors de cette exposition. Il s'agissait de trois tirages grand format, nommés *United Land Pôle reversal*, chacun des titres de cette série étant suivis d'un numéro (le premier, accroché sur la gauche, étant 07, suivi par le 04 puis par le 02). Pour parler de l'artiste lui-même, François Ronsiaux⁸⁷ est un autodidacte,

83 On pouvait voir par exemple *Lignes, plans et contrepoints*, une peinture acrylique positionnée à côté d'un écran de 24pouces, mettant ainsi en relation deux écrans : la toile et l'écran numérique, deux formes de représentation : la peinture fixe et le tracé numérique en mouvement.

84 *Les Théâtres Optiques* de Pierrick Sorin sont des boîtes de petites tailles où on peut visualiser des vidéos projetées sur des objets, comme des projections holographiques, en lien avec le travail de Méliès.

85 Le travail de Delangle présenté à l'exposition se composait d'une série de trois œuvres intitulée *Paris-Delhi*, des photographies de Paris repeintes (voire, donc, des photomontages faits à la peinture) représentant Paris habitée et revue à la façon des villes d'Inde du Nord.

86 François Ronsiaux est un artiste photographe et plasticien français ; son travail *United Land* (aussi nommé, pour certains travaux de la série, *United Land Pole Reversal*) se base sur la théorie de l'inversion magnétique des pôles, entraînant ainsi une montée des eaux à plus de 300 m dans les villes et zones habitables actuelles. Ronsiaux représente ainsi, à travers des photomontages numériques, des bâtiments et monuments célèbres plongés dans les eaux (et ne laissant que voir, en dehors des mers, ce qui dépasserait du niveau de la mer, à plus, donc, de 300 m).

87 Voir Azerot, Mathilde, « Un Monde sans nous », dans *Tremblay Magazine*, n°175, Novembre 2015, page 33.

photographe et plasticien d'art contemporain, président de l'association L'entreprise (qui regroupe une cinquantaine d'artistes de tous pays) et co-gestionnaire de la galerie d'art contemporain Plateforme⁸⁸ à Paris.

Ronsiaux est présenté sur son site internet⁸⁹ comme étant un artiste travaillant sur les idéologies modernes, les évolutions environnementales et *l'engineering* de la propagande. Il y est dit que l'artiste, à l'origine photographe, réalise aussi des installations, performances, projet visuels et sonores. Lors de cette exposition, je me suis surtout intéressé à la troisième photographie, celle tout à droite. Il s'agissait d'un tirage sous Diasec mat, sur caisse américaine⁹⁰, intitulé donc *United Land Pôle reversal #02* (voir Fig.56). Cette photographie représentait un désert de glace, comme plongé dans une brume crépusculaire - de toutes les œuvres de Ronsiaux que j'ai pu voir de cette série, la 02 est la seule se déroulant à la tombée de la nuit -, avec au fond des icebergs (ou des collines glacées) et un sol polaire, comme une banquise, fracturé. Et, surtout, en plein milieu de ce désert, un bâtiment (une tour, peut-être un bâtiment scientifique aux allures de gratte-ciel) brisant la glace, comme posé là, voire tombé du ciel pour venir se nicher dans le sol. La photographie m'a interpellé, non pas pour l'évident message écologique (sur la destruction des pôles, glaciers et de leurs faunes, et de la présence humaine dans des lieux reculés et de l'oppression sur la vie animale qui en découle), mais parce que je ne savais tout simplement pas devant quoi je me trouvais. Le lien de mon travail avec celui de Ronsiaux passe par le fait, bien évidemment, qu'il s'agit dans les deux cas (pour Ronsiaux comme pour moi) de photomontages, mais aussi par le fait que dans les deux cas nous parlons de science fiction (inspirée de faits réels ou qui pourraient s'avérer réels : pour Ronsiaux, le déplacement des pôles ; pour moi, la création à plus grande échelle de robots).

88 Informations disponibles sur le site officiel de la Plateforme : <plateforme-paris.com/index.html> [consulté le 21/10/2016]

89 Site officiel de l'artiste : <francoisronsiaux.com/biographie.html> [consulté le 21/10/2016]

90 J'ai pu voir, par la suite, sur internet (sur le site artjaws.com), que l'artiste François Ronsiaux vendait ses photographies sous différents formats (allant du 40x60cm au 105x70cm), avec des tirages de différentes techniques (tirage Dufrenoy avec caisson lumineux à led, ou bien tirage sous Diasec mat avec caisse américaine, comme présentée lors de l'exposition).

C'est ce questionnement sur la réalité de la science fiction que je trouve intéressant dans l'art et dans la recherche sur la SF. Quelle est la réalité d'une chose qui n'existe pas encore mais dont on pense qu'elle va exister plus tard ? Pour beaucoup, la science fiction est liée au fantastique (et donc au merveilleux ou aux croyances religieuses et spirituelles). Les robots étant une réalité (puisqu' existant à notre époque), pour certains penser le Transhumanisme (ou même la science fiction) comme avenir de l'homme n'est donc pas de l'ordre du merveilleux mais de la réalité. Dans mes photomontages, la science fiction est présente par collage de deux réalités : les personnalités (passées) et les robots (présents et donc aussi – certainement – futurs). Le noir et blanc, dans mes photomontages, est présent à la fois en relation avec les photomontages de Ronsiaux, mais aussi pour des questions techniques et esthétiques (le photomontage, pour ces travaux, rend mieux à mes yeux en noir et blanc). L'image de Ronsiaux est grise, très sombre (non pas seulement au niveau de la couleur, mais au niveau de l'ambiance, de l'environnement, qui s'en dégagent), on ressent le côté austère d'un pôle au climat glacé, dépourvu de vie apparente (malgré le bâtiment fait de main d'homme, malgré les animaux qui pourraient vivre dans cette glace), mais j'avais du mal à savoir s'il s'agissait d'un cliché, ou bien d'une peinture ; s'il s'agissait d'une photographie faite sur le vif, ou bien d'un montage fait par ordinateur, voire même fait seulement avec des moyens numériques, où tout ne serait que fictionnel. C'est cette ambivalence qui m'a plu, dans ce travail : le côté science fiction qu'on arrive pas à discerner, tout en le sachant bien présent, ne serait-ce qu'avec ce bâtiment aux allures réelles mais qui rend tout le reste du décor irréel⁹¹. Dans mes propres travaux, l'ambivalence est celle de la science fiction : c'est-à-dire que, comme dans la science fiction, l'image fictive est montrée comme réelle (dans une fiction de SF, l'histoire est montrée comme réelle) ; mais l'objet reste, sans ambivalence (à l'inverse de la première impression

91 Je n'arrive pas à savoir si c'est le bâtiment qui se veut réel mais qui ne l'est pas, qui rend tout le décor science-fictionnel, ou bien si c'est ce bâtiment qui réel, juste déplacé dans ce milieu certainement retouché en partie par montage numérique et qui donc rend le tout surnaturel. Mais, selon moi, science fiction ou non (mais science fiction quand même), on a plus à faire ici à une peinture numérique qu'à une photographie (photographie numérique ou non, montage photographique ou non).

que j'ai eue des travaux de Ronsiaux), en lui-même non-réel (tout comme un roman ou un fil de fiction reste de la fiction, puisqu'on sait qu'il s'agit de fiction). Dans mes travaux suivants (ceux liés aux algorithmes et aux commandes numériques), j'ai cherché à reprendre cette ambivalence (je reviendrai plus tard là-dessus).

J'ai, par la suite, fait des recherches sur cet artiste, François Ronsiaux, et sur son travail plastique, jusqu'à trouver son site personnel où il décrit sa démarche comme une approche imaginaire de décors post-apocalyptiques. Ronsiaux explique ainsi : « *United Land* est un projet global photographique et plastique qui explore les notions de territorialité et les psychoses de l'homme face à la potentielle disparition de ses espaces vitaux⁹² » ; à travers son travail, François Ronsiaux ne déplace pas les hommes (ou, plus exactement, des infrastructures humaines) dans des territoires qui le rejettent, mais déplace bien les territoires eux-mêmes pour en faire submerger les bâtiments (et donc populations) terrestres.

L'être humain, en quête perpétuelle de contrôle de son environnement de vie, se retrouve depuis peu face à la question de temporalité de l'existence humaine et à l'hypothèse d'un arrêt brusque ou progressif de la vie sur terre. [...] United Land est un instant T où l'activité et le mouvement sont stoppés et l'œuvre humaine devient sujet à réflexion à travers des paysages utopiques sous-marins définitivement figés de toute influence exceptée celle de l'érosion marine⁹³.

Ainsi, Ronsiaux travaille aussi sur les psychoses et sur les peurs. Dans mes travaux, ces peurs sont présentes par leurs représentations ; je travaille sur la représentation du robot et de sur les peurs du robot (et donc sur la représentation de ces peurs), dans une démarche nostalgique. Ronsiaux, quant à lui, parle de paysages « utopiques » (mais, selon moi, au vu de l'événement apocalyptique envisagé par l'artiste – qui est donc la submersion des mers et des océans sur les activités et structures humaines -, on pourrait plutôt parler de paysages dystopiques, au sens où dans le travail imaginé par François Ronsiaux les femmes et les hommes auraient disparu

92 Ronsiaux, François, sur le site officiel de l'auteur, *op. cit.* [consulté le 21/10/2016]

93 *Idem*

de ces paysages et donc de la terre – ou, du moins, n'auraient plus aucune influence sur l'évolution de ces paysages et des infrastructures humaines, abandonnées aux fonds marins – puisque, comme le souligne Mathilde Azerot dans son article pour *Tremblay Magazine* « l'effacement de nos territoires signifie *de facto* la dissolution de notre existence⁹⁴ ». Dans mon travail, la présence de l'homme est assez ambivalente. Il est présent, d'une part, par moi-même (qui suit le créateur des images), par les personnes photographiées (les photographies dont je me sers) et puis par la forme humanoïde des robots (l'homme est présent dans le robot car il en est à la fois le créateur et le modèle). Finalement, mon travail parle autant de l'homme que du robot, puisque je m'intéresse à la peur du robot (ressentie par l'homme) autant que du robot lui-même (ou, du moins, de sa représentation). Mon travail traite aussi bien de la peur du robot et de sa présence à nos côtés que de l'adaptation de l'homme à ce nouvel environnement robotique vers lequel nous tendons peu à peu à nous développer.

À ce propos, Ronsiaux affirme que son travail « parle plutôt de la conscience de l'humain, de son adaptation à son environnement⁹⁵ », bien qu'il ajoute ensuite que son œuvre « signifie la fragilité de notre existence⁹⁶ » (ce qui est assez paradoxal selon moi, l'adaptation à l'environnement étant plutôt une force, complètement à l'opposé de ce qu'on pourrait appeler la fragilité de l'existence, qui serait alors l'incapacité à s'adapter à un autre milieu). La démarche de l'artiste est donc pure science fiction⁹⁷ comme je le pensais – et presque, l'espérais, car ce n'est pas pour rien, puisque je travaille moi-même sur la science fiction, que son travail m'ait plu -, l'artiste cherchant à dépeindre un futur où les mers, avec l'inversion des pôles, auraient augmenté de 300mètres (le travail s'appuyant sur le fait que l'affaiblissement du champ magnétique terrestre pourrait, théoriquement,

94 Azerot, Mathilde, « Un monde sans nous », *art. cit.*

95 Ronsiaux, François, propos recueillis dans « Un monde sans nous », *art.cit.*

96 *Idem*

97 Lorsque j'affirme qu'il s'agit là de « pure science fiction », je ne dénigre en rien le travail de l'artiste. À mes yeux, la science fiction n'est pas forcément l'irréel, la fabulation ou le fantasme, mais peut être le réel imaginé (avec ses erreurs, son côté romancé, etc., le futur étant toujours à imaginer), le réel inventé, ré-inventé, voire le réel prémédité.

modifier notre monde et notamment inverser les pôles ; ce déplacement entraînant alors un mouvement massif des eaux, « le mouvement des mers et des océans monterait alors à 300m⁹⁸ »), où notre architecture ne dépasserait donc et ne serait visible (pour une vision au-dessus des mers) qu'à ce niveau. Mais, bien que la démarche de l'artiste, expliquée, réponde à mes questionnements sur ce sujet, certains points restent obscures, comme les techniques mêmes utilisées pour la création de ces images (à noter que l'artiste a aussi réalisé un projet du nom de *Paris Underwater*, lors de la Nuit blanche parisienne où, selon la journaliste Mathilde Azerot, pour *Tremblay Magazine* « les passants ont alors pu éprouver les conséquences d'une montée des eaux⁹⁹ ») : sont-ce des imageries numériques ? L'artiste a-t-il lui-même photographié ces déserts blancs ou bien les a-t-il créés (ou faits créés) numériquement ? Le bâtiment incrusté dans les eaux gelées existe-t-il réellement (on peut supposer que oui, ou du moins qu'il s'inspire de bâtiments réels, puisque d'autres travaux de l'artiste représentent des infrastructures célèbres, comme par exemple la Tour Eiffel, dans des situations similaires) ? Ce travail, imageant donc la théorie sur l'inversion des pôles, nous permet de nous poser des questions, non pas seulement sur le réchauffement climatique, la sur-industrialisation, la destruction de la biodiversité et les multiples problèmes écologiques auxquels nous devons faire face, mais bien sur notre capacité à faire face à la « psychose » de la potentielle (mais néanmoins fatidique) disparition de ses espaces vitaux (et donc, notre disparition inéluctable).

On peut parfaitement retrouver cela dans mon travail : mon travail, imaginant la théorie d'une robotisation graduée de la société et de la vie humaine, nous permet de nous poser des questions, non pas seulement sur l'envahissement de la robotique dans nos espaces vitaux, l'omniprésence des *bots* et des créatures humanoïdo-robotiques parmi nous, mais bien sur notre capacité (ou incapacité) à faire face à la psychose de la potentielle (mais pas moins fatidique) disparition de nos espaces vitaux au profit des robots, ainsi que leur omniprésence dans nos vies (voire pour gouverner nos

98 Azerot, Mathilde, « Un monde sans nous », *art.cit.*

99 *Idem*

vies).

II) Le robot et son image : l'attrait et la peur du robot

L'image, la place de l'image du robot et la robophobie

Les images, en tant à la fois objet et notion, peuvent être truquées, trafiquées, et modifiées à volonté, encore plus aujourd'hui, à l'heure des truquages numériques (sans oublier que la photographie argentique a pu être retouchée depuis ses débuts, avec le photomontage, en laboratoire, etc.). C'est un fait reconnu, souvent utilisé par les dictateurs ; on peut voir par exemple les images de propagande staliniennes, avec par exemple l'effacement de Trotski de différents clichés datant de 1920 par Grigori Petrowitsch Goldstein, pour que Staline puisse maintenir sa domination en effaçant le rôle joué par Trotski. Pourtant, l'image reste vraisemblablement une source fiable aux yeux des médias, puisque les images véhiculées par la télévision, internet et les autres médias sont choisies et faites pour témoigner (elles sont utilisées pour illustrer des propos). Pourtant, on peut aussi faire dire ce que l'on veut à des images (on peut voir par exemple une vidéo d'un hélicoptère décollant d'un jardin, on pourra aussi bien dire qu'il s'agit d'un véhicule politique, dans le cadre d'une action spéciale, ou bien d'un véhicule militaire faisant suite à des événements, ou bien encore d'un véhicule appartenant à des secours après un accident, l'image faisant office à la fois de témoignage et de preuve, elle n'aura en fait aucune légitimité).

On peut dire que l'image correspond au système politique en place et est nécessaire. L'image du robot en est un exemple. Comme nous l'avons vu, les images répondant au système économique et politique, elles seront toutefois nécessaires puisque, sans image, il y aurait refus du système politique. L'image peut-être aussi totalement détournée (en lui faisant dire autre chose que ce que son créateur voulait à l'origine) ou réappropriée (à travers, comme dans mon travail, le recyclage d'image, le remake ; cela correspond à l'idée de W.J.T. Mitchell selon laquelle l'image est vivante). L'idéologie même que voulait représenter une image peut aussi lui être

complètement arrachée ; un bon exemple de cela est la célèbre image, devenue icône, de Ernesto « Che » Guevara, à Cuba, par Alberto Korda. Ce célèbre portrait du révolutionnaire voulait représenter la révolution même (l'histoire de cette photographie veut même qu'elle ait été prise lors des funérailles des victimes du sabotage du bateau français *La Courbe* dont le gouvernement cubain accusa la CIA d'en être l'auteur, et auxquelles participaient et assistaient entre autres Fidel Castro, Jean-Paul Sartre et Simone de Beauvoir). Paru en 1960 dans le journal cubain *Revolución*, ce portrait devint d'abord célèbre en tant que représentation du symbole même de l'anti-capitaliste Guevara mais, il faut voir aujourd'hui, que les plus grandes sociétés américaines (comme par exemple la compagnie d'habillement *Fruit of the Loom*) vendent cette image à travers vêtements et accessoires (la récupération commerciale de cette image est donc totale, et son idéologie première lui a été arrachée). Mais, à qui appartient alors l'image ? On peut se le demander, au sens où cette multiplication des images (toujours à travers le remake et le recyclage d'images ; mon travail sur la représentation du robot en prend sa source) ne donnent plus raison à ce qu'on appelle le plagiat (les images étant toujours plus nombreuses sur internet par exemple, elles se copient toutes mutuellement les unes les autres, pour voir disparaître les précédentes). La disparition des précédentes images créées va de pair avec le déroulement des images sur internet qui (aussi bien les images fixes que les vidéos, ou même les documents écrits, etc.), au fur et à mesure, avec le temps, se retrouvent perdues, effacées (c'est le cas de plusieurs de mes travaux, comme par exemple ma vidéo *Clones*). C'est une forme d'obsolescence programmée, qui fait écho à la société de consommation dans laquelle nous nous trouvons ; ces images détruites, remplacées, invitent à en produire de nouvelles. Tout comme le recyclage industriel n'est pas une solution aux problèmes causés par la société de consommation (et à la consommation des biens et des matières premières) mais est un détournement du problème pour permettre de produire toujours plus (on ne recycle pas pour ne plus consommer, mais on recycle pour pouvoir continuer à consommer), la création d'une image

semblable à une autre (comme un *selfie* présent sur un fil d'actualité d'un réseau social, plus récent que le précédent qui a déjà été perdu dans la multitude d'images qui a été ajoutée et partagée entre temps) est vouée à être remplacée à son tour. À l'inverse, le plagiat est toujours possible au niveau de l'écrit (reprendre un texte mot pour mot, par exemple) ou, au niveau de l'écrit d'un film, puisqu'on parle de plagiat lorsque les scénarios sont semblables (ceci est vérifiable avec un simple exemple : en 2015, le tribunal de grande instance de Paris a condamné la société de production *EuropaCorp*, de Luc Besson, parce que le scénario du film *Lock-Out* de James Mather était plus que semblable au film *New-York 1997* du cinéaste John Carpenter, sorti plusieurs années auparavant¹⁰⁰). À l'inverse, si on regarde deux chaînes d'informations télévisées différentes (prenons par exemple *France 2*, *TF1*, *BFMTV* ou *iTELE*, pour ne pas les citer), on pourra constater que parfois, ce sont les mêmes images (du même dispositif de création d'images, de la même caméra) qui sont utilisées. Elles sont donc diffusées publiquement, et on pourrait penser qu'elles sont devenues publiques. Lorsque ce sont des appareils différents qui ont enregistré les mêmes scènes, est-ce que cela fait une différence ? Il faut savoir que lorsque, par exemple, une personne est filmée dans la rue, lors d'un reportage télévisé, et que cette même personne décide de mettre en ligne (sur un site internet de partage de vidéos) quelques minutes de ce reportage où elle apparaît, elle est en tort, du fait qu'elle n'est pas propriétaire du reportage. Mais alors, à qui appartient l'image de cette personne ? On pourrait trouver raisonnable et logique que son image, en tant que telle, lui appartienne (par la loi). Pour ce qui est du reportage, il s'agit d'un objet immatériel qui a été créé par quelqu'un d'autre que cette personne qui y figure, et qui donc ne lui appartient pas. Tout cela est vraisemblablement une question de droits qui n'est, comme dirait Kant, pas toujours du registre du raisonnable ou de la logique. Ces chaînes télévisées, faites pour informer, sont aussi, par la multitude d'images diffusées,

100 Voir par exemple le site de la revue les *Inrocks*. Disponible sur : <http://www.lesinrocks.com/2015/10/15/cinema/john-carpenter-fait-condamner-la-societe-de-luc-besson-pour-plagiat-11781496/> [consulté le 03/06/2017]

représentatives du système économique, et sont donc au service du pouvoir (qui, dans l'idéal, est au service du peuple qu'il gouverne). Mais alors, on peut se le demander, le créateur serait-il constamment lié au système économique ?

L'artiste est un créateur, mais il est aussi penseur. Penseur de son époque, il peut autant suivre le système, que le détourner, le contre-dire ou bien même l'ironiser (on peut voir par exemple les fameuses sérigraphies de Warhol, jouant sur l'importance de l'imagerie publicitaire sur les consommateurs des années 1960 et de la pop culture). Grand nombre d'artistes répondent à des commandes, faites par des privés ou même par l'État. Ceux-ci servent le pouvoir au sens où c'est le pouvoir qui leur demande, en quelque sorte, de créer pour eux (pour garder Warhol comme exemple, en tant que reflétant de la société de consommation, dont il a fini par ironiser les traits, il a été connu mondialement entre autre parce que les États-Unis, avec la guerre froide, cherchait à élever la culture américaine et l'art américain au niveau international). Le pouvoir cherche donc, par l'art, comme à travers les images, à transmettre une idéologie, une pensée commune. Mais les artistes, de part ce qu'on pourrait nommer la force de l'art (car l'art est une force ; il ne faut pas oublier que, durant les guerres, l'art est souvent visé, détruit ou réapproprié, ce qui montre bien son importance), peuvent aussi aller plus loin que les simples demandes de l'État, au point que l'État lui-même ne contrôle plus cet art. On peut voir comme exemple de cela le constructivisme, qui accompagnait la révolution russe dans les années 1910-1920. Les avant-gardistes cherchaient à rompre avec les imageries du pouvoir passé, mais le gouvernement finit par mettre ce mouvement de côté, car les artistes allaient trop loin vis-à-vis des imageries de l'époque. Les artistes allaient plus loin que les demandes faites par le gouvernement et, de fait, le gouvernement lui-même a trouvé cet art trop dangereux par rapport à l'image qu'il voulait donner. Les artistes, volontairement ou non, ont contrarié les demandes du gouvernement. Selon Lawrence Alloway (1926 – 1990), la production de masse des mots (dans les journaux, à la télévision...), des images (photographiques, en vidéo, etc.), et

de la musique répétables à, plus ou moins, l'identique, ont abouti à une consommation multiple de signes et de symboles, et l'acceptation des médias de masse ont entraîné un tournant dans la conception de la culture. Alloway affirme ainsi : « Les peintures à l'huile les plus singulières et les poèmes les plus personnels, les films tous publics et les magazines à grand tirage peuvent être alors situés sur un même continuum plutôt que figés dans les couches d'une pyramide.¹⁰¹ » C'est-à-dire, en d'autres termes, qu'on pourrait aujourd'hui considérer l'art, les peintures, la littérature et le cinéma, puisqu'ils sont désormais, dans notre société occidentale, accessibles à tous et pour tous (et beaucoup plus encore, à notre époque, avec internet), non plus réservés à une élite (autant au niveau de la visualisation qu'au niveau créationnel) mais exposés à la société, au public et mis au même niveau (sans hiérarchie de valeurs). Le rôle de l'artiste (d'autant plus que l'artiste, avec cette idée d'un art, non plus élitiste, mais public, peut être proche du monde qui l'entoure) est donc proche de celui du philosophe, au sens où il peut aussi bien être en total accord avec son époque, avec son gouvernement, ou bien son système économique, qu'être en total désaccord, et être critique, contestataire, ou simple spectateur de tout cela. L'artiste n'est pas un simple créateur d'images (le créateur d'images peut ne pas être artiste), mais c'est aussi un créateur de pensées, et le pouvoir en place peut se servir de l'art pour inscrire sa propre pensée dans le temps.

La représentation du robot (nostalgie, remake et cinéma)

Le robot est présent dans les œuvres de science fiction, que ce soit dans les romans, dans la bande dessinée ou même au cinéma. Ces dernières représentations, les plus récentes, regroupent et s'inspirent de toutes les autres. Au delà de mon travail pictural, mes créations se portent aussi sur la représentation physique ; c'est-à-dire non pas seulement par la peinture ou l'image numérique mais aussi par la tridimensionnalité. Cette idée de

101 Lawrence Alloway, « Le front étendu de la culture », dans *Art et science-fiction : La Ballard Connection*, op.cit., page 51.

créations tridimensionnelles renvoie directement au cinéma, avec les décors qui sont présents pour donner l'illusion d'un réel fantastique. Avec mes travaux en sculpture de papier, j'ai voulu revenir, comme je l'ai déjà dit, plus en avant sur cette question de décor de cinéma, en allant vers la tridimensionnalité – à partir du papier, en imaginant des structures robotiques en papier mâché, des sculptures composées d'amoncellements de carcasses robotiques, avec des mélanges de papier mâché et de câbles électriques.



Fig.39 : François Ronsiaux, *United Land Pôle reversal #2*, 2015.



Fig.40 : Crânes, Papier mâché (papier journal et colle), environ 15x20x20cm par objet

Le décor de cinéma a évolué dans le temps. Si on parle des films du réalisateur Ed Wood (1924 - 1978) par exemple, les créatures et décors sont faits de papiers mâchés et de latex. Ce n'est que bien plus tard, avec des réalisateurs comme George Lucas (1944 -), dans les années 70-80, que les décors deviennent plus « réels », où le métal sert à créer de faux robots par exemple (puis, plus tard, les décors se feront numériquement et par images de synthèse – et c'est bien toujours par Lucas, dans les années 2000, qui démocratise ce procédé). Avec les structures de papiers, j'ai voulu revenir aux origines de la représentation du robot au cinéma. À mes yeux, on peut découper le cinéma de science fiction en trois époques (pour ce qui est de la construction des décors) : la première étant celle donc du papier, la seconde étant celle du « réel » (ou du rapprochement au réel) où le métal par exemple sert dans la construction de ce qui doit être en métal « en vrai » et la troisième celle de l'imagerie de synthèse (qu'on pourrait traduire par la construction du robot par le robot même, puisque les décors sont faits par ordinateurs ; à la différence des moulages de latex par exemple, qui seront entièrement faits « à la main » - qu'on pourrait presque qualifier de *hominis manu picta*¹⁰²).

Mes créations tridimensionnelles (c'est-à-dire les *Crânes* et des travaux comme *Échanges entre le Dr. Peter Altain et le Dr. John Hisberg*), comme certaines de mes recherches picturales, sont en lien, d'une part, avec le cinéma (c'est-à-dire avec le décor de cinéma), et pourrait, d'autre part, s'intégrer dans ce que le théoricien et historien français Arnauld Pierre nomme, dans son livre *Futur antérieur – Art contemporain et rétrocipation*, mais aussi dans son entretien pour l'exposition collective à la Galerie du Jour Agnès B., *Futur Antérieur : Retrofuturisme, Steampunk, Archeomodernisme*, « l'archéomodernisme ». Selon la définition qu'en donne Arnauld Pierre, l'archéomodernisme concerne les artistes qui

102 *Non hominis manu picta* est une expression latine qu'on pourrait traduire littéralement en français par « non fait de main d'homme » ; on s'en sert pour parler des images dites acheiropoïètes, c'est-à-dire les images dont les origines sont inexplicables (et qui sont donc, suivant les croyances, miraculeuses – elles peuvent être par exemple des images du Christ ou de la Vierge Marie). De cette façon, une image *hominis manu picta* serait donc une image « faite par l'homme »

s'intéressent aux recyclages des formes de la science et des pseudo-sciences (sciences occultes, etc.) des années 1900 et qui s'en inspirent dans leurs travaux. Ces références se retrouvent dans les travaux archéomodernistes comme un « historicisme approximatif et confus, révélateur d'un rapport superficiel et faussé à l'histoire, véhiculant une confusion temporelle et favorisant une sorte d'écrasement du temps¹⁰³ » ; c'est-à-dire que les travaux archéomodernistes se perdent dans leurs références et mélanges historiques. On peut retrouver cela dans plusieurs de mes travaux, comme par exemple dans *Échanges entre le Dr. Peter Altain et le Dr. John Hisberg*, où les références historiques, cinématographiques, scientifiques et science-fictionnelles se mêlent, à la fois dans la narration et dans les techniques de création utilisées (le papier, l'encre de la machine à écrire, etc.).

Cela peut se retrouver aussi dans mes *Crânes*, des têtes de robots en papier maché, modelées pour, certaines sur la forme de crânes humains. Ces têtes de robot, très inspirées par les décors de cinéma (par des films qu'on a déjà cités comme *Star Wars* par exemple), jouent sur l'opposition entre le papier et le métal qui formerait de vrais robots. Ce sont des crânes (voir Fig.40) de petites tailles (environ 15x20x20cm, suivant les travaux), qui peuvent être présentés fixés au mur, sur des socles ou même directement posés au sol ou au milieu de câbles électriques (le travail étant en cours et non terminé, je ne peux en dire plus dessus pour le moment). Chaque crâne est différent mais, fait en série à l'image des produits de consommation, sont tous faits selon les mêmes modèles.

Pour Arnaud Pierre, l'archéomodernisme est l'idée de reprendre (et donc, de faire du remake, comme je le fais) une esthétique et des principes de création passée et d'en jouer, nostalgiquement (on retrouve cela dans le Steampunk, par exemple, qui est un genre de la science fiction où les personnages évoluent dans un univers des années 1900 mais où se mêlent robots et technologies futures). Arnaud Pierre explique ainsi :

103 Arnaud Pierre, « Conversation sur l'Archeomodernisme », dans *Futur antérieur : Rétrofuturisme, steampunk et archéomodernisme*, catalogue de l'exposition « Futur antérieur » qui s'est tenue à la galerie du jour Agnès B, du 24 mars au 26 mai 2012 à Paris, Paris, Le mot et le reste, 2012.

*La rétrocipation est un terme que j'ai employé en l'opposant à celui d'anticipation. La rétrocipation, c'est un mode de projection qui n'extrapole plus le futur à partir des potentialités du présent, mais qui repasse par les visions d'un avenir désormais obsolète. Du coup, la charge temporelle dont les œuvres sont investies n'est plus du tout la même. Et c'est ce que j'ai voulu désigner en employant ce terme.*¹⁰⁴

Ainsi, mon propre travail s'inscrit cette pensée archéomoderniste, qu'on retrouve dans les remakes et le recyclage d'images de science fiction. Si je parle du robot et de la peur du robot, en réutilisant ces images passées, c'est par nostalgie (qui va donc de pair avec le remake), tout comme ces artistes inscrits dans la mouvance archéomoderniste (pour en citer quelques uns, on peut voir les travaux de Albert Robida, Frank Rezzak, Stéphane Halleux, etienne Leopold Trouvelot, etc.).

Le bot, le robot fantôme

On peut différencier, avec la science fiction (depuis les années 30 jusqu'aux années 80-90, et même bien après encore) deux types de robots : les robots hostiles à l'homme et les robots domptés, apprivoisés. Le plus souvent, au cinéma et dans les récits de science fiction, c'est le robot hostile qui est montré (pour reprendre des exemples qu'on a déjà vus, on retrouve cela par exemple dans les films *Terminator*, mais déjà même en 1927 avec l'androïde Maria, dans *Métropolis*, de Fritz Lang). Lorsque les robots ne sont pas montrés hostiles, ils n'en sont pas moins guerriers : ainsi, on retrouve dès 1951, dans le film *Le Jour où la Terre s'arrêta* (d'après la nouvelle *Farewell to the Master* de Harry Bates), réalisé par Robert Wise (1914 – 2005), le personnage du robot humanoïde Gort. Dans ce film, qui narre l'arrivée d'extraterrestres sur Terre, le robot est pour ainsi dire l'esclave du personnage principal, Klaatu (l'extraterrestre en question, qui vient d'arriver sur terre). Il n'obéit qu'à lui, et à tous ses ordres. Gort est l'exemple-type du robot créé et apprivoisé par son maître, qui peut néanmoins tuer (car munit

104 Arnaud Pierre, « Conversation sur l'Archeomodernisme », *op.cit.*, page 127.

d'armes destructrices) si celui-ci le lui demande.

Dans les années 70, c'est avec Georges Lucas qu'on retrouve un autre exemple-type de robots apprivoisés. Dans son film *Star Wars*, la dénomination d'esclave pour parler des robots est à son paroxysme puisqu'ici, le personnage principal, Luke, rencontre les robots en question (les personnages de C3-PO et R2-D2) en les achetant à des marchands itinérants. Les robots sont fidèles (les deux machines deviennent pour ainsi dire les amis des héros ; R2-D2 devient même le plus proche compagnon de Luke) et ne possèdent aucune arme ni possibilité de se défendre ou d'attaquer.

Cette vision du robot amical, esclave et dénué de toutes volontés (voire de possibilités) de faire du mal à un être humain est très proche de celle d'un robot protecteur et conçu par les hommes, défendue par l'auteur (dont nous avons déjà parlé) Isaac Asimov. Asimov, principalement avec son cycle de romans axés sur la robotique (débutant donc en 1967 avec son recueil de nouvelles *Les Robots*, pour se terminer en 1988 avec *Le Robot qui rêvait*) définit, dans l'univers qu'il crée, trois lois que les robots ne peuvent braver. Il nomme « robots positroniques » les machines gouvernées par ces trois lois (présentes dans l'ouvrage fictif *Manuel de la Robotique*, datant soit-disant de 2058 pour sa 58^e édition) protégeant les êtres humains, parfaites et inviolables. Les romans d'Asimov consistent à imaginer des situations révélant des failles de ces lois (exemple : un robot peut-il, restant passif, laisser un humain fumer une cigarette ?) et des bizarreries de comportement de robots qui semblent les enfreindre, puis à faire découvrir au lecteur que la faute n'est jamais des robots eux-mêmes, mais bien des hommes qui ne savent interpréter leurs agissements. Ces trois lois sont¹⁰⁵ :

- **Première Loi** : « Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger. »
- **Deuxième Loi** : « Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi. »

105 Isaac Asimov, *Les Robots*, J'ai lu, paris, 1967, page 5.

- **Troisième Loi** : « Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'entre pas en contradiction avec la Première ou la Deuxième Loi. »

Asimov a ajouté une quatrième loi dans ses derniers ouvrages sur les robots : la Loi Zéro, qui précise qu'un robot ne peut porter atteinte à l'humanité dans son ensemble, même pour protéger un être humain : « Un robot ne peut ni nuire à l'humanité ni, restant passif, permettre que l'humanité souffre d'un mal.¹⁰⁶ »

Les textes d'Asimov font aujourd'hui figure d'autorité, aussi bien dans le domaine de la science fiction que dans le domaine de la science tout court. Son travail sur un robot plus esclave et amical que destructeur vient du principe que, selon l'auteur, si une machine est conçue par l'homme, elle sera faite de manière à ne pouvoir se retourner contre lui. Il l'explique ainsi dans la préface de *Les Robots*.

Aux yeux des étudiants en littérature, le nom de Shelley peut fort bien n'évoquer que Percy Bysshe, naturellement, mais interrogez les gens dans la rue et demandez leur s'ils ont entendu parler d'Adonaïs, de l'Ode au vent d'ouest ou des Cenci. [...] Demandez leur ensuite s'ils ont entendu parler de Frankenstein. Frankenstein remporta son succès, en partie du moins, parce qu'il exprimait une fois de plus l'une des peurs les plus persistantes qui aient jamais hanter l'humanité : celle de la science dangereuse. Frankenstein était un nouveau Faust cherchant à percer le secret d'une connaissance qui n'était pas faite pour l'homme, et il avait créé sa Némésis méphistophélique.

[...] l'un des thèmes-clés de la science-fiction était l'invention d'un robot - que l'on décrivait généralement comme une créature de métal sans âme et dépourvue de toute faculté d'émotion. Sous l'influence des exploits bien connus et du destin ultime de Frankenstein et de Rossum, une seule trame semblait désormais possible à l'exclusion de toute autre : des robots étaient créés et détruisaient leur créateur ; des robots étaient créés et détruisaient leur créateur ; des robots... etc.

Dans les années 1930, je devins lecteur de science-fiction et je me lassai rapidement de cette histoire inlassablement répétée. Puisque je m'intéressais à la science, je me rebellais contre cette interprétation purement faustienne de la science.

Les couteaux sont munis de manches pour qu'on puisse les manipuler sans danger, les escaliers possèdent des rampes, les fils électriques sont isolés, les autocuiseurs sont

106 Isaac Asimov, *Les Robots et l'Empire*, Paris, J'ai lu, 1986, page 378.

pourvus de soupapes de sûreté - dans tout ce qu'il crée, l'homme cherche à réduire le danger. La sécurité ne sera peut-être pas parfaite (mais la perfection est-elle de ce monde?). Cependant, elle sera aussi complète que les hommes pourront la faire.

Pénétré de tous ces principes, je commençais, en 1940, à écrire des histoires de robot de mon cru... Jamais, au grand jamais, un de mes robots ne se retournerait stupidement contre son créateur sans autre dessein que de démontrer pour la énième fois la faute et le châtiment du Faust. [...] Mes robots étaient des machines conçues par des ingénieurs et non des pseudo-humains créés par des blasphémateurs...¹⁰⁷

Dans le *Cycle des Robots* de Asimov, la phobie des robots est un sujet qui revient fréquemment. Dans ce cycle, plus les robots sont développés, plus ils sont perfectionnés et dotés d'aspects de plus en plus humains ; et plus ils deviennent méprisés, voire haïs. Cette préface m'a inspiré le travail vidéo que j'ai nommé *I, Robot*. Avec ce travail vidéo, j'ai voulu rapprocher la définition qu'avait Asimov du robot, à son époque, et celle du robot réel d'aujourd'hui : *le bot*. J'ai ainsi repris la préface de Asimov, qui accompagne alors la représentation du robot actuel : la vision d'une console numérique. Je reviendrai sur ce travail plus tard.

107 Isaac Asimov, *Les Robots*, *op.cit*, pages 7 à 15.

```
Loading
U.S. Robots [version 6.1.76001
Copyright <c> 2017 U.S. Robots Corporation. Tous droits réservés.
E:\System
E:\System\service
  Start System...
  Operational System
E:\service\server
  Connexion... Connection established
  Getting Started
  Connected and functional
System: E22.326
Function: Protocole Type E-22
```

Fig.41 : Programme #54, Photomontage numérique, 2017

```

[155.264.991.875]...restarting...
[24.23.97.62]...restarting...
[155.264.991.875]...restarting...
[155.263.655.133]...restarting...
[155.264.991.875]...restarting...
[155.263.655.133]...restarting...
[155.264.991.875]...startfailed, access denied : error 43.....
[155.263.655.133]...restarting...
[155.263.655.133]...restarting...
[155.263.655.133]...startfailed, access denied : error 43.....
[155.264.991.875]...startfailed, access denied : error 43.....
[155.263.655.133]...startfailed, access denied : error 43.....
[155.263.655.133]...restarting...
[155.263.655.133]...restarting...
[155.264.991.875]...restarting...
[155.263.655.133]...restarting...
[155.264.991.875]...restarting...
[24.23.97.62]...startfailed, access denied : error 43.....
[24.23.97.62]...restarting...
[24.23.97.62]...restarting...
[24.23.97.62]...restarting...
[155.264.991.875]...restarting...
[155.263.655.133]...restarting...
[24.23.97.62]...startfailed, access denied : error 43.....

wBusSL157DFG12657[24.134.37.51]
wBusSL157DFG12657[24.134.37.51] - destination unreachable

2017 - 24 - 24 20:10:04[61.0 B/s] - 'status'saved [226]

root:x:root:x:root:x:0:0:root/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/[777]
/aliciaol/johnlittlehiar/Johnnychash/root:123/locate/ted/root:/bin/falk/aliciaol
/root:x/weapon/root/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/[777]/aliciaol/j
ohnlittlehiar/Johnnychash/root:123/locate/ted/root:/bin/falk/aliciaol/root:x/wea
pon/root/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/roo
t/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/root/root:/bia/sh/ted/root/monoxis
teat:/bin/falk/root:x:0:0:root/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/[777]
/aliciaol/johnlittlehiar/Johnnychash/root:123/locate/ted/root:/bin/falk/aliciaol
/root:x/weapon/root/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/[777]/aliciaol/j
ohnlittlehiar/Johnnychash/root:123/locate/ted/root:/bin/falk/aliciaol/root:x/wea
pon/root/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/roo
t/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/root/root:/bia/sh/ted/root/monoxis
teat:/bin/falk/root:x:0:0:root/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/[777]
/aliciaol/johnlittlehiar/Johnnychash/root:123/locate/ted/root:/bin/falk/aliciaol
/root:x/weapon/root/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/[777]/aliciaol/j
ohnlittlehiar/Johnnychash/root:123/locate/ted/root:/bin/falk/aliciaol/root:x/wea
pon/root/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/roo
t/root:/bia/sh/ted/root/monoxisteat:/bin/falk/root/root:/bia/sh/ted/root/monoxis
teat:/bin/falk/bin/falk/monoxisteat:/bin/falk/bin/falk/monoxisteat:/bia/sh/ted

```

Fig.42 : Programme #212, Photomontage numérique, 2017

Pour en arriver à ma vidéo intitulée *I, Robot*, j'ai dû passer par de nombreuses expérimentations qu'on pourrait dire de photomontage. Il s'agit d'images de consoles informatiques ; j'entends par images le fait que ce ne sont pas réellement des consoles mais bien des photomontages, des représentations de ces consoles. Pour les réaliser, je suis passé par des panneaux de commande d'ordinateur (en l'occurrence de la plateforme *Windows*) que je me suis réapproprié. J'ai dû ensuite passer par des logiciels de photomontage (comme pour mes photomontages de célébrités) afin d'effacer toutes traces des commandes *Windows* et des (faux) chemins que j'inscrivais sur la console. Ces représentations de consoles m'ont été inspirées par les représentations qu'on a des robots informatiques dans les films de science fiction, notamment par exemple dans *Terminator* (la vision même du robot) ou dans *Star Wars* (les panneaux de commande de certains vaisseaux spatiaux), ce dernier m'ayant inspiré à priori à peu près, d'une manière ou d'une autre, toutes mes créations. Il s'agit donc, ici encore, de remakes, de refaire et de recycler des images (mentales, physiques, numériques) déjà existantes et de les faire vivre (comme les pictions de Mitchell) différemment.

Avant d'aller un peu plus en détails sur la question du robot dans les films avec l'exemple de *Star Wars*, j'aimerais juste faire une petite parenthèse sur mon travail vidéo. Avant de faire *I, Robot* (dont nous reparlerons un peu plus loin), j'avais déjà réalisé quelques vidéos, telles que *Eye*, *Weight of Love*, *Satik* ou encore *Metastasis*. Mon processus de création vidéo est récurrent ; je travaille à partir du *stop motion*, c'est-à-dire que je ne filme pas directement mais je crée de la vidéo à partir d'une multitude de clichés. Cela se retrouve aussi dans *I, Robot* puisque, comme nous le verrons plus loin, il s'agit finalement d'une série de photomontages présentés sous la forme d'un diaporama. Dans mes vidéos, le son a une grande importance ; il s'agit en général de musique (sauf pour *I, Robot*). Chaque image, chaque cliché (des centaines pour chaque travail) de chaque vidéo est travaillé indépendamment (afin d'être modifié, retouché) des autres, ce

qui donne des effets de césure à chaque seconde de la vidéo. Mes vidéos sont pour la plupart inspirées par le cinéma (aussi bien de science fiction, que d'action, etc.), avec pour but de refaire ce qui a déjà été fait, mais à ma façon (remake). Le travail de l'image est très important et va de pair avec le travail sonore (des musiques retouchées par mes soins, qui servent la vidéo ; il y a alors là encore réappropriation de ma part de ces musiques). Je vous invite à visionner mon travail vidéo sur mon site.

Pour revenir un peu plus en détails sur ce qui m'a poussé à créer, *Star Wars* qui a largement influencé mes travaux, est une série de, à ce jour (le nombre risque d'augmenter largement ces prochaines années), huit films (et divers produits dérivés) se déroulant dans un même univers fictif. *Star Wars* débute en 1977, avec *Star Wars IV* (titré en France *La Guerre des étoiles*, renommé en 1981¹⁰⁸ *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*, souvent abrégé *Star Wars IV*). Il s'agit d'un film de science fiction, de type space opera (sous-genre de la science fiction qui a comme particularité de faire voir évoluer des histoires d'aventure se déroulant dans un cadre géopolitique complexe¹⁰⁹), réalisé donc par George Lucas¹¹⁰ en 1977. La licence *Star Wars* (qui a débuté par les films et qui s'est largement étendue à divers médias tels que, dès 1978, les jouets, la bande dessinée, les jeux vidéos, les romans et autres produits dérivés ; on parle souvent de



Fig.43 : Affiche publicitaire américaine du film *Star Wars*, pour sa sortie en salles, au cinéma, le 19 octobre 1977

108 Voir Hidalgo, Pablo ; Wallace, Daniel et Windham, Ryder, *Généralions Star Wars : La chronique illustrée de 30ans d'aventures*, Paris, Hors Collection, 2012, page 95.

109 Le space opera se caractérise par l'exploration spatiale à grande échelle (dans des univers spatiaux développés), impliquant des guerres intergalactiques, etc. On le retrouve autant dans les sagas de romans, de films, de bandes dessinées, que dans la musique avec par exemple *La Mort d'Orion*, de Gérard Manset, sorti en 1970.

110 Georges Lucas a réalisé les épisodes 1 à 4 de la saga, mais fait appel aux réalisateurs Irvin Kershner et Richard Marquand pour, respectivement, les épisodes 5 et 6. Les autres épisodes, plus récents, de la série ont été faits indépendamment de Lucas.

phénomène *Star Wars*), bien qu'elle ait profondément marqué la culture populaire (tout le monde a déjà entendu parler de Dark Vador ou de Yoda, sans pour autant avoir vu les films), est moins souvent citée parmi les œuvres théoriques de science fiction (à l'inverse de films comme *2001 : L'Odysée de l'Espace* de Kubrick, sorti en 1968, souvent utilisé comme référence de science fiction¹¹¹), puisqu'elle apporterait moins au niveau théorique que les œuvres répertoriées comme pures sf¹¹². Pour ma part, je pense que *Star Wars* apporte beaucoup au space opera et à la science fiction en général, en apportant de nouvelles – ou, du moins, pas habituelles – données à la sf (*Star Wars* étant un mélange de sf, de western, d'histoires de chevalerie, de *Jidai Geki* – feuilletons télévisés japonais se déroulant à l'époque des samuraïs –, de mythologie ou même de religion, etc.). On peut voir par exemple le texte qui apparaît au début de chaque épisode de la série : « Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...¹¹³ ». Cette expression annonce que les événements imaginés dans *Star Wars* se déroulent dans le passé, dans un autre univers spatial, chose rarement affirmée dans les autres textes de sf, ceux-ci se déroulant, pour les récits d'Anticipation par exemple le plus souvent dans des futurs imaginés à partir de l'époque de leur auteur (on peut voir cela par exemple avec *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury de 1955) ; ou bien, dans le cas d'uchronie, à partir d'époques réelles passées (comme avec *Reich* de Alain Paris, de 1986) ; ou encore tout simplement sans que l'espace-temps ne soit exprimé dans une temporalité donnée comme réelle¹¹⁴ (avec par exemple la série de romans *Dune*¹¹⁵, de Frank

111 Philippe Druillet (que nous avons déjà vu) le quel, on peut le dire, fait partie de ceux qui ont amené la science fiction à un niveau savant dans la culture française, explique que « Pour l'intelligentsia française, la science-fiction, ça a été longtemps de la merde. Et puis ces braves gens, quand Kubrick a fait *2001*, ont été obligés de revoir leur position ». Propos recueillis par Vincent Brunner dans « Philippe Druillet : "Dommage que les hommes politiques ne lisent pas de science-fiction"... » , pour les *Inrockuptibles*, n°1095, du 23 Novembre 2016.

112 George Lucas, créateur même de la licence, considère que « *Star Wars* n'est pas vraiment un film de science-fiction, c'est plutôt un film fantastique » (« *Star Wars* really isn't a science-fiction film, it's a fantasy film »), propos recueillis par Jenna Marotta, dans « *Star Wars* Isn't Sci-Fi and 19 Other Things George Lucas Said at Sundance » pour le magazine américain *Esquire*, n°32616, États-Unis, Janvier 2015.

113 « A long time ago in a galaxy far, far away... » dans la version originale.

114 George Lucas a d'ailleurs déjà officiellement rattaché l'espace-temps et l'univers de *Star Wars* au nôtre, à travers des écrits réunis sous le titre de *Journal des Whills*. Voir l'article « "Star Wars" : George Lucas a une théorie sur l'identité du narrateur de la saga », pour le journal *20Minutes*, disponible sur le site : <20minutes.fr/cinema/183324720160425-star-wars-george-lucas-theorie-identite-narrateur-saga> [visualisé le 21/12/2016]

115 Pour comparer *Star Wars* et *Dune*, en reprenant cette idée que l'espace-temps de *Star Wars*, contrairement à celui de *Dune*, est défini par rapport au nôtre, on peut considérer que *Star Wars* est réellement de la science fiction, à

Herbert, datant de 1965, qui se passe dans un autre univers, où la temporalité de l'action où se passe le récit n'est pas clairement explicitée par rapport à la nôtre réelle).

Star Wars IV narre ainsi l'histoire de deux droïdes envoyés par la Princesse Leia pour délivrer un message à un dénommé Obi-Wan Kenobi. *Droïde* est le diminutif du terme *androïde* – qui désigne un robot humanoïde, construit à l'image d'un être humain. Dans *Star Wars*, le terme *droïde* – souvent décliné en « *droïde de protocole* » ou encore « *droïde de combat* » - désigne tous les robots, autonomes ou non, de diverses formes et capacités. Les robots peuvent aussi bien être de simples outils sans personnalité aucune que des entités douées de conscience. Dans le premier film, les deux robots se retrouvent alors kidnappés et revendus à un fermier : Luke Skywalker (héros de la série de films qui en découlent). De fil en aiguille, celui-ci se retrouve au centre d'un combat intergalactique opposant l'Alliance Rebelle (menée, entre autres, par la Princesse Leia, et que Luke rejoint) à l'Empire. De là débutent les trois premiers épisodes et le reste de la saga *Star Wars* (les épisodes 1, 2 et 3 étant sortis après mais narrant la genèse de cette histoire). Lucas a, de ce fait, construit *Star Wars* (comme tout récit de science fiction se construit finalement) à partir d'une multitude de récits mythologiques et fondamentaux, les mêlant à des références de la pop culture et d'idées philosophiques. Le philosophe français Roger-Pol Droit (1949 -) explique ainsi que « *Star Wars*, c'est l'alchimie entre la science-fiction et les grands mythes¹¹⁶ ». Parmi tous ces récits, on peut citer *L'Illiade* et les épopées d'Homère, les récits des personnages Œdipe, Éros et Thanatos, les pensées du taoïsme et du bouddhisme, les péplums mythologiques et bibliques, les légendes arthuriennes, le concept du manichéisme, etc.¹¹⁷ Les personnages de la saga, eux-mêmes, sont inspirés

l'inverse de *Dune* qui serait plus proche de la fantasy (du merveilleux-fantastique), de part l'approche de son univers imaginé sans liaison temporelle ou spatiale avec le notre.

116 Roger-Pol Droit, « Contes de tous les pays, unissez-vous ! », *Le Point*, Hors-série *Aux Sources de Star Wars Tome1*, page 17.

117 « *Star Wars*, c'est *L'Illiade*, avec un peu de Freud et de western » affirme le philosophe Heinz Wismann. Il démontre l'importance qu'ont les mythes dans *Star Wars* et revient sur l'affirmation de Lucas comme quoi « L'Empire contre-attaque exprime les réalités mythologiques de la vie » en expliquant que « l'humanité essaie de comprendre ce qui lui arrive » et qu'il s'agit là du moteur même de *Star Wars*. Voir Heinz Wismann, « Achille rencontre Œdipe à O.K. Corral », dans *Philosophie Magazine*, Hors-série n°27, *Star Wars, Le mythe tu comprendras*, du 15 Octobre 2015,

par la culture populaire, classique et savante (Roger-Pol Droit affirme ainsi que « les héros [de *Star Wars*] incarnent les figures modernes des héros classiques de la culture occidentale¹¹⁸ ». Ainsi, Luke Skywalker peut être vu comme un mélange de Perceval¹¹⁹ (des légendes arthuriennes), de Siegfried (personnage de l'opéra de Richard Wagner, de 1847) ; Obi-Wan Kenobi, son mentor, est une autre vision de Merlin l'enchanteur¹²⁰ ; Han Solo, son ami, est clairement un cow-boy à la Gary Cooper¹²¹ ; Chewbacca, le fidèle compagnon de ce dernier, est directement inspiré à Lucas par la Bête de *La Belle et la Bête*¹²² de Jean Cocteau, de 1946 ; C-3PO, le sympathique robot, a une apparence semblable à l'androïde Maria, dans *Métropolis*, de Fritz Lang, de 1927 et forme, avec le droïde astro-mécano R2-D2, un duo comique à la Laurel et Hardy¹²³ ; et Leia Organa, sa sœur et chef des Rebelles, mêle les figures historiques et mythologiques de Jeanne D'Arc, Hélène de la Mythologie Grecque et des femmes rebelles mexicaines¹²⁴ (de la Rébellion Mexicaine de 1910, qui termina en 1920), etc.¹²⁵ On retrouve aussi, dans *Star Wars*, des idées développées dans l'analyse psychanalytique, comme par exemple la pensée du psychanalyste Sigmund Freud (le philosophe Roger-Pol Droit énumère ainsi : « L'aventure œdipienne autour du père, la passion maternelle, les pulsions de mort... La pensée de Sigmund Freud se superpose à celle de George Lucas¹²⁶ »), ainsi qu'un certain nombre de philosophes (Roger-Pol Droit explique que « Bruno Bettelheim distingue le conte de fées, qui donne une réponse, du mythe, qui soulève une question. *Star Wars* réunit les deux, rejoignant ainsi la théorie du monomythe de Joseph Campbell¹²⁷ »).

pages 28 à 30.

118 Roger-Pol Droit, « Contes de tous les pays, unissez-vous ! », *art. cit.*, page 15.

119 Voir Thomas Mahler, « Luke Skywalker, Le Perceval de la génération X », *Le Point*, éd. cit., pages 28 à 31.

120 *Idem*

121 Voir Philippe Guedj, « Han Solo, le pistolero galactique », dans *Le Point*, éd. cit., pages 49 à 51.

122 Voir Sophie Pujas, « Chewbacca, La force du poil », dans *Le Point*, éd. cit., pages 59 à 63.

123 Voir Jérémy André, « R2-D2 et C-3PO, l'attaque des clowns », dans *Le Point*, éd. cit., pages 80 à 85.

124 Voir Phalène de la Valette, « Leia Organa, La pucelle d'Alderaan », dans *Le Point*, éd. cit., pages 64 à 71.

125 On pourrait aussi parler par exemple du personnage de Padmé Amidala directement inspiré par le personnage de Lara Croft, héroïne des jeux vidéos *Tomb Raider* ou encore par la personnalité historique chinoise, l'impératrice Dowager Cixi (voir Stéphanie Condis, « Padmé Amidala, La politicienne sentimentale », dans *Le Point*, éd. Cit., pages 72 à 79). On pourrait aussi s'intéresser au cas du personnage de Jar Jar Binks, inspiré par Dingo, le personnage de *Disney* (voir Jérémy André, « R2-D2 et C-3PO, l'attaque des clowns », *art. cit.*, page 85).

126 Roger-Pol Droit, « Contes de tous les pays, unissez-vous ! », *art. cit.*, page 17.

127 *Idem*

Dans mon travail, cela se retrouve beaucoup dans mes peintures (avec, comme nous l'avons vu, le travail sur la narration) ; mais cela revient aussi dans mon travail de photomontage et de vidéo (nous reviendrons plus tard sur ce point). On peut voir aussi *Star Wars* comme un récit d'Anticipation, puisque chaque film de la saga (pour ce qui est, en tout cas, des épisodes 1 à 6) s'inspire de l'époque à laquelle l'auteur en écrit le scénario, et développe des idées politiques¹²⁸. Par exemple, le personnage de Dark Vador, ainsi que l'Empire et les guerres menées dans *Star Wars IV*, sont inspirés par la présidence américaine (de 1969 à 1974) sous Richard Nixon et se veulent comme une dénonciation de ce gouvernement ; Lucas dira à ce sujet « J'ai écrit la première trame narrative de la saga durant les années Nixon et la guerre du Vietnam. À cette époque, la démocratie était muselée par un dictateur¹²⁹ ». Toujours dans cette idée d'accusation du gouvernement en place, on peut noter que dans l'épisode *III : La Revanche des Sith*, de 2005, le principal antagoniste Dark Vador affirme : « Si tu n'es pas avec moi, alors tu es contre moi », référence directe à la déclaration du président américain G.W. Bush, le 20 Septembre 2001, qui annonça au Congrès américain : « Soit vous êtes avec nous, soit vous êtes avec les terroristes¹³⁰ »¹³¹. De même, *Star Wars* est tellement inscrit dans la culture populaire que des personnalités, notamment politiques, se sont servis de la saga dans leurs discours. Par exemple, le président Ronald Reagan, en 1983, annonce son projet IDS (un bouclier spatial antimissile), initialement présenté à la presse sous le nom de projet « Star Wars¹³² » ; *Polyus*, la plateforme destinée à embarquer de quoi détruire des satellites est surnommée « Étoile

128 On peut voir par exemple, le rappeur français Akhénaton, de son vrai nom Philippe Fragione (1968 -), lorsqu'on lui demande son avis sur la série de films, affirme justement que « *Star Wars* montre qu'une République forte peut être affaiblie et dévoyée par un seul politicien habile et sans scrupules. Quand les institutions démocratiques chancellent, la peur fait le reste », faisant référence à l'épisode *III*, lorsque la République élit le Chancelier Suprême Palpatine, qui deviendra l'Empereur Sidious. Lucas s'est justement inspiré du III^e Reich par rapport à cela. Akhénaton, propos recueillis par le philosophe Raphaël Enthoven, dans « Fragile est notre République galactique », *Philosophie Magazine*, éd. cit., page 22.

129 George Lucas, propos recueillis dans « Chronologie(s) », *Philosophie Magazine*, éd. cit., page 8.

130 Voir « Chronologie(s) », *art. cit.*, page 16.

131 Pour continuer dans cette idée, on peut voir par exemple que dans l'épisode *V : L'Empire contre-attaque*, réalisé en 1980, un des personnages (Han Solo) est cryogénisé, ce qui a été inspiré par la découverte le 10 Juin 1979 de corps en décomposition de personnes censément cryogénisées, à la *Cryonic society of California*. Infos recueillies dans l'article « Chronologie(s) », *art. cit.*, page 10.

132 Voir Sven Ortoli, « De Star Wars au SDI », *Philosophie Magazine*, éd. cit., page 85.

de la mort¹³³ », etc¹³⁴. Enfin, pour finir, il ne faut pas oublier une donnée essentielle avec ce qu'on appelle le phénomène *Star Wars* : le fait que *Star Wars* soit un produit commercial (ce qui n'est plus à démontrer, au vu de la multitude de films prévus, après le rachat en 2012 par la société Disney).

D'un autre côté, de nombreuses personnes peuvent aussi voir en la science fiction que platitudes et ne pas y trouver de pensées construites. Dans le cas de *Star Wars*, on peut voir ce qu'en dit le philosophe britannique Julian Baggini (1968 -). Selon lui¹³⁵, toute la spiritualité de *Star Wars* n'est que « platitudes », *Star Wars* n'étant qu'un « bric-à-brac spirituel et une philosophie de comptoir » fait pour « masquer le consumérisme sous un nuage d'encens ». Pour Baggini, Lucas a été « absorbé par la machine hollywoodienne », ne cherchant qu'à développer l'idée de la « terne culture conservatrice du Wasp américain sous des robes de moines asiatiques » ; pour le philosophe, le fait que la marque *Star Wars* ait généré environ 27 milliards de bénéfices n'est le fruit d'aucun hasard mais serait bien dû au fait que Lucas a créé *Star Wars* dans le but de créer des produits dérivés. Néanmoins, que cela soit vrai ou non, on ne peut pas nier que, comme l'affirme la journaliste Phalène de la Valette : « De la maison-blanche à la cour de récré, de la génération X à la génération Y, jamais fiction n'aura autant imprégné la culture populaire¹³⁶ ». *Star Wars* fait partie du patrimoine mondial de l'humanité, au sens où des conférences scientifiques débattent à propos de *Star Wars*, du fait que *Star Wars* occupe une place à part dans l'imaginaire collectif. Ainsi, de la Valette affirme : « Dans notre société contemporaine,

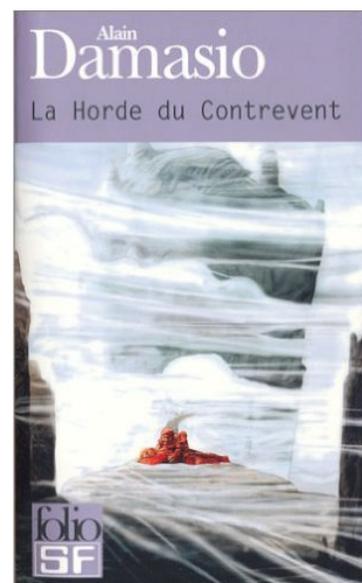


Fig.44 : Première de couverture du roman *La Horde du Contrevent*, par Alain Damasio, format poche, aux éditions folio SF. Illustration de Boris Joly-Erard.

133 *Idem*

134 On peut voir par exemple la réponse du sénateur démocrate Edward Kennedy, au projet IDS proposé et défendu par Reagan : « Nous devons renoncer à l'idée grotesque d'un ranger du ciel solitaire tirant au laser sur les hors-la-loi soviétiques... », qui est une référence directe à *Star Wars*, faite pour ridiculiser le projet militaire américain. *Idem*.

135 Toutes les citations proviennent de l'article de Julian Baggini : « Le tao en version *American digest* », dans *Philosophie Magazine*, éd. cit., pages 91 à 94.

nul n'est censé ignorer *Star Wars*. Et, de fait, nul ne l'ignore vraiment. Même pour ceux qui n'ont jamais vu les films, même pour les plus réfractaires du genre¹³⁷ ».

Au-delà du robot hostile ou du robot apprivoisé, la figure du robot qu'on retrouve aussi dans la science fiction actuelle est celle qu'on pourrait nommer le robot-outil. Le robot-outil est ni hostile, ni particulièrement sympathique (néanmoins plutôt apprivoisé, il est vrai). Il ne s'agit pas forcément d'une intelligence artificielle, mais presque plutôt d'un automate, une machine qui accompagne l'utilisateur et lui sert (à travers des fonctions bien précises et programmées). Enfin de compte, on peut voir le robot-outil de la science fiction comme l'image du robot habituel et actuel (qu'on retrouve dans la vie de tous les jours ; comme par exemple le robot de cuisine, l'aspirateur, le lecteur mp3...). C'est une figure qu'on retrouve dans certains récits de science fiction. On peut voir par exemple le roman *La Horde du Contrevent*, de l'auteur et philosophe français Alain Damasio. Pour parler un peu de cet auteur, Alain Damasio (1969 -) est un écrivain français de science fiction et de *fantasy*. Son premier texte long (il a alors déjà écrit de nombreuses nouvelles) *La Zone du dehors* (publié d'abord en deux tomes, *Les Clameurs* et *La Volte* aux éditions Cylibris, en 1999, et puis, republié aux mêmes éditions en 2001 en un seul livre nommé *La Zone du dehors*), est un roman d'Anticipation politique traitant de sociétés de contrôle sous le modèle démocratique (Damasio s'inspire alors des travaux de Michel Foucault et de Gilles Deleuze et nous permet, comme les deux philosophes à leur époque, de nous questionner sur notre propre système politique¹³⁸ actuel). Ce premier texte de Damasio a la particularité, au niveau de son écriture, de voir évoluer sept narrateurs distincts, chaque changement de personnage étant signalé par un signe de ponctuation différent, lequel caractérise chaque personnage. Ce système sera repris plus

136 Phalène de la Valette, « *Star Wars*, patrimoine de l'humanité », *Le Point*, éd. cit., pages 92 et 93.

137 *Idem*

138 Pour Damasio, « la science fiction est le médium fondamental pour pouvoir avoir un rapport, questionner et remettre en question la politique ». Retranscription de l'auteur. Intervention de Alain Damasio sur le thème « science fiction et politique » lors de la Confédération National du Travail, au Festival de la CNT, en 2015. Intervention disponible en vidéo sur <[youtube.com/watch?v=Lt8U0xCTMSE](https://www.youtube.com/watch?v=Lt8U0xCTMSE)> [consulté le 10/12/2016]

tard dans son second¹³⁹ roman *La Horde du Contrevent*, publié en 2004 aux éditions de La Volte¹⁴⁰. Damasio écrit *La Horde du Contrevent* durant trois ans, qu'il passe « à l'écart du monde dans une maison en Corse¹⁴¹ » (afin, dit-il, de « fuir », car il a « du mal à vivre en milieu urbain¹⁴² » ; Alain Damasio avait alors prévu que l'écriture de son roman lui prendrait entre un an et demi et deux ans mais, comme il l'affirme, il s'est mis « à écrire et ça a débordé¹⁴³ »).

Lors de sa première publication (le roman a été publié et republié la même année, une première fois aux éditions La Volte puis, en format poche, aux éditions Gallimard, collection « Folio SF » en 2004), le roman *La Horde du Contrevent* se différencie, de par son approche même du livre, des autres ouvrages habituellement publiés par les maisons d'édition (on peut voir par exemple le fait que, pour sa première publication, en version grand format, le roman est accompagné d'un CD de musique, une bande-son composée par Arno Alyvan, qui constitue la « bande-originale du livre¹⁴⁴ », ou encore le fait que la numérotation des pages est faite à l'envers, le roman commençant par la page 521 - 700 pour le format poche - et se terminant par 0.). Ce roman narre les aventures d'un groupe d'élite, formé de vingt-trois personnages¹⁴⁵ qui composent ce qu'ils nomment la trente-quatrième Horde du Contrevent, lesquels ont été formés, depuis l'enfance (à l'exception d'un personnage en particulier) à parcourir le monde d'ouest en

139 Alain Damasio a, à ce jour, écrit deux romans ; un certain nombre de nouvelles (certaines étant publiées dans le recueil *Aucun souvenir assez solide*, aux éditions de La Volte, en 2012) et plusieurs essais politiques, poétiques et sociologiques (comme par exemple *La Rage du sage*, essai accompagnant le single gratuit *Memento mori* du groupe SLIVER). Son troisième roman, *Les Furtifs*, est actuellement en cours d'écriture. Voir le site officiel de l'auteur, <lahordeducontrevent.org> [consulté le 06/12/2016]

140 Fondée en 2004, La Volte est une maison d'édition française indépendante, dirigée par Mathias Echenay, sur une idée de Alain Damasio (le nom de La Volte provenant de son roman *La Zone du dehors*), afin, dans un premier temps, de publier le roman de ce dernier : *La Horde du Contrevent*. Voir l'entretien réalisé par François Muratet, « Interview d'Alain Damasio », mis en ligne en Mars 2007 sur le site <archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.bibliosurf.com%2FInterview-d-Alain-Damasio> (d'après les archives du site *bibliosurf.com*) [consulté le 06/12/2016]

141 François Muratet, « Interview d'Alain Damasio », *art.cit.*

142 Alain Damasio, « Interview d'Alain Damasio », *art.cit.*

143 *Idem*

144 Voir le site officiel de l'artiste : <lahordeducontrevent.org/InterviewAlain.pdf> [consulté le 06/12/2016]

145 Chaque personnage ayant son importance propre dans ce groupe et, à plus large titre, dans le roman même. Ils se différencient par leur façon d'être, de s'exprimer, sur leur façon de voir le monde, de l'étudier et de le percevoir, etc. Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, La Volte, 2004.

est (de « l'Aval vers l'Amont¹⁴⁶ »). Dans ce roman, le monde est balayé par de puissants vents qui ravagent tout sur leur passage. Le but de la trente-quatrième Horde est simple : atteindre « l'Extrême-Amont », lieu que ni aucune horde, ni personne, n'a encore réussi à atteindre auparavant, afin de découvrir et de déterminer l'origine du vent (ainsi que de déterminer ses neuf formes¹⁴⁷). Chacun des personnages a son propre statut dans la Horde, et on pourrait rapprocher cela des jeux de rôle, comme par exemple *Donjons & Dragons* (dont Damasio lui-même explique s'être inspiré¹⁴⁸), ou encore des jeux vidéo (on peut noter au passage que Damasio a lui-même travaillé sur des jeux vidéo, notamment, entre autres, sur l'adaptation avortée de *La Horde du Contrevent*¹⁴⁹). Pour n'en citer que quelques uns, Sov est par exemple le Scribe, qui peut définir un vent (lequel est classé et décliné selon neuf formes, les trois dernières étant inconnues à la Horde) en le ressentant. Il a pour mission de noter dans son carnet le voyage réalisé par sa Horde, afin de le transmettre, si possible, aux hordes à venir (si eux n'accomplissent pas leur quête, n'atteignent pas leur but) ; Golgoth (le neuvième Golgoth, car cela ne fait que neuf hordes que celles-ci en ont un) est le traceur, il mène le groupe, ouvre la marche et dirige l'ensemble ; Callirhoé Déicoon est la Feuleuse, capable de faire un feu par tous temps, avec tout et n'importe quoi, etc.¹⁵⁰ Comme pour la *Zone du dehors*, son autre roman, la narration est partagée entre tous les personnages du roman (par les vingt-trois personnages, certains intervenant régulièrement – on suit principalement les pensées de Sov, le scribe, dont on pourrait presque dire, s'il faudrait en désigner un en particulier, qu'il est le personnage principal du

146 Termes présents dans le roman afin de désigner les deux extrémités, s'il en est, du monde. Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*. *Idem*.

147 Le vent (qui peut être vu, dans le roman, comme un être vivant, voire comme un être doué d'intelligence et de conscience) est classé et décliné en neuf formes, les trois dernières étant inconnues à la Horde (leur découverte fait partie des buts de leur quête). Damasio part de la théorie défendue par le philosophe Gilles Deleuze (1925 – 1995) de blocs d'idées pour construire sa propre pensée et son roman. Les six premières formes sont, par ordre de puissance (mais aussi différenciées par leur style, par leur façon d'être) : la zéfrine, le slamino, la stèche, le choon, le crivetz et le furvent. Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*. *Idem*.

148 Voir l'entretien réalisé par François Muratet, « Interview d'Alain Damasio », *art. cit.*

149 *La Horde du Contrevent* est en cours d'adaptation, notamment en bande dessinée, en jeu vidéo, et en film (réalisé par Jan Kouven). Voir l'interview vidéo de Alain Damasio, « Windwalkers : Alain Damasio discute avec Elbakin.net ! », par Izareyaël, pour *Elbakin.net*. Disponible sur <elbakin.net/interview/exclusive/Le-jeu-video-Windwalkers-Alain-Damasio-s-exprime-sur-Elbakin-net> [consulté le 10/12/2016]

150 Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*. *Idem*.

récit -, d'autres n'interférant - au niveau de leurs pensées ; leurs actions et leurs paroles étant décrites par les autres personnages - qu'une ou deux fois dans tout le récit).

La technologie (et donc, comme nous l'avons ainsi nommé, le robot-outil) a un rôle particulier dans *La Horde du Contrevent*, parce qu'elle se retrouve à travers des équipements (qui peuvent être autant des petites montgolfières explosives, ou encore des engins de transports d'objets, que des boomerangs – nommés « boo » dans le texte) et des véhicules (comme par exemple des machines à hélices, des chars, ou encore des plateformes volantes) de science fiction. Il faut noter que les personnages de la Horde cherchent à se défaire de toute cette technologie. En effet, les Hordiers se doivent de « contrer le vent » à pieds (afin de comprendre les différentes formes du vent qu'ils affrontent), afin d'en acquérir une expérience nécessaire pour la suite de leur quête (de nouveau, on peut rapprocher cela des jeux de rôle où les personnages des joueurs acquièrent de l'expérience en terminant leurs quêtes, afin de débloquent de nouveaux talents pour combattre leurs ennemis). On peut voir cette technophobie comme une volonté pour les personnages de ne pas se reposer sur le robot, pour être eux-mêmes. Ce refus des véhicules et de certaines technologies peut être rapproché, à mes yeux, d'une volonté par les personnages d'être dans le réel, d'être dans l'expérience vécue, voire subie, plutôt que de n'être que de simples spectateurs (comme le sont, par exemple, les « Obliques¹⁵¹ », pour lesquels les Hordiers font des spectacles quand ceux-ci les accueillent). Le roman est un mélange complet de science fiction et de fantasy avec, d'une part, des technologies futuristes (les véhicules, donc, et les équipements, comme nous l'avons vu) et un monde aux différentes sociétés (rencontrées par les personnages) dystopiques (avec des systèmes de castes, etc.) et, d'autre part, de la *fantasy*, avec l'intervention de sciences magiques et de procédés que l'on retrouve dans des romans de fantastique et de

151 « Oblique » est le nom que prennent ceux qui utilisent des véhicules pour se déplacer (et pour contrer le vent). Les personnages de la Horde en croisent plusieurs tout au long du récit, notamment avec l'*Escadre Frêle*, un drakair qui les invite un temps à se reposer. Voir Alain Damaso, *La Horde du Contrevent*, *op.cit.*

merveilleux (avec des sortilèges¹⁵², des créations magiques et autres). Par ailleurs, le vent¹⁵³ lui-même (que l'on pourrait voir comme personnage même du roman) peut prendre différentes formes (qui pourraient plus être vues, théoriquement, comme des formes philosophiques¹⁵⁴) qui s'inscrivent dans une science imaginaire (du vent donnant naissance à des formes solides, organiques, conscientes, etc.). L'écriture de Damasio s'inscrit en plein dans les procédés des auteurs de science fiction reconnus (on peut citer, par exemple, *L'Orange mécanique* d'Antony Burgess, publié en 1962 dans sa langue originale, ou encore Ray Bradbury, avec *Fahrenheit 451*, publié initialement en 1953 aux États-Unis), en intégrant dans son œuvre des termes inventés, modifiés ou réutilisés avec une nouvelle définition. Parmi eux, on peut voir par exemple les « chevaux » devenus « chevents », Golgoth le « traceur¹⁵⁵ », les « drakairs » ou encore Sov le « Scribe ». On peut aussi voir un système de notation complexe du vent inventé par l'auteur, et une multitude de signes et de symboles, pouvant par exemple désigner un mot, une forme du vent¹⁵⁶, un personnage¹⁵⁷, etc. Par exemple, le récit commence par une double page, qui débute par des symboles et des mots espacés, coupés, disséminés dans l'espace de la page (on peut lire par exemple « l'or gi », « e fut », « vitesse ») suivi un peu plus loin par « ve », « nt furtif », « le cosmos » ; au bas de cette page, il ya un texte (« À l'origine fut la vitesse, le pur mouvement furtif, le "vent-foudre". Puis le cosmos

152 C'est ce qui est appelé un « chrone » (une forme compacte du vent, pouvant prendre l'apparence d'une bulle molle, d'un bâtiment, d'un être vivant et qui a des effets physiques sur son environnement), dans le roman. On peut voir, comme exemple, la scène de la « tour fontaine » (une tour, perdue dans un marais, où les personnages se rendent pour y découvrir l'énigme mortelle « Ne dites jamais : fontaine je ne boirais pas de ton "eau" ») où le mot « fontaine » tue celui qui le prononce à voix haute, en le vidant de son eau. Le seul moyen de se défaire du maléfice est alors de prononcer le mot « eau » (le son /o/ annulant le sort). Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, *op.cit.*

153 Le vent a de multiples formes dans *La Horde du Contrevent*. On a par exemple le « Nephesh », le fait de sculpter l'air avec son propre corps, ses poumons, sa bouche, etc. Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, *op.cit.*

154 Voir mon échange avec Alain Damasio, en annexe du mémoire.

155 Le Traceur est celui qui fait la Trace, qui ouvre la voie au reste de la Horde. C'est aussi celui qui la dirige, qui ordonne ses troupes. Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, *op.cit.*

156 Le Scribe Sov, par exemple, arrive à noter le vent, comme une chose qu'il décrypte suivant son avancée (par salve, par stase, etc.). Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, *op.cit.*

157 Au début du roman (ainsi que sur un marque-pages, donné avec le roman suivant son édition), une liste de symboles (que l'on retrouve tout au long du roman) correspondant à chacun des personnages, et leur fonction dans la Horde, est donnée. On peut y voir par exemple « Ω Golgoth, traceur », « π Pietro Della Rocca, prince », ou encore «) Sov Strochnis, scribe », etc. ; chacun de ces symboles évoquant une caractéristique du personnage auquel il correspond ; par exemple, le Ω désigne la silhouette trapue du personnage, le π représente la couronne du prince et la) reprend la forme de la plume d'un scribe. Voir Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, *op.cit.*

décéléra, [...] ¹⁵⁸ ») dont on comprend que des parties avaient été effacées auparavant pour donner les symboles précédents ; puis, sur la deuxième page, on trouve une citation (on sait que c'est une citation lorsqu'on a lu le reste du roman) du Troubadour Caracole (personnage de l'histoire) : « Nous sommes faits de l'étoffe dont sont tissés les vents » qui est, de la même manière, décalée, effacée sur la page (on peut ainsi lire « Nous sommes », « don », « de l'étoffe », « faits de », « son tissé », « de ' », « vents »). Cet effacement se retrouve dans le récit même, lorsque, par exemple, les personnages se voient disparaître, lorsque le vent les souffle, etc. C'est une symbolique du vent qui souffle et fait disparaître, avec le temps, les choses, les mots, le vent lui-même. Damasio part du principe que, pour les personnages et l'histoire même de son roman, ce n'est pas le but de leur quête qui compte mais bien la quête elle-même, le chemin parcouru et les événements survenus. Ainsi, le but de leur quête – voyager jusqu'au bout du monde - peut paraître insipide aux yeux des autres personnages qui ne font pas partie de la Horde (par exemple, les « Obliques »), mais c'est dans et pour cette quête que le monde et la vie prennent leur sens, chaque Hordier vouant sa vie à la Horde et à la Trace (le fait de contrer le vent jusqu'à l'Extrême-Amont).

Les avancées technologiques réelles ont bifurqué des représentations faites par la science fiction. Bien que les constructions robotiques ne cessent d'évoluer vers des machines de plus en plus andromorphiques (tel que les robots créés par les sociétés Honda, Osaka University, Kokoro Company, ou même conçu par des particuliers...), le robot a pris ces dernières années une toute nouvelle apparence, aussi bien du côté des nouvelles technologies que de la science fiction. Désormais, le robot peut non seulement être de forme humaine, mais il peut être aussi invisible, c'est-à-dire être présent dans n'importe quel objet connecté, dans les circuits électriques. À partir de là apparaissent les nouvelles phobies du robot ; des phobies liées aux virus informatiques qui corrompent les machines, aux intelligences artificielles

158 Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, *op.cit.*

pouvant agir et penser par elles-mêmes et aux *bots* faits pour ressembler numériquement aux hommes (en copiant par exemple leur façon de jouer aux jeux vidéos, en répondant à leurs questions ou en engageant des discussions avec d'autres *bots* voire d'autres personnes). C'est sur ces phobies que se base le reste de mon travail. Des artistes comme Didier Hebert-Guillon (1984 -) ont pu ainsi inspirer le reste de mes créations.

Didier Hebert-Guillon est un artiste plasticien français ; son travail *21Th Century Weapon* (voir Fig.45) a pu particulièrement marquer mon travail plastique. Il s'agit d'une clé-usb (de modèle variable, puisqu'elle peut changer suivant le lieu où elle se trouve exposer) qui renfermerait, soi-disant, un programme de piratage informatique.

De nos jours, sans nécessairement placer le discours dans la sphère alarmiste, nous savons que de nombreuses menaces sont en suspens – qu'elles soient du fait ou non de l'homme d'ailleurs -. Une des armes les plus dévastatrices n'est concrètement qu'un simple support de données, ici représenté par une clé usb. Elle peut ainsi contenir n'importe quel fichier, et pourquoi pas un logiciel de hacking ou encore un virus. De nombreux cas de conflits via ces dispositifs ont par ailleurs déjà été constatés, comme l'atteste le développement du ver Stuxnet pour ne citer que celui-ci – développé conjointement par les États-Unis et Israël pour s'attaquer aux systèmes iraniens -.

Quel est donc l'intérêt d'un tel objet dans le cadre artistique, n'est-ce pas finalement qu'une clé usb vide, ne représentant que le concept d'une hypothétique arme ? Le risque, réel ou non, est soit à considérer en tant que tel, soit à vérifier en s'appropriant l'objet afin d'en découvrir le contenu, au risque de déclencher une éventuelle catastrophe dont les conséquences sont une véritable inconnue. L'objet clé usb devient à cette occasion un support de concept, de menace, tout en n'étant que ce qu'il est dans sa matérialité même. Placé dans un contexte d'exposition, quelle en devient sa signification ? S'il s'agit effectivement d'une arme, la placer dans une collection d'art ne serait-il pas un moyen de la dissimuler ? Où se trouve le vrai du faux autour de cet objet, s'agit-il d'une situation réelle ou purement fictive ?¹⁵⁹

159 Didier Hebert-Guillon, à propos de son œuvre *21Th Century Weapon*, sur la page internet officiel de l'artiste. Disponible sur : <<http://didier-hebert-guillon.com/arme-de-destruction-massive/>> [consulté le 03/06/2017]

Le lien avec mon travail se fait directement, puisqu'il appuie finalement sur les mêmes recherches que les miennes : celle de la peur du robot. Le programme informatique est un robot numérique, qui agit selon une programmation donnée. C'est ainsi que j'ai créé la vidéo *I, Robot* (voir Fig.47), que j'ai déjà évoquée ; il s'agit d'une vidéo faite à partir d'images de consoles et de panneaux de commandes, censées reproduire une liste de programmes s'exécutant. Ce travail vidéo fait suite à mon travail de photomontages basé sur le même principe : reprendre une imagerie de cinéma (qui fait donc aussi écho à mon travail plastique sur les décors de cinéma) et en recycler les images.



Fig.45 : Didier Hebert-Guillon, *21th century weapon*, 2012

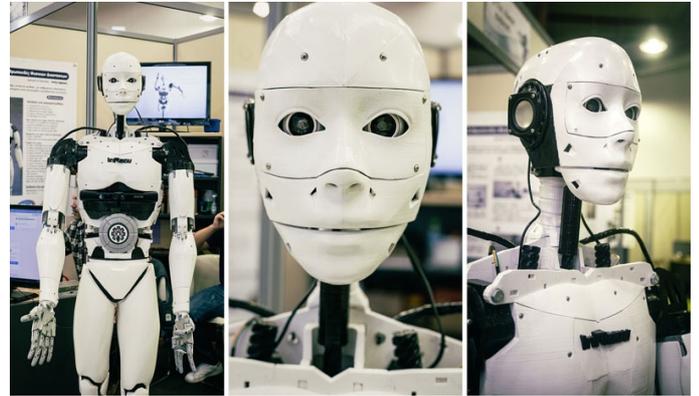


Fig.46 : Dimitris Hatzis est un adolescent grec qui, en 2015, à l'âge de 15ans, a conçu un robot humanoïde totalement fonctionnel de taille humaine (1,85 m), qui parle et se déplace. Il a mené à bien son projet en faisant appel à la plateforme open source d'impression 3D InMoov (plateforme française de Gael Langevin permettant, à partir d'impression 3D, de réaliser et de designer ses propres robots).

Dans ce travail, le robot est présent par trois représentations différentes : il y a tout d'abord la voix, en fond sonore ; puis il y a le texte même qui est prononcé ; et enfin il y a les scripts informatiques qui apparaissent à l'écran. J'ai ainsi repris (et il s'agit là encore de recyclage d'image et de remake) la préface de Asimov, qui accompagne alors la représentation du robot actuel : la vision d'une console numérique. Asimov, dans sa préface (que nous avons déjà vue), présente une des représentations du robot : la sienne, celle de son époque et ce qu'il en fait dans son propre travail. La voix utilisée pour le sonore est celle d'un robot informatique (une voix digitalisée, qu'on appelle parfois en médecine prothèse vocale car elles peuvent servir médicalement), une synthèse vocale qui est donc, là aussi, un programme informatique et robotique dont je me suis servi pour ce travail. Enfin, il y a le script et les tableaux de commande défilant à l'écran. Comme dans le travail de Herbert-Guillon, la peur du robot (ou du programme informatique ; une nouvelle fois, il s'agit finalement de la même chose) passe par l'invisible, par le fantôme, par le fait que le robot n'est pas directement visible comme une machine physique et humanoïde mais bien parce qu'il s'agit finalement de peu de choses au niveau de la matière même. Dans le travail de Herbert-Guillon, la machine ne mesure que quelques centimètres mais l'on sait qu'elle est un programme ; dans ma vidéo, il s'agit de numérique, de quelque chose qui n'est pas physique, qui n'est pas palpable et qui ne peut être touché. Pourtant, ces programmes semblent se développer par eux-mêmes, indépendamment de nous, comme des entités vivantes (qui ne sont pas sans rappeler les pictions, images vivantes, de Mitchell). Ainsi, comme le dit Mitchell :

Nous ne sommes pas sans savoir que les ordinateurs ne sont rien d'autre que des machines à calculer. Or, nous savons fort bien que ce sont aussi de nouveaux organismes empreints de mystère, de formes de vie d'une complexité exaspérante, qui possèdent leurs parasites, leurs virus et leurs réseaux sociaux.

Les nouveaux médias semblent avoir rendu la communication plus transparente, immédiate et rationnelle que jamais tout en nous emprisonnant dans une nouvelle toile d'images, d'objets, d'identités tribales et de pratiques rituelles. Marshall McLuhan avait

parfaitement bien saisi cette ironie lorsqu'il remarquait qu' "en nous remettant sans relâche aux technologies, nous en devenons des servo-mécanismes. Voilà pourquoi nous devons, si nous tenons à utiliser ces objets, ces prolongements de nous-mêmes, les servir comme des dieux, les respecter comme des sortes de religions. Un Peau-rouge est le servo-moteur de son canoë, un cow-boy de son cheval et administrateur de son agenda."¹⁶⁰

La robotique, l'informatique et les nouvelles technologies ne seraient-elles pas, à l'image du roman de Neil Gaiman (1960 -), *American Gods*, de nouvelles religions ? Dans mon travail, je suis parti de l'image du robot et de la science fiction avec mes créations picturales, pour me diriger vers l'image du robot au cinéma (avec ses décors) et dans les récits afin de me concentrer plus sur la phobie du robot et de sa nostalgie (pour ses représentations passées). Ce qui m'a dirigé finalement sur technologies plus récentes, les nanotechnologies, les robots-outils, les bots et les robots fantômes. Dans mon travail, la question du remake et de la réutilisation des images va de pair avec une certaine nostalgie pour ces images, pour la peur du robot, et la représentation (toujours changeante) robot. Ainsi, mes futurs travaux se porteront davantage encore sur ces idées de bots et de robots fantômes, invisibles et omniprésents. Je n'ai pas parlé ici de mes travaux performatifs, où il s'agit de se déguiser et de se masquer (à l'image toujours des décors de cinéma) en créatures robotiques (ce qu'on appelle des *cosplays* par exemple). Mes travaux suivants seront, comme je l'ai fait jusqu'à présent, tout à la fois numériques et physiques (en continuant mes recherches sculpturales). Je compte par exemple créer (le travail est en cours) différents programmes qui, une fois lancés sur des ordinateurs, ne feront rien d'autres que de tourner en arrière-plan sur les machines. Ces programmes seront invisibles, comme des virus informatiques mais, à l'inverse d'eux, ils ne seront pas programmer pour détériorer l'appareil et les données, mais seront juste là, présents dans les machines.

160 W.J.T. Mitchell, *Que veulent les images ? Une critique de la culture visuelle*, op.cit., page 45.

ANNEXE

Entretien avec Alain Damasio, auteur du roman *La Horde du Contrevent*

Alain Damasio est un écrivain français de science fiction. Il est à ce jour l'auteur de deux romans : La Zone du Dehors et La Horde du Contrevent. J'ai décidé de contacter Damasio par mail, pour le rencontrer, juste après la lecture de son roman de science fiction La Horde du Contrevent. Il m'a répondu alors qu'il était très occupé¹⁶¹, et je lui ai proposé de lui envoyer quelques questions, par mail, pour mon mémoire¹⁶². Les questions qui suivent font donc suite à quelques échanges avec le romancier :

Axel Maquet : Donc, comme je vous l'ai dit, je travaille sur la SF (que ce soit bande-dessinées, films ou romans, etc.). J'ai vu sur internet que votre roman *La Horde du Contrevent* pouvait être adapté sur plusieurs médias : film, jeu vidéo, bande-dessinée, etc. Mais n'avez-vous pas peur de rendre un écrit (et donc, comme le disait Deleuze, une somme d'images mentales) en images physiques et/ou numériques ? Cela ne pourrait-il pas dénaturer votre récit (je pense au fait que les pensées des personnages, leur propre vision du monde et des paysages, ne pourraient pas être rendus) ?

Alain Damasio : Personnellement, je pense que les images sont plus souvent une barrière à l'imaginaire qu'un support, surtout quand la source est un roman. Rien n'est plus puissant qu'un roman en matière « d'art du cerveau » : la sobriété même du langage permet au cerveau de générer des images très amples et très profondes, qui sont tout autant des sensations physiques ou des concepts alors qu'une image concrète en appelle directement à la vision et « remplit » le champ perceptif associé. Naturellement, il demeure une part imaginaire derrière l'image, derrière toute image, le grand cinéma en témoigne, par la force du hors-champ. Mais elle est proportionnellement moins riche que celle qu'offre l'écrit.

A.M : Par rapport à cette question du jeu vidéo, est-ce que les jeux, les mangas et plus globalement la culture japonaise vous ont inspiré pour l'écriture de ce roman (je pense notamment aux descriptions de machines comme *L'Escadre Frêle*, les chars, drakkairs et montgolfières explosives, qui m'ont rappelé les animations de Miyazaki, les scènes de combat entre Silene et Erg par exemple qui m'ont fait penser aux combats aériens dans les mangas et animes japonais, etc.) ? Est-ce que

161 Je l'ai contacté le 12/10/16 ; il m'a répondu une première fois (« Je n'ai pas beaucoup de temps, mais envoie tes questions ! »), le même jour. Il m'a ensuite demandé de le relancer à plusieurs reprises. Je lui ai donc renvoyé mes questions, au final le 7/12/2016 (seule semaine où Alain Damasio avait, semble-t-il, un peu de temps pour me répondre) et j'ai obtenu ses réponses à mes questions le 15/12/2016 (et je lui suis infiniment reconnaissant).

162 Je n'avais pas encore, alors, ma problématique liée à la robophobie ; mais j'avais déjà vocation de travailler sur la science fiction.

la culture japonaise apporte un plus à la SF française/européenne et américaine ?

A.D : Oui, il y a sans doute une influence ou une interfluence de Miyazaki, que j'aime beaucoup, mais la question des inspirations est à mon sens toujours faussée : quand un artiste devient très célèbre, il préempte pour le public et les critiques un imaginaire qui pourtant lui préexistait largement. Miyazaki reconnaît une forte dette envers Moebius mais Moebius lui-même tire certaines images d'un fond qui lui préexistait, etc. Pour moi, la montgolfière, le ballon, les combats en parapente, les vaisseaux volants sont un fond banal du fantastique et de la SF qui est sans doute presque co-extensif au genre : ça relève davantage d'un psychisme ou d'un imaginaire ascensionnel, vertical, d'une troisième dimension dont chaque enfant rêve. Plutôt qu'une inspiration japonaise ou vernienne, pourquoi pas, je parlerai d'un inconscient collectif imaginaire ou d'archétype quasi-jungien de la voiture volante, du navire qui flotte, etc. Pour Erg et Silène, ça vient de ma pratique modeste du parapente, très directement.

Reste que j'aime les animes japonais, qu'ils font partie de ma culture et que je les préfère aux comics américains pour de nombreuses raisons : la poésie immanente, le shintoïsme qui anime tout être, même inerte, le respect instinctif du vivant plutôt que sa préhension ou sa conquête, une certaine féminité dans le rapport au monde qui est contemplatif plus facilement, même dans les mangas d'action.

Après, est-ce que la culture japonaise apporte un plus à la SF française ? Évidemment, mais la remarque est circulaire : les artistes sont tous mondialisés aujourd'hui, croire à une culture fermée ou spécifique est un peu datée, nous sommes tous des nippono-ricano-européens ! Des afro-asiates !

A.M : Sur cette question de la SF américaine, les films aussi ont dû jouer dans l'écriture de votre roman ? Au niveau du texte, des dialogues et de certains personnages, on retrouve un côté *Mad Max*, par exemple (le neuvième Golgoth, mon personnage préféré, est un Max Rotansky, en encore moins sympa) ; les films vous ont inspiré autant que les romans que vous auriez pu lire ?

A.D : Le cinéma de Sf m'influence je pense sur les décors, les ambiances, les paysages, notamment urbains, il me fournit sans doute un inconscient des villes. Mais *la Horde* est très directement inspirée de mon séjour en

Australie et de ma traversée à vélo de portions du bush, ma visite d'uluru. Également des parcs de l'ouest américains que j'ai traversés à vélo. C'est le fruit d'une expérience physique sans intermédiaire, ce n'est pas culturel. *Mad Max*, je n'y avais pas pensé, mais j'ai doré *Mad Max* alors oui, pourquoi pas, ça a pu me toucher. Mais aucun lien conscient pour moi entre Golgoth et *Mad Max*, et ça me semblerait très exagéré : Golgoth est foncièrement un homme du collectif, *Mad Max* un individualiste absolu dans sa constitution.

A.M : Un peu comme avec les pompiers de Bradbury dans *Fahrenheit 451*, vous donnez une nouvelle définition de scribe dans votre roman. Est-ce que la SF doit s'appuyer sur des principes réels, connus, pour exister ? Doit-elle modifier les images qu'on a du monde (en reprenant des termes et des métiers et fonctions historiques), pour développer un autre univers ?

A.D : Pas forcément. C'est une voie, la plus simple et la plus appropriable par le lecteur, mais loin d'être la seule. J'aurais pu baptiser le métier de Sov « écrivain » ou « souffleur » ou « zephyrien », c'était pareil pour moi. Parfois, garder le terme connu et familier permet d'ancrer davantage le lecteur dans le récit, lui offre des points d'accroche plus nets, surtout quand l'univers est déjà fou, comme ici. C'est un art de rythmer et d'équilibrer les segments hors normes fantastiques et des rappels concrets d'un réel connu. On ne cesse de le faire dans un livre. J'aurais pu appeler Steppe un botaniste plutôt qu'un fleuron ou Golgoth un pilote plutôt qu'un traceur, j'ai fait un choix plus singulier ici, plus banal ailleurs. Après, oui, nécessairement, on tord le réel, on lui greffe des adjonctions, on le prolonge ; et parfois, on le réinvente complètement en pariant sur la capacité du lecteur à faire le saut mental. Les chronos sont une réalité exigeante à ce titre, d'un point de vue imaginaire. Le drakkair est très facile à « voir » par contre tout comme les fréoles. Le nephesh relève d'une création assez pure. Il me semble qu'un bel univers là encore articule, fusionne et marie des éléments familiers, sobrement détournés avec de vraies créations insolites, inouïes. Ne faire que l'un (la dérivation) donne des univers maquillés et un peu *fake*, ne faire que l'autre (création pure) fait souvent basculer dans l'abstraction. La vraie force d'un univers, c'est sa consistance, pas sa cohérence. C'est la densité des correspondances, des échos, des résonances entre les éléments posés qui décide de son

imprégnation dans l'esprit du lecteur. Plus ça se répond (l'architecture qui répond à la faune qui répond à la flore et à la spiritualité, aux persos et aux ennemis, etc), plus l'univers monte comme crédible, saturé, poignant.

A.M : L'artiste anglais Peter Hutchinson affirme que la science s'inspire autant de la science-fiction que les récits de science-fiction s'inspirent eux-même de la science. Êtes-vous d'accord avec cela ?

A.D : Je pense que les scientifiques nous doivent plus que l'inverse. Pas de science sans un imaginaire qui la précède et la guide, à mon avis. Il y a évidemment des exceptions. On doit beaucoup à la relativité et à la vitesse-lumière par exemple.

A.M : Vous-même, avec *la Horde du Contrevent*, vous créez une nouvelle science, qu'on pourrait appeler la science du vent (ou, on pourrait dire aussi, vous reprenez cette science, car il existe bien entendu des chercheurs météorologiques) ; vous donnez des fonctions, des métiers autour de cette question du vent ; la SF doit-elle selon vous définir d'autres visions du monde, d'autres images de ce que nous connaissons et, surtout, de ce que nous ne connaissons pas ?

A.D : Je ne crée pas de science dans *la Horde*, à peine une esquisse, au sens du croquis, de sciences possibles autour du vent. Rien n'est scientifique là dedans et c'est tout sauf un objectif pour moi. Ce qui m'intéresse est d'amener de nouveaux affects par rapport au vent, de nouveaux percepts au sens de Deleuze : des blocs ou des ensembles de perceptions et de sensations qui survivent à ceux qui les éprouvent. Faire sentir un rapport possible au vent, des rapports uniques, inimaginés au flux d'air, à la peur, à la tempête, à l'immersion physique. C'est un travail qui n'a pas de vocation rationnelle, qui a plutôt une ambition physique, corporelle, sensitive.

A.M : Il y a un fort côté plastique (au sens d'Arts-Plastiques) dans votre roman : les pages se déroulent à l'envers (commençant par 700, dans mon édition, et finissant par 0), et le livre est accompagné, pour sa première édition, d'un CD constituant sa "Bande originale" ; y a-t-il là la volonté de créer un objet au-delà du texte ? Un peu comme un livre d'artiste qui ferait œuvre ?

A.D : Plastique je sais pas, j'aurais aimé quelque chose de beaucoup plus travaillé à ce titre, en terme de mise en page, typoésie, typographie, ça reste

un livre très classique, sans trou, sans entaille, sans blanc expressif, sans rythme visuel. Le Cd est une extension qui n'est pas organique, pas interne au roman. C'est chouette bien que finalement assez gimmick, trop « produit dérivé ». J'espère produire des livres beaucoup plus plastique plus tard !

A.M : Je suis personnellement très attaché à la bande-dessinée de SF (notamment à des auteurs comme Philippe Druillet et Moebius, créateurs de *Metal Hurlant*) qui représente un peu, on peut dire, la SF française (les romans seraient plutôt anglais, les films plutôt américains). Est-ce que vous vous considérez comme un descendant de cette SF de bande-dessinée ou vous vous en détachez ?

A.D : Toutes les questions de filiation ou d'inspiration sont délicates pour moi car je suis un très modeste lecteur, quelqu'un qui lit très peu et n'est à proprement parlé pas cultivé. Mes inspirations directes et conscientes sont toutes philosophiques et centrées sur très peu d'auteurs, presque tous occidentaux : Nietzsche, Foucault, Deleuze, Guattari, Bergson, Spinoza, Baudrillard, Lyotard, Sloterdijk pour l'essentiel. Le cinéma m'a donné je pense des images qui servent mon inconscient, l'ont aidé à se former des projections de villes, de sites, de vaisseaux, de robots (*Blade Runner, Matrix, Stalker, Star wars, Robocop, Terminator, Ghost in the shell, Alien, Mad Max, Mondwest, Soleil vert, Zardoz...* tout ça a nourri mon imaginaire adolescent). Sur la BD, c'est très difficile de répondre car c'est peut-être la seule authentique culture que m'ont légué mes parents : mon père qui était carrossier et ne lisait aucun roman, était et est toujours un gros lecteur de BD, et de BD fantastique et SF : de mon enfance et adolescence, il est clair que j'ai été marqué, frappé, touché, construit par des histoires issues de la BD française en particulier : *Valérian, Le Vagabond des Limbes* que j'adorais, *Philémon, Lone Sloane* de Druillet oui, qui m'impressionnait et auquel je ne pigeais rien, et le champ de la fantasy avec *Thorgal* par exemple, *Rahan, Blueberry* pour Moebius, plus des BD flippantes parfois, très énigmatiques. Mon père avait aussi des *Strange* et j'ai lu *Spiderman, Ironman, Daredevil* et les *X-Men* jeune. Mais je crois que mon préféré était le *Vagabond des Limbes*.

Donc oui, je peux me réclamer de cette SF là d'une façon ou d'une autre. Même si ça reste une influence instinctive, non revendiquée, jamais travaillée, alors que *la Horde* par exemple doit énormément à Deleuze et Guattari et de façon ultra-délibérée.

A.M : Pour mon mémoire, je me base entre autres sur les recherches d'un étudiant (du nom de B.Falda¹⁶³) qui était à l'université avant moi, et qui faisait la distinction entre images et signes/symboles (en affirmant par là qu'un signe n'était pas une image). Quelque part, avec les multiples symboles que vous utilisez dans votre texte *La Horde du Contrevent*, vous nous donnez à voir, par exemple, les formations que prennent vos personnages pour lutter contre le vent et, donc, avec ces signes, vous nous donnez à voir des images, à visualiser, à imaginer les positions de vos personnages. En fait, vous annulez la différence que fait Falda entre image et signe/symbole, êtes-vous d'accord ? Les signes que vous utilisez sont, en fait, des images ?

A.D : Oui, tout à fait d'accord. C'est tellement vrai que le premier surgissement des signes de *la Horde*, avant leur détail, était venu à une séance de cinéma à Valence où j'avais « vu » la goutte d'eau comme formation de base de la Horde. J'ai ensuite créé les signes adéquats par personnage pour remplir cette image de glyphes, avec des glyphes. C'était une forme de rune ou de tableau cryptique pour moi, je trouvais ça très beau. Pas mal de fans reprennent d'ailleurs ces formations comme tatouage, ça tend à prouver qu'il s'agit pour eux d'une image très forte, qui contient des signes, une sorte d'image à dimensions sémantiques ?

A.M : J'aimerais aussi vous poser une question plus personnelle (et qui ne sera pas dans le mémoire¹⁶⁴) ; j'aimerais moi-même être auteur de SF (je gratte aux portes des maisons d'édition pour l'instant). Je voulais vous demander si vous pourriez vivre de vos écrits ? J'ai l'impression qu'être auteur, déjà, c'est assez compliqué, mais en plus, en France, être auteur de SF sans s'appeler Houellebecq, ça paraît assez utopiste ?

A.D : Je vis de mon art depuis l'âge de 40 ans environ. Avant, je cumulais plusieurs métiers comme la quasi-totalité des auteurs. Et si aujourd'hui j'en vis, c'est grâce au scénario, à l'activité de scénariste, ainsi qu'à l'activité de conférencier parfois, de curateur d'expo, de rédacteur de nouvelles pour des revues, etc. Vouloir vivre de l'écriture n'est pas un objectif selon moi, ne doit jamais l'être, pas plus que vivre DE sa peinture ou de sa musique. Écrire n'est pas un métier, c'est un rapport au monde, un *ethos*, une façon

163 Mémoire que j'ai étudié, avant même d'avoir ma problématique finale sur la robophobie

164 Au final, je l'intègre tout de même à mon mémoire, car la réponse de Alain Damasio m'a réellement marqué.

de vivre, peu importe si ça marche, si ça rapporte. Et même : ne faire qu'écrire n'est jamais bon, coupe du réel, de la société, rend mauvais. On doit sans cesse rester connecté au monde, faire d'autres choses, l'écriture doit traverser le réel, la chair, la vie, pour être forte. Méfie-toi de l'envie de « vivre » de ton écriture, elle ne te mènera à rien. Si tu veux écrire, écris, et trouve des travaux alimentaires autour : tout est absolument bon quand on écrit, tout métier connexe a un intérêt et te nourrira. Se spécialiser n'est jamais bon et ne donne pas des écritures riches je trouve.

INDEX DES NOTIONS

Androïde, cybernétique

pages 4, 22, 24, 30, 32, 33, 36, 59, 60, 71, 72, 83, 84, 85, 87, 102

Androïdophobie, psychose et peur du robot

pages 24, 30, 55, 57, 58, 59, 66, 68, 70, 71, 72, 83, 84, 85, 87, 88, 92, 95, 96, 98, 99, 102, 114

Bande dessinée, dessin, illustration

pages 09, 10, 14, 15, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57

Décor de cinéma

pages 23, 45, 51, 56, 57, 64, 95, 107, 110, 111, 112, 113, 114

Fantôme, bot, algorithme et robot fantôme

pages 70, 95, 98, 100, 101, 114, 114

Image

pages 9, 10, 12, 15, 16, 17, 21, 22, 23, 24, 45, 46, 47, 51, 52, 53, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 83, 84, 85, 86, 77, 78, 79, 90, 94, 95, 96, 97, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 110, 111, 112, 114

Imaginaire, imagination

pages 9, 21, 22, 30, 45, 56, 59, 60, 64, 66, 67, 84, 95, 98, 107, 114, 114

Narration

pages 46, 47, 62, 65, 66, 85, 87, 88, 89, 90, 106, 111, 114, 114

Nostalgie, remake, réutilisation, détournement

pages 11, 12, 22, 45, 51, 59, 62, 70, 72, 73, 84, 90, 91, 92, 99, 102, 103, 104, 111, 112, 114

Numérique

pages 47, 48, 49, 52, 59, 64, 66, 74, 83, 88, 90, 95, 97, 101, 107, 110, 11, 112, 113, 114

Papier, sculpture

pages 16, 18, 21, 46, 51, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 69, 92, 93, 94, 114

Peinture

pages 15, 21, 22, 23, 24, 25, 36, 45, 46, 57, 59, 60, 69, 70, 92, 95, 106

Photomontage, photographie

pages 12, 21, 30, 52, 55, 59, 60, 62, 64, 74, 83, 84, 87, 88, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 101, 103, 110, 111, 112, 113, 114, 114

Technologie, machine, robotique

pages 13, 14, 15, 30, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 66, 67, 70, 71, 73, 74, 83, 88, 96, 98, 101, 102, 107, 111, 114

Science fiction

pages 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 21, 22, 24, 25, 45, 51, 52, 53, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 83, 84, 94, 95, 97, 99, 102, 110, 111, 112, 114

Vidéo, film, jeux vidéo

pages 15, 21, 22, 24, 25, 29, 36, 51, 52, 59, 60, 64, 65, 68, 70, 83, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 103, 104, 106, 110, 111, 114

Bibliographie

- Agamben, Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Rivages poches, 2014.
- Alliez, Éric, *Défaire l'image : de l'art contemporain*, Genève, Presses du réel, 2013.
- Arnauld, Pierre, *Futur antérieur – art contemporain et rétrocipation*, Paris, Les Presses du réel, 2012.
- Asimov, Isaac, *Les Robots*, Paris, Éditions J'ai Lu, 1982.
- Asimov, Isaac, *Les Robots de l'aube*, Paris, France Loisirs, 1984.
- Asimov, Isaac, *Fondation*, Paris, Gallimard, 2009.
- Aumont, Jacques, *L'image*, Paris, Nathan, collection « Nathan cinéma », 2003.
- Azerot, Mathilde, « Un Monde sans nous », dans *Tremblay Magazine*, n°175, Novembre 2015.
- Balen, Tuur Van, Présentation du projet artistique Pigeon d'or, par les artistes Tuur Van Balen et Revital Cohen. Disponible sur le site officiel de l'artiste Tuur Van Balen : <cohenvanbalen.com/work/pigeon-dor> [consulté le 30/11/2015]
- Barker, Clive, Site officiel de l'artiste peintre et écrivain Clive Barker, « The Official Clive Barker Website ». Disponible sur : <clivebarker.info> [consulté le 28/12/2016]
- Beaune, Jean-Claude, *L'Automate et ses mobiles*, Paris, Flammarion, 1980.
- Bionicohand, Site officiel de la société Bionicohand, spécialisée dans la fabrication par imprimantes 3D de prothèses robotiques. Disponible sur : <bionico.org> [consulté le 27/12/2016]
- Bostrom, Nick, « A history of transhumanist thought », dans *Journal of Evolution and Technology*, vol. 14, n°1, Faculty of Philosophy, Oxford, 2005. Disponible à l'adresse <jetpress.org/volume14/bostrom.html> [consulté le 03/05/2017]
- Clute, John et Nicholls, Peter, *The Encyclopedia of Science Fiction*, Londres, Orbit, 1994.
- Damasio, Alain, *La Zone du dehors*, Paris Cylibris, 1999.
- Damasio, Alain, *La Horde du contrevent*, Paris, La Volte, 2004.
- Damasio, Alain, Site officiel de l'auteur Alain Damasio. Disponible sur : <lahordeducontrevent.org> [consulté le 28/12/2016]
- Damasio, Alain. Intervention de Alain Damasio sur le thème « science fiction et politique » lors de la Confédération National du Travail, au Festival de la CNT, en 2015. Disponible en vidéo sur : <<https://www.youtube.com/watch?v=Lt8U0xCTMSE>> [consulté le 10/12/2016]
- Damasio, alain, Izareyaël (pseudonyme), « Windwalkers : Alain Damasio discute avec Elbakin.net ! », interview vidéo de Alain Damasio, pour *Elbakin.net*.

Disponible sur : <<http://www.elbakin.net/interview/exclusive/Le-jeu-video-Windwalkers-Alain-Damasio-s-exprime-sur-Elbakin-net>> [consulté le 10/12/2016]

Damasio, Alain. Muratet, François, « interview de Alain Damasio », daté de Mars 2007. Disponible sur : <<http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.bibliosurf.com%2Finterview-d-Alain-Damasio>> [consulté le 06/12/2016]

Debord, Guy, *La Société du Spectacle*, Paris, Gallimard, Collection Folio, 1992.

Deleuze, Gilles, Site internet contenant les cours tapuscrits (transcription par Boudon Véronique) de Gilles Deleuze. Disponible sur le site de l'université de Paris 8 : <http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=40> [consulté le 29/11/2015]

Dick, Philip K., *Romans : 1953-1959*, Paris, J'ai lu, collection « Nouveaux Millénaires », 2012.

Douté, Alain et Morsillo, Sandrine (sous la dir.), *L'art contemporain au risque du clonage (2000-2001)*, catalogue de l'exposition collective initiée par le Collectif des villes pour la culture en Essonne et Acte 91, d'octobre 2000 à février 2001, qui s'est déroulée dans douze villes d'Essonne, Paris, Publications de la Sorbonne & Acte 91, 2002.

Druillet, Philippe, *La Nuit*, Les humanoïdes associés, Paris, 1976.

Druillet, Philippe, *Schtroumpf*, *Les cahiers de la bande dessinée*, n°42, de Novembre 1979.

Druillet, *Les 6 voyages de Lone Sloane*, Paris, J'ai lu, 1988.

Druillet, *Gail*, Paris, Stock, 1995.

Druillet, *Salammbô*, Paris, Stock, 1995.

Druillet, *Delirius*, Paris, Stock, 1995.

Druillet, Philippe, propos recueillis par Alliot, David, *Delirium*, Paris, Les Arènes, 2014.

Druillet, Philippe, TV5Monde, interview de Philippe Druillet par Patrick Simonin dans « L'invité », sur la chaîne télévisée TV5Monde, émission du 2 Février 2014. Disponible sur le site officiel de la chaîne : <<http://www.tv5monde.com/cms/chaine-francophone/Revoir-nos-emissions/L-invite/Episodes/p-27377-Philippe-Druillet.htm>> [consulté le 06/12/2016]

Druillet, Philippe, Émission de télévision *Tracks*, du 13 décembre 2014, « Philippe Druillet, seigneur noir de la BD », sur la chaîne télévisée Arte, émission du 13 décembre 2014. Disponible sur le site officiel de la chaîne : <<http://tracks.arte.tv/fr/philippe-druillet-seigneur-noir-de-la-bd>> [consulté le 07/12/2016]

Druillet, Philippe, propos recueillis par Pagès, Arnaud, « Philippe Druillet, le français qui inspire George Lucas et Star Wars », pour le site internet *konbini.com*, mis en ligne le 06 Décembre 2015. Disponible sur : <<http://www.konbini.com/fr/entertainment-2/philippe-druillet-le-francais-qui-inspire-georges-lucas-star-wars/>> [consulté le 09/12/2016]

Druillet, Philippe, *Philippe Druillet*, monographie consacrée au dessinateur de

bande dessinée Philippe Druillet, Paris, MEL Publisher, 2016.

Druillet, Philippe, propos recueillis par Douhaire, Anne, « Philippe Druillet : "Je ne donne pas cent ans à l'espèce humaine" », de Novembre 2016, pour FranceInter. Disponible sur le site officiel de FranceInter, sur : <https://www.franceinter.fr/culture/philippe-druillet-je-ne-donne-pas-cent-ans-a-l-espece-humaine> [consulté le 09/12/2016]

Druillet, Philippe, *BeauxArts*, Hors-série « Les secrets des chefs-d'œuvre de la BD de science-fiction », décembre 2016.

Druillet, Philippe, Site officiel de l'artiste Philippe Druillet, « Druillet, le site officiel ». Disponible sur : druillet.com [consulté le 06/12/2016]

Esquire, n°32616, États-Unis, Janvier 2015.

Foucault, Michel, « Le Jeu de Michel Foucault », entretien collectif. *Dits et écrits III*, Paris, Gallimard, 2011.

Fourmentraux, Jean Paul (sous la dir.), *Images interactives : Art contemporain, recherche et création numérique*, Bruxelles, La Lettre Volée, Collection Essais, 2017.

Gaumer, Patrick, *Larousse de la BD*, Paris, Éditions Larousse, 2004.

Giger, Hans Ruedi, *HR Giger Arh +*, monographie consacrée à l'artiste Hans Ruedi Giger, Zurich, éditions Taschen, « petite collection », 1994.

Giger, H.R, Site officiel de l'artiste H.R. Giger, « HR GIGER ». Disponible sur : hrgiger.com [consulté le 09/04/2016]

Grenier, Catherine, *La Manipulation des images dans l'art contemporain : Falsification, Mythologisation, Théâtralisation*, Paris, éditions du Regard, 2014.

Guillebaud, Jean-Claude, propos recueillis par Nathalie Sarthou-Lajus dans « La Pudibonderie scientifique. Entretien avec Jean-Claude Guillebaud », *Etudes*, vol.414, n°4, Société d'édition de revues, 2011.

Hatzis, Dimitris, jeune homme grec ayant conçu un robot humanoïde. Article « Greek student becomes youngest person ever to create a life-sized robot humanoid », par le site *themanews.com*. Disponible sur le lien : en.protothema.gr/greek-student-becomes-youngestperson-ever-to-create-a-life-sized-robot-humanoid-pics [visualisé le 26/12/2016]

Herbert-Guillon, Didier, à propos de son œuvre *21Th Century Weapon*, sur la page internet officielle de l'artiste. Disponible sur : <http://didier-herbert-guillon.com/arme-de-destruction-massive/> [consulté le 03/06/2017]

Hidalgo, Pablo ; Wallace, Daniel et Windham, Ryder, *Généralions Star Wars : La chronique illustrée de 30 ans d'aventures*, Paris, Hors Collection, 2012.

Hutchinson, Peter, *Dissoudre les nuages*, Genève, Presses du réel, 2014.

Hutchinson, Peter, Site internet officielle de l'artiste Peter Hutchinson. Disponible sur : PeterHutchinsonArtist.com [consulté le 08/04/2016]

Jodorowsky, Alexandro, Site officielle du dessinateur et réalisateur Alexandro Jodorowsky, « Alexandro Jodorowsky ». Disponible sur : jodorow.free.fr/jodorowsky [consulté le 12/04/2016]

Joyner, Eric, Site officiel de l'artiste Eric Joyner. Disponible sur : <ericjoyner.com> [consulté le 11/04/2016]

Joyner, Eric, propos recueillis par Trippe (pseudonyme), « Eric Joyner Interview », Interview de l'artiste Eric Joyner pour le site *fecalface.com*, mise en ligne le 29 Août 2008. Disponible à l'adresse : <http://www.fecalface.com/SF/index.php?option=com_content&id=1243&Itemid=92> [consulté le 27/12/2016]

Le Point, Hors-série « Aux Sources de Star Wars Tome 1 », de décembre 2015.

Lucas, Georges, propos recueillis par M.C. (pseudonyme), « "Star Wars" : George Lucas a une théorie sur l'identité du narrateur de la saga », pour le journal *20Minutes*, mis en ligne le 25/04/2016. Disponible sur : <<http://www.20minutes.fr/cinema/1833247-20160425-star-wars-george-lucas-theorie-identite-narrateur-saga>> [consulté le 21/12/2016]

Martin, George R.R., *Des Astres et des ombres*, Paris, J'ai lu, 1983.

Mavridorakis, Valérie (sous la dir.), *Art et science-fiction : La Ballard Connection*, Genève, Les Presses du réel, 2011.

Mayer, Ralo, Site présentant les travaux de l'artiste Ralo Mayer, « multiplex fiction ». Disponible sur : <was-ist-multiplex.info> [consulté le 12/04/2016]

Mitchell, W.J.T., *Que veulent les images ? Une critique de la culture visuelle*, Dijon, Les Presses du réel, 2014.

Moebius, *Œuvres complètes de Moebius Tome II*, Paris, Les humanoïdes associés, 1983.

Moebius, Site officiel de l'artiste Jean Giraud, sous le nom de Moebius, « le site officiel de Jean Giraud Moebius ». Disponible sur : <moebius.fr> [consulté le 06/12/2016]

Morsillo, Sandrine, *Habiter la peinture, Expositions, fiction avec Jean Le Gac*, Paris, l'Harmattan, 2003.

Philosophie Magazine, Hors-série n°27, « Star Wars, Le mythe tu comprendras », du 15 Octobre 2015.

Pinhas, Richard, Site officiel du musicien Richard Pinhas, « richardpinhas ». Disponible sur : <richard-pinhas.com> [consulté le 28/12/2016]

Pirat, Sébastien, Site officiel de l'artiste Sébastien Pirat, « The Art of Sébastien PIRAT ». Disponible sur : <pirart.com> [consulté le 11/04/2016]

Robotlab, Site officiel du collectif artistique Robotlab. Disponible sur : <www.robotlab.com> [consulté le 01/05/2017].

Ronsiaux, François, Site officiel de l'artiste. Disponible sur : <francoisronsiaux.com> [consulté le 21/10/2016]

Ronsiaux, François, Site officiel de ventes d'œuvres de la galerie Mediation Media Artfair. Disponible sur : <artjaws.com> [consulté le 18/12/2016]

Ronsiaux, François, Site officiel de la société *La Plateforme*. Disponible sur : <plateforme-paris.com> [consulté le 21/10/2016]

Rousseau, Pascal, Vidéo de la conférence « Les mystères de l'ouest » (la deuxième des trois conférences), sur les voyages dans le temps et la science fiction, au Centre Pompidou. Disponible sur le site du centre Pompidou : www.centrepompidou.fr/cpv/ressource/caj4An9/rdLkoAx#undefined [consulté le 06/03/2016]

Sadoul, Jacques (sous la dir.), *Les Meilleurs Récits de Wonder Stories*, Paris, J'ai lu, collection « Science-fiction et Fantastique » (n°663), 1976.

Sanz, Jean-François (sous la dir.), *Futur antérieur : Rétrofuturisme, steampunk et archéomodernisme*, catalogue de l'exposition *Futur antérieur* qui s'est tenue à la galerie du jour Agnès B, du 24 mars au 26 mai 2012 à Paris, Paris, Le mot et le reste, 2012.

Sayag, Alain, Catalogue de l'exposition « Cinéma dadaïste et surréaliste : exposition itinérante » organisée par le Centre d'art Georges Pompidou : Sayag, Alain (dir.), *Cinéma dadaïste et surréaliste : exposition itinérante*, Paris, Musée national d'art moderne, 1976.

Senouci, Brahim, « Hamlet au Musée de l'Homme », *La Tribune* du 06/10/2016, Alger.

Smithson, Robert, *Robert Smithson : Une rétrospective, Le paysage entropique 1960/1973*, catalogue des expositions rétrospectives consacrées à l'artiste Robert Smithson qui se sont tenues au Palais des Beaux-Arts de Bruxelles du 16 juin au 28 août 1994 et aux galeries contemporaines des Musées de Marseille du 23 septembre au 11 décembre 1994, Bruxelles, Musées de Marseille/Réunion des musées nationaux, 1994.

Snow, Michael, *Des Écrits 1958-2001*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, Écrits d'artiste, 2002.

Stalenhag, Simon, Site officiel de l'artiste Simon Stalenhag, « The Imaginatron ». Disponible sur : simonstalenhag.se [consulté le 09/04/2016]

Stone, Wesley L., « The History of Robotics » dans *Robotics and Automation Handbook*, Thomas R. Kurfess, Library of Congress Classification, 2005. Commission Théologique Internationale, « Communion et service : la personne humaine créée à l'image de Dieu », texte traduit par Camila Gross Nacheff et Gilles Emery La Santa Sede, 2004. Disponible sur le site du Vatican : vatican.va/roman_curia/congregations/cfaith/cti_documents/rc_con_cfaith_doc_20040723_communion-stewardship_fr.html [consulté le 03/05/2017]

Sturgeon, Théodore, *Le livre d'or de la science-fiction*, Paris, Presses Pocket, 1978.

Van Vogt, Alfred Elton, *Le livre d'or de la science-fiction*, Paris, Presses Pocket, 1981.

Wilson, William, *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*, Londres, Oxford University, Collection europeanlibraries (disponible sur l'application Google Play), 1851.

Zabunyan, Dork (sous la dir.), *Que peut une image ?*, Paris, Les éditions Textuel, collection Les carnets du Bal, Centre National des Arts Plastiques, 2014.

Zabunyan, Dork (sous la dir.), *Les Images manquantes*, Paris, Les éditions Textuel,

collection Les carnets du Bal, Centre National des Arts Plastiques, 2012.

Filmographie

Cameron, James, *The Terminator*, 107min, Pacific Western Productions, 1984.

Kubrick, Stanley, 2001, *l'Odyssée de l'espace*, 149min, produit par Metro-Goldwyn-Mayer et Polaris, 1969.

Lundström, Lars, *Real Humans*, série télévisée de vingt épisodes de 58min chacun, produit par Stefan Baron et Henrik Widman, 2012-2013.

Proyas, Alex, *I, Robot*, 101min, Davis Entertainment, Overbook Entertainment, 2004.

Scott, Ridley, *Alien*, 117min, Brandywine Productions, 20th Century Fox, 1979.

Victor-Pujebet, Bruno, *Au Coeur des robots*, 72min, Arte, Illégitime Défense, 2015, disponible en achat sur le site <boutique.arte.tv>

Wise, Robert, *The Day the Earth Stood Still*, 92min, autoproduction, 1951.

Enregistrements sonores

Chao, Manu, *Sibérie m'était contéee*, Actes Sud, 2004, disque compact [cd]

Pinhas, Richard, *Desolation Row*, Cuneiform Records, 2013, disque compact [cd]

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Fig.1, p.11

Hans Ruedi Giger

Erotomechanics V, 1979

Acrylique sur papier. 70x100cm

Museum HR Giger, Gruyères

Fig.2, p.12

Clive Barker

Pinhead, 2007

Huile sur toile. 60X48cm

Bert Green Fine Art, Los Angeles.

Fig.3, p.12

Joyner Eric

Frankenstein, 2009

Imagerie numérique

Collection personnelle de l'artiste (disponible sur le site officiel de l'artiste).

Fig.4, p.12

Stalenhag Simon

Première de couverture de *Tales From The Loop*, novembre 2015
autoédition

Fig.5, p.13

Zdzislaw Beksinski

Untitled

Huile sur toile

Collection personnelle de la famille de l'artiste (disponible en
photographie sur le site officiel de l'artiste).

Fig.6, p.17

Philippe Druillet

Tête de Guerrier, 2010

Techniques mixtes sur papier. 83,5x68cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.11, p.22

Anonyme

Samurai

Image numérique

Fig.12, p.25

Capture d'écran du jeu vidéo *Duke Nukem 3D*, 1996

Développé par 3D Realms

Fig.18, p.33
Irvin Keshner,
Image extraite du film *Star Wars V : L'Empire contre-attaque*, 1980

Fig.19, p.34
Ford Beebe
Affiche du film *The Phantom Creeps*, de 1939

Fig.20, p.36
Philippe Druillet
Couverture de la revue *Metal hurlant*, mensuel n°32, 1977

Fig.21, p.37
Philippe Druillet
planche de *La Nuit (page 49)*, 1966

Fig.24, p.52
James Cameron
Image extraite du film *Terminator 2 : Le Jugement dernier*, 1991.

Fig.25, p.55
Anonyme
Présentation de la version 5 robot humanoïde ASIMO, développé par la firme japonaise Honda au Tokyo Motor Show, 2011

Fig.26, p.56
Jean-Marie Vives
Photographie pour le Musée de l'Homme de Paris, 2016

Fig.35, p.67
John Heartfield
Adolf the Superman : Swallows Gold and Spouts Junk, 1932
Technique sur sur papier d'impression (papier journal). 38X27cm
Couverture pour le Magazine AIZ (disponible en plusieurs reproductions), de 1942

Fig.36, p.70
De gauche à droite :

George Cukor
Image extraite du film avorté *Something's Got to Give*, 1963

Auteur inconnu¹⁶⁵
photographies de l'androïde conçu par Dimitris Hatzis, 2015

165 Photographies trouvées sur l'article « Greek student becomes youngest person ever to create a life-sized robot humanoid », par le site *themanews.com*. Disponible sur le lien : <en.protothema.gr/greek-student-becomes-youngestperson-ever-to-create-a-life-sized-robot-humanoid-pics> [visualisé le 26/12/2016]

Fig.37, p.71
De gauche à droite :

Phillip Harrington
Elvis Presley lors d'un concert de 1956, 1956
photographie pour le magazine *Look*, 1956

Auteur inconnu
Statue du film Terminator au Comic-Con de 2004, San Diego, 2004.

Fig.38, p.71
De gauche à droite :

Heinrich Hoffmann
Photographie de Adolf Hitler, 1937

Auteur inconnu
Joseph Staline, à la conférence de Téhéran du 28 Novembre 1943, photographie recadrée (montrant à l'origine Franklin D.Roosevelt et Winston Churchill aux côtés de Staline, sur le portique de l'ambassade de Russie), 1943

Fig.39, p.87
François Ronsiaux
United Land Pôle reversal #2, 2015
Image numérique
Collection personnelle de l'artiste

Fig.43, p.98
George Lucas,
Affiche publicitaire américaine du film Star Wars, pour sa sortie en salles le 19 octobre 1977

Fig.44, p.103
Boris Joly-Erard
Première de couverture du roman La Horde du Contrevent, par Alain Damasio, format poche, aux éditions folio SF, 2004.

Fig.45, p.111
Didier Hebert-Guillon,
21th century weapon, 2012
Clé usb (dimension variable)
Collection personnelle de l'artiste

Fig.46, p.111
Dimitris Hatzis

Robot Humanoïde à Taille Humaine, 2015

Robot humanoïde. 1,85m

TRAVAUH DE L'AUTEUR

Fig.7, p.18

Axel Maquet

Scène de Cantina, 2016

Huile sur toile. 115x75cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.8, p.19

Axel Maquet

Assassinat de Lord Sigisbert, 2016

Huile sur toile. 60X80cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.9, p.20

Axel Maquet

Copie de la Fresque retrouvée sur Uranus IV, 2016

Huile sur toile. 40X200cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.10, p.20

Axel Maquet

Détails de *Copie de la Fresque retrouvée sur Uranus IV, 2016*

Huile sur toile. 40X200cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.13, p.26

Axel Maquet

Portrait de Sir Jy, 2016

Huile sur toile. 30X25cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.14, p.27

Axel Maquet

Portrait de la Comtesse Ka, 2016

Huile sur toile. 40X40cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.15, p.29

Axel Maquet

TB-79 surfant dans l'espace, 2015

Huile sur toile. 40X50cm

Collection personnelle de l'artiste

Fig.16, p.30
Axel Maquet
TB-77 cherchant à fuir la décharge, 2015
Huile sur toile. 40X50cm
Collection personnelle de l'artiste

Fig.17, p.31
De gauche à droite :

Axel Maquet
Ghislain, 2016
Huile sur toile. 40x50cm
Collection personnelle de l'artiste

Ghislain Maquet
Sans titre, 1939
Acrylique sur bois. 40X55cm
Collection personnelle de l'auteur

Fig.22, p.44
Axel Maquet
Echanges entre le Dr.Peter Altain et le Dr.John Hisberg, 2016
11 feuilles format A4
Collection personnelle de l'artiste

Fig.23, p.44
Axel Maquet
Clones, 2016
Photomontage numérique
Collection personnelle de l'artiste

Fig.27, p.58
Axel Maquet
Hitler, 2016
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.28, p.59
Axel Maquet
Staline, 2016
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.29, p.60
Axel Maquet
Elvis, 2016
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.30, p.61
Axel Maquet
Monroe, 2016
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.31, p.62
Axel Maquet
James Dean, 2017
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.32, p.63
Axel Maquet
Kathy ireland, 2017
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.33, p.64
Axel Maquet
George W. Bush – Cheney, 2017
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.34, p.65
Axel Maquet
Raquel Welch, 2017
Photomontage numérique. format modifiable
Collection personnelle de l'artiste

Fig.40, p.88
Axel Maquet
Crânes, 2017
Papier mâché (papier journal et colle). taille variable (environ 15x20x20cm par travaux)
Collection personnelle de l'artiste

Fig.41, p.95
Axel Maquet
Programme #54, 2017
Photomontage numérique
Collection personnelle de l'artiste

Fig.42, p.96
Axel Maquet
Programme #212, 2017
Photomontage numérique

Collection personnelle de l'artiste

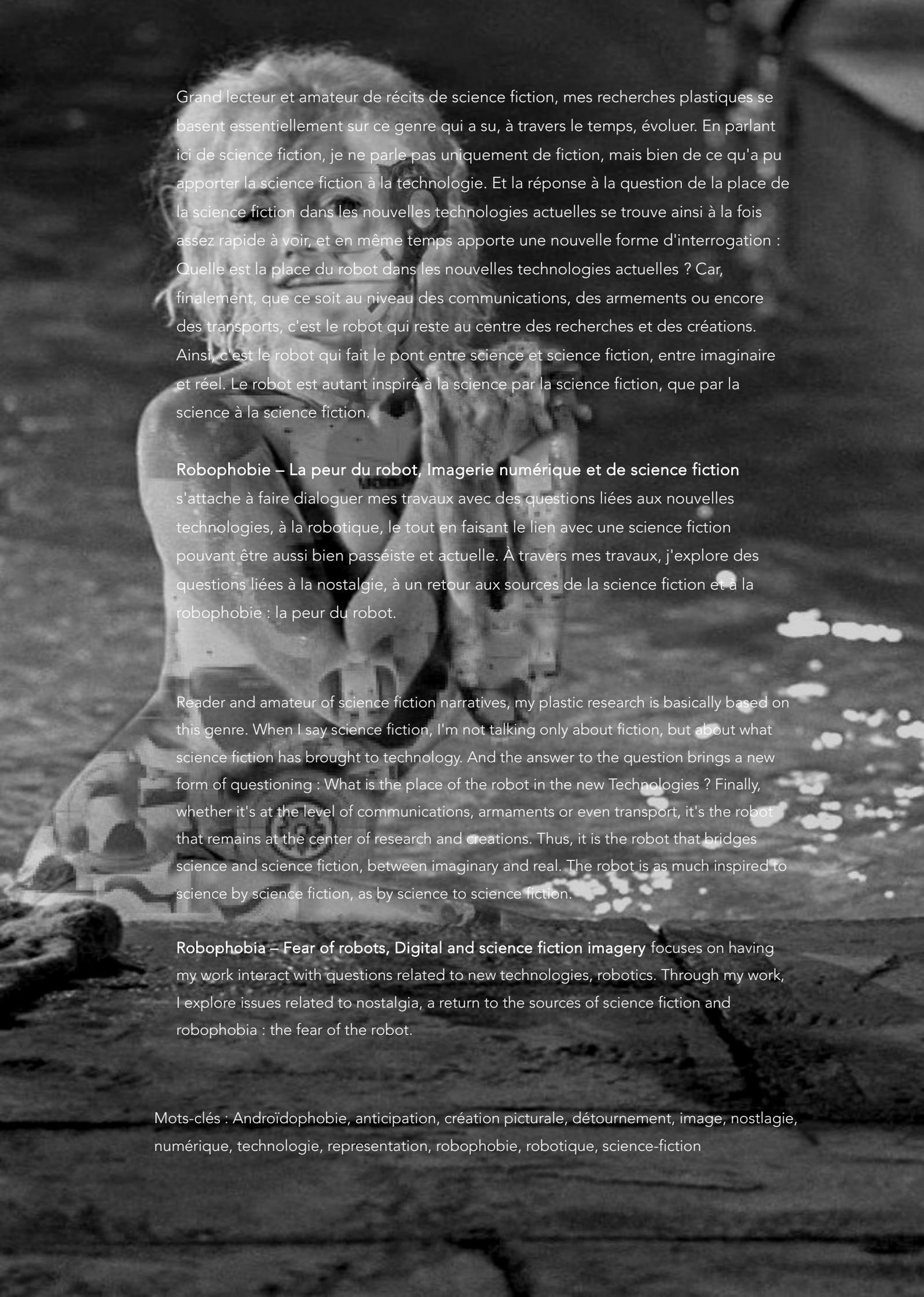
Fig.47, p.112

Axel Maquet

I,Robot, 2017

Vidéo numérique. 4"20

Collection personnelle de l'artiste (disponible sur internet)



Grand lecteur et amateur de récits de science fiction, mes recherches plastiques se basent essentiellement sur ce genre qui a su, à travers le temps, évoluer. En parlant ici de science fiction, je ne parle pas uniquement de fiction, mais bien de ce qu'a pu apporter la science fiction à la technologie. Et la réponse à la question de la place de la science fiction dans les nouvelles technologies actuelles se trouve ainsi à la fois assez rapide à voir, et en même temps apporte une nouvelle forme d'interrogation : Quelle est la place du robot dans les nouvelles technologies actuelles ? Car, finalement, que ce soit au niveau des communications, des armements ou encore des transports, c'est le robot qui reste au centre des recherches et des créations. Ainsi, c'est le robot qui fait le pont entre science et science fiction, entre imaginaire et réel. Le robot est autant inspiré à la science par la science fiction, que par la science à la science fiction.

Robophobie – La peur du robot, Imagerie numérique et de science fiction

s'attache à faire dialoguer mes travaux avec des questions liées aux nouvelles technologies, à la robotique, le tout en faisant le lien avec une science fiction pouvant être aussi bien passéiste et actuelle. À travers mes travaux, j'explore des questions liées à la nostalgie, à un retour aux sources de la science fiction et à la robophobie : la peur du robot.

Reader and amateur of science fiction narratives, my plastic research is basically based on this genre. When I say science fiction, I'm not talking only about fiction, but about what science fiction has brought to technology. And the answer to the question brings a new form of questioning : What is the place of the robot in the new Technologies ? Finally, whether it's at the level of communications, armaments or even transport, it's the robot that remains at the center of research and creations. Thus, it is the robot that bridges science and science fiction, between imaginary and real. The robot is as much inspired to science by science fiction, as by science to science fiction.

Robophobia – Fear of robots, Digital and science fiction imagery focuses on having my work interact with questions related to new technologies, robotics. Through my work, I explore issues related to nostalgia, a return to the sources of science fiction and robophobia : the fear of the robot.

Mots-clés : Androïdophobie, anticipation, création picturale, détournement, image, nostalgie, numérique, technologie, représentation, robophobie, robotique, science-fiction