

L'affection sensorimotrice du corps spectatorial dans l'image virtuelle: du possible en puissance

Benjamin Leon

Université Rennes 2, Département Arts du spectacle, Rennes, Bretagne, France

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6030-360X>

Résumé

Dans l'un de ses textes, Steven Shaviro propose une analyse stimulante du clip que Chris Cunningham a réalisé pour la chanson de Björk *All Is Full of Love*. Il montre comment la chanteuse se transforme en cyborg et la façon dont ce fantasme se réplique dans un autre cyborg. Le clip joue sur la puissance du dédoublement dans ces corps machiniques devenus corps désirants. Devant ces mutations post-organiques, Shaviro évoque la vie érotique des machines, supposant un nouveau mode d'existence qui postule l'idée d'une peau technologique (affectée et émotive). Il ne s'agit pourtant pas seulement de transformation dans ces images, mais bien d'une fusion entre l'humain et son devenir-machinique. Shaviro reprend à son compte la question du désir et de la machine évoquée par Deleuze et Guattari dans *L'Anti-Oedipe* où il y aurait autant d'êtres vivants dans la machine que de machines dans les êtres vivants. Cependant, la métaphore organique du dispositif filmique propose un processus d'interactions avec le spectateur à laquelle s'intéresse peu Shaviro, lequel pointe son regard sur la question du double et de son devenir-mutant. En proposant une approche phénoménologique des notions de virtuel et de possible – et en poussant ma lecture de Bergson en ce sens – je souhaite questionner à nouveaux frais l'opposition du couple actuel/virtuel. Le cadre épistémologique dans lequel s'inscrit cet article se situe à la croisée de la philosophie et de la théorie des médias. À partir du clip de Cunningham, je chercherai à situer les notions de virtuel et d'actuel du point de vue de la phénoménologie. Dans quelle mesure le virtuel des images numériques est-il un vecteur d'intentions et dans quelle mesure nous invite-t-il à reconsidérer notre façon de voir le monde?

Mots-clés

clip; cyborg; images numériques; machine; phénoménologie; théorie des médias

1 Le corps hybride

Très tôt, la chanteuse islandaise Björk a utilisé son corps comme un terrain d'expérimentation fertile aux transformations les plus singulières. Ces différents changements, bien que relativement déroutants, révèlent au fil du temps une cohérence plastique qui s'exprime avant tout par le visuel de ses pochettes d'albums. Elle y enfile, chaque fois, le costume d'un nouveau personnage, autant de pistes supplémentaires pour comprendre sa musique. Dans son premier album solo adulte – *Debut* (1993) – Björk à 28 ans mais fait beaucoup plus jeune devant l'objectif du photographe Jean-Baptiste Mondino : ses cheveux ébouriffés laissent entrevoir un sourire caché derrière ses mains jointes d'où ressortent deux paillettes déposées sur ses paupières. Ce portrait d'un enfant sauvage à la maturité inquiétante, incarne la femme sans artifices à contre-courant des représentations sexualisées de l'époque (Figure 1).

Figure 1 -*Debut*, Björk



Source: *Debut* (1993).

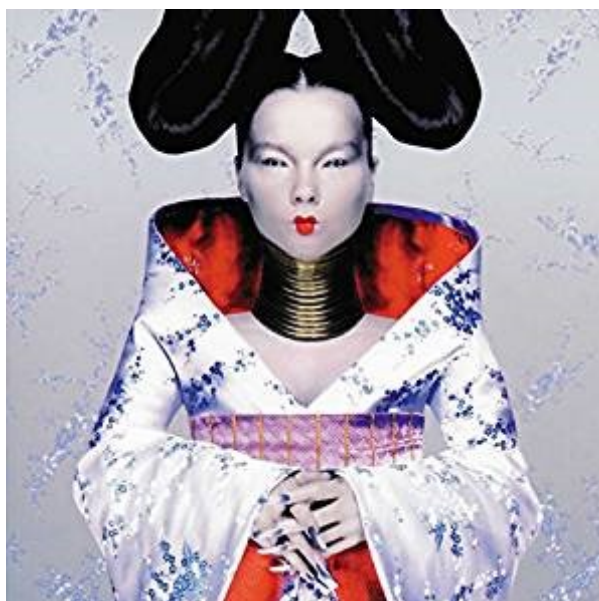
Quatre ans plus tard, Björk est méconnaissable sur la pochette de son album *Homogenic* (1997) conçu par l'artiste Nick Knight : elle est une geisha futuriste assez effrayante, revêtue d'un kimono fleuri bordé de rouge – une création d'Alexander McQueen – dont le cou cerclé de bagues de métal rappelle une femme girafe au corps étrangement

métallique¹. Les yeux irisés d'un noir profond et les mains ornées de griffes dégagent quelque chose de dramatique. L'identité indéfinie que Björk compose de sa propre enveloppe corporelle n'épargne aucun paradoxe : alors que sa voix de soprano s'envole vers des cimes cristallines, son corps semble cloué au sol par un attirail d'accessoires la rangeant du côté des êtres robotiques (Figure 2). On retrouve cette fascination pour les objets métalliques et les matières organiques interrogeant la non-différentiation des sexes dans la série des films *Cremaster* (1994-2002) de l'artiste américain Matthew Barney, lequel deviendra son compagnon jusqu'en 2015. Crémaster étant le nom du muscle contractant les testicules sous l'effet du froid ou de la peur, permettant de protéger les spermatozoïdes des variations de température.

C'est durant cette période qu'elle commence à travailler avec des formes élastiques où prédomine l'utilisation de matières malléables (le plastique, la résine, la cire) à l'image du clip réalisé par Chris Cunningham pour la chanson *All Is Full of Love* (1999). Durant la phase préparatoire au tournage, Björk offre des dessins du Kamasutra en guise d'inspiration à Cunningham. Pour concrétiser ce projet expérimental, le vidéaste se passe l'album en boucle jusqu'à coucher les mots « robot », « sex » et « milk » sur un cahier. La vidéo finale met en scène la construction d'un robot humanoïde prenant les traits de la chanteuse en images de synthèse. C'est à partir de ce clip vidéo que je souhaite explorer la notion de virtuel quant au devenir machinique de l'homme. Mes hypothèses de lecture sont les suivantes : qu'est-ce qu'un cyborg ? Et qu'est-ce que cela signifie d'être un être post-humain ? La version d'*All Is Full of Love* proposée dans le clip n'est pas celle de l'album *Homogenic* (1997). Il s'agit d'un remix venant déconstruire l'ancrage de la voix par une pulsation rythmique annulant toute linéarité au sujet. Ce faisant, la voix si particulière de Björk trouve dans cet agencement un espace libéré de toute contrainte, propice aux mutations programmatiques les plus élaborées : la façon dont la chanteuse se transforme en *cyborg* et la façon dont ce fantasme se réplique dans un autre cyborg.

¹ Dans *Vespertine* (2001), elle se détache de la figure robotique de l'album précédent. Elle est une femme séduisante sous le soleil rappelant Harriet Anderson dans *Un été avec Monika* (1953) d'Ingmar Bergman. Cependant, elle retrouve dans *Volta* (2007) une enveloppe extérieure hybride : elle n'est plus un robot, mais un corps-objet (une bouteille, une poire, une forme ronde et lisse comme du plastique) qu'elle définit comme un pur objet pop.

Figure 2 - Homogenic, Björk



Source: Homogenic (1997).

2 Plasticités du corps mutant en devenir

Dans son article *The Erotic Life of Machines*, Steven Shaviro pointe du doigt l'avènement anxigène qui entoure le développement continu des technologies optiques et médiatiques : "On pense à des théoriciens aussi différents qu'Arthur Kroker² ou Albert Borgmann³, qui, en termes apocalyptiques, nous ont prévenus des dangers du virtuel". (Shaviro, 2002, p. 2). Tout en gardant ces avertissements comme essentiel à la compréhension de notre monde biotechnologique, il peut être intéressant de réfléchir au devenir post-humain de l'homme et d'entrevoir la possibilité "[...] de rejeter les fantasmes de désincarnation pour une forme plus incarnée de l'existence posthumaine." (Shaviro, 2002, p. 3). En d'autres termes, il s'agit de voir comment l'espace de l'image permet d'établir des formes inédites d'expérience visuelle. Si le clip offre un récit de science-fiction sur les robots de facture assez classique, Cunningham pose la question de la virtualité en termes formels et perceptifs : "Je ne cherche pas à faire une déclaration sociale ou à laisser les gens savoir ce que je pense sur ces sujets. Les vidéos que je fais sont une pure manipulation du son et de l'image, et la plupart des décisions sont faites à

² Cf. Arthur Kroker, *Exits to the Posthuman Future* (2014). L'auteur y propose une théorie des médias dans une société numérique qui prospère, mais finit par périr sous le poids rapide des avancées technologiques, de l'évanouissement éthique et de l'anxiété culturelle généralisée.

³ Cf. Albert Borgmann, *Technology and the Character of Contemporary Life: A philosophical Inquiry*, (1987). En mélangeant analyse sociale et philosophie, l'auteur soutient que la technologie crée un modèle de contrôle dans nos vies jusqu'à penser que dans nos démocraties dites "industrielles", la terre devient un appareil technologique.

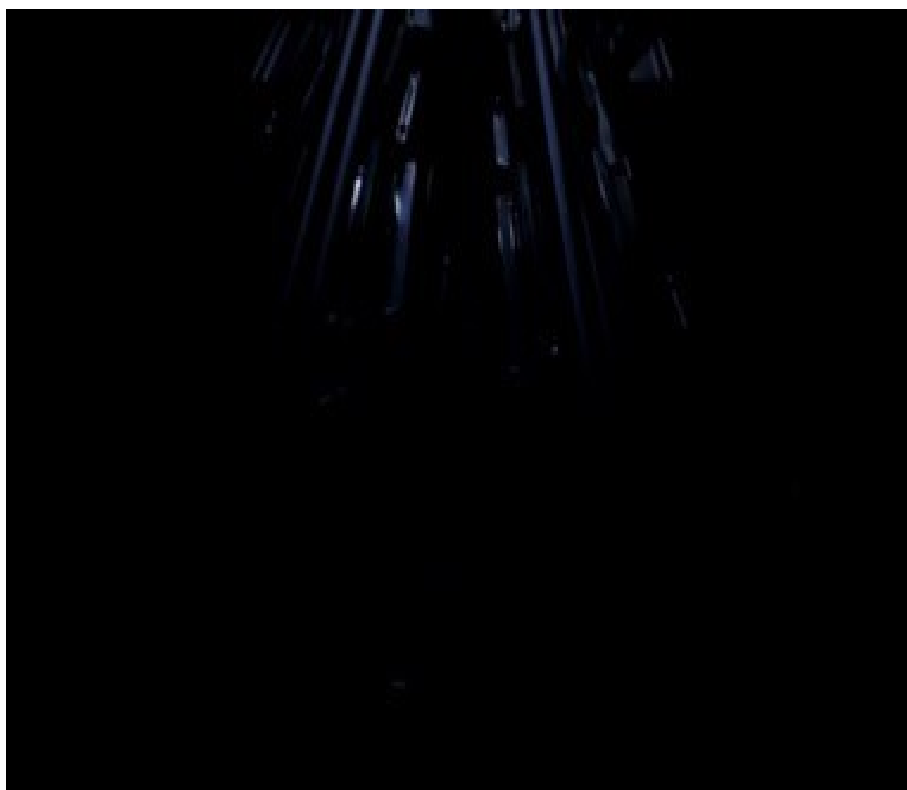
partir d'une action réflexe" (Holy; Fretwell, 2001). Le vidéaste y développe toute une grammaire d'effets basés sur l'interaction entre l'image et le son en déployant une sensibilité proprement synesthésique. Il joue sur la puissance du dédoublement dans ces corps machiniques devenus corps désirants. Comme l'évoque Shaviro dans son texte, ces mutations post-organiques supposent un nouveau mode d'existence où l'enveloppe charnelle du cyborg demeure affectée et émotive, telle une peau technologique.

Il ne s'agit pas seulement de transformation dans ces images, mais bien d'une fusion entre l'humain et son devenir-machinique. Shaviro reprend à son compte la question du désir machinique évoquée par Deleuze et Guattari dans *L'Anti-Oedipe* (1972) où il y aurait autant d'êtres vivants dans la machine que de machines dans les êtres vivants. Toutefois, la possibilité d'un fonctionnement organique de la machine via l'image et son dispositif ouvre un espace d'interaction avec le spectateur que n'interroge pas Shaviro dans son texte. En proposant une approche phénoménologique des notions de virtuel et de possible – et en poussant ma lecture d'Henri Bergson en ce sens – je souhaite questionner à nouveaux frais l'opposition du couple actuel/virtuel. Mon propos se déploiera de la façon suivante : dans un premier temps nous questionnerons le passage du dispositif technique présent dans l'image en un texte numérique envisagé comme un *cadre-écran*. Dans un second temps nous verrons la mutilation du virtuel par le possible. Enfin, nous établirons dans un dernier temps quelques remarques quant à la possibilité pour le corps virtuel de devenir un corps empathique.

3 Du dispositif technologique à l'écran comme texte numérique: expérimenter l'expérience perceptive

Le clip débute par un écran noir qui laisse apparaître un mouvement panoramique ascendant. Une surface étrange et obscure montre par intermittence une sorte d'objet métallique ressemblant à un tuyau d'orgue ou à un métal cristallisé (Figure 3). Cette première vision nous fait entrer dans le monde machinique et hi-tech qui caractérise ce clip.

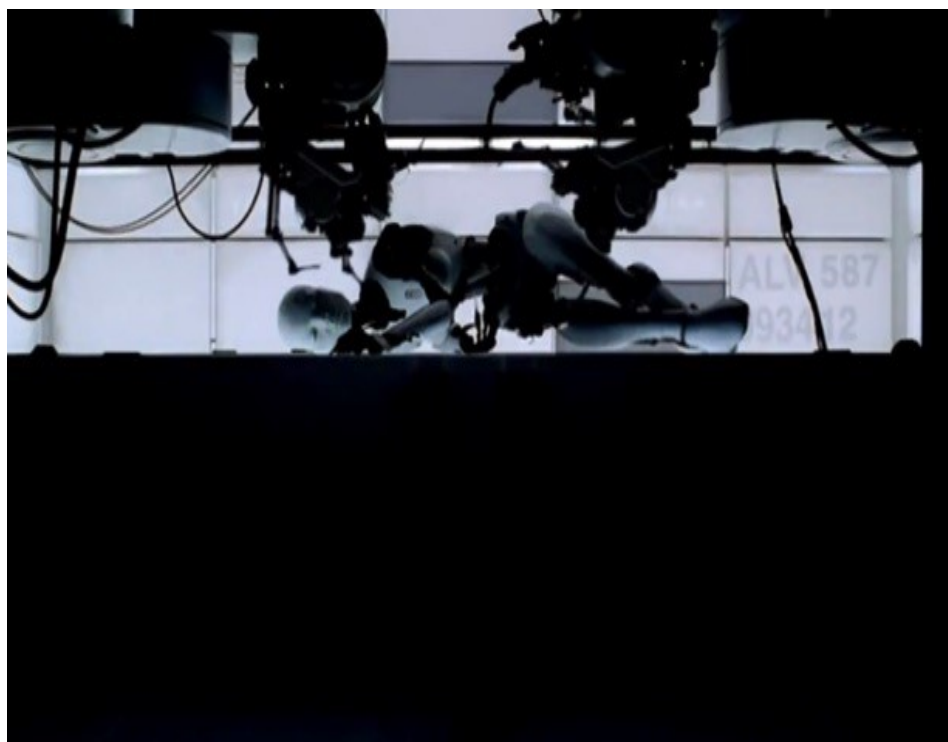
Figure 3 - *All Is Full of Love*, Björk



Source: All is full of love (1999).

Un zoom avant aboutit à une pièce aux allures de laboratoire technologique dans une lumière blanche très clinique rappelant l'espace d'exposition du white cube, tel que théorisé par Brian O'Doherty : "Quelque chose de la sacralité de l'église, du formalisme de la salle d'audience, de la mystique du laboratoire expérimental s'associe au design chic pour produire cette chose unique : une chambre d'esthétique" (O'Doherty, 2008, p. 36). Soudain, nous voyons un automate aux formes humaines allongé au centre de l'image sur une espèce de lit technologique où deux machines s'agitent de part et d'autre de l'espace. La caméra effectue un zoom sur la forme humaine tandis que les deux bras articulés pivotent pour s'approcher d'elle. Le lit diffuse de la lumière blanche tel un fond d'écran translucide où cohabite des sources lumineuses qui s'allument et s'éteignent selon un principe d'intermittence proche du flicker (Figure 4).

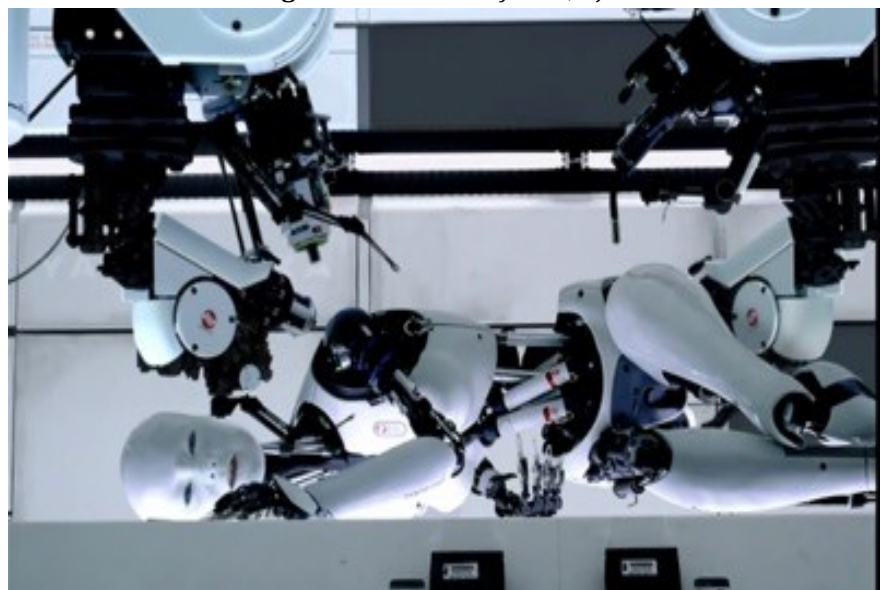
Figure 4 - *All Is Full of Love*, Björk



Source: All is full of love (1999).

La mise en mouvement des bras articulés déclenche une première action à travers la constitution d'une femme-robot qui est une copie robotique de Björk. Elle ouvre les yeux quand le bras articulé, doté de plusieurs sortes de mains, s'approche de sa tête et de son épaule. Allongée, Björk commence à chanter, sujette aux opérations des robots (Figure 5). On voit des mouvements de piston et des rotations d'éléments mécaniques aussi bien dans le corps de Björk-robot comme dans celui des différents mécanismes sur lequel repose le dispositif technologique de cette mutation. Le bras articulé s'approche de l'oreille de Björk qui chante "You'll be givin love" et lui enfonce un tournevis dans la pièce métallique qui lui sert d'oreille. Un premier constat s'impose : le corps machinique réactive dans un espace post-humain, l'essence du schéma corporel en tant qu'ouverture fonctionnant sur le principe d'une attirance envers les objets.

Figure 5 - *All Is Full of Love*, Björk



Source: All is full of love (1999).

Le bras mécanique donne consistance à la peau technologique du robot. Comme le note Merleau-Ponty dans *La Phénoménologie de la Perception* (1945) “[...] si mon corps peut-être une ‘forme’ et s’il peut y avoir devant lui des figures privilégiées sur des fonds indifférents”, c’est précisément “[...] en tant qu’il est polarisé par ses tâches, qu’il existe vers elles.” (Merleau-Ponty, 1945, p. 117). Son unité est donc une unité de coexistence qui est aussi une manière de dire que le corps est schéma, forme indivisible ou gestalt. Devant cette transposition apparente du schéma corporel humain sur le schéma corporel post-humain, une différenciation demeure: le robot est-il capable de déployer des intentions ? Si le clip donne l’impression que le robot devient un corps dont la forme s’indivise – ce qui n’empêche nullement un montage de variations inter-sensorielles, intra-sensorielles et sensori-motrices – qu’en est-il du corps comme a priori ontologique lorsque celui-ci est subsumé selon un programme machinique ?

L’ouverture au monde incertain du robot impose au spectateur d’adopter un nouveau type de regard. Il advient d’identifier cet objet visuel comme un dispositif expérimental partagé entre familiarité – la reconnaissance humaine par le visage – et étrangeté – la mise en éveil machinique du cyborg. Il s’agit pour le spectateur de s’ouvrir à une phénoménologie de type expérimentale, qui se rapporte aux vécus de conscience, c’est-à-dire à ce que perçoit le sujet. Toutefois et dans le contexte machinique qui est le nôtre, ces intentions ne sont pas acquises de manière réflexive, mais en opérant au moyen d’artefacts scientifiques rigoureux. Cette façon nouvelle d’éprouver notre présence corporelle par l’image en mouvement se retrouve encore une fois dans la pensée de Merleau-Ponty – notamment dans *La Structure du comportement*

(Merleau-Ponty, 1943) jusqu'aux dernières notes de travail intitulées *Le monde sensible et le monde l'expression* (Saint Aubert; Kristensen, 2011)⁴ – en ce qu'il existe une manière non husserlienne de faire de la phénoménologie. Là où la variation eidétique d'Husserl suppose le recours à l'imagination, Merleau-Ponty privilégie une approche centrée sur la perception dans l'espace *in situ*.

En montrant l'éveil au monde de ce premier robot qui ouvre les yeux et se met à chanter, le clip de Cunningham donne à voir la matérialisation organique d'un cyborg à travers notre regard haptique. Ainsi, il montre la capacité du robot à faire entrer dans son univers moteur des objets hors de prise, parce que distants, absents ou imaginaires. En d'autres termes, l'espace virtuel de l'image, installe le sujet dans une spatialité de situation et non de position. Le clip marque par sa capacité à rendre impossible l'opposition entre l'espace de l'intelligence pratique et l'espace virtuel. Celui-ci n'est plus traversé de trajectoires possibles mais de forces bien réelles permettant la mise en relation de situations nouvelles. Quant à la place du spectateur devant le clip, Shaviro note qu'il y a un dépassement de l'opposition duale entre les pôles subjectifs et objectifs de l'expérience filmique : "[...] le spectateur de 'All Is full of Love' est très différent du spectateur d'un film normatif tel que compris dans la théorie classique du cinéma" (Shaviro, 2022, p. 13). Les polarités habituelles de la vision cinématographique ne fonctionnent plus en contexte numérique puisqu'elles s'effondrent dans un circuit auto-réflexif. Le spectateur est complètement inclus dans cette boucle de rétroaction où les substrats matériels – carbone, silicone, huile – partent et reviennent dans l'enchaînement des images (Figure 6). On pense instinctivement au processus de rétroaction qui consiste à renvoyer un signal vidéo à lui-même, en formant une boucle du récepteur vers l'émetteur⁵. Cette inversion du temps donne de l'organicité aux objets, ce qui participe de leur élan vital. En témoigne ces moments où la matière se retourne sur elle-même selon un processus d'inversion temporelle. La matière y apparaît comme un flux ininterrompu: elle est une multitude d'ébranlements qui ont leur rythme propre. D'où cette impression que le présent y recommence sans cesse, toujours semblable à lui-même. C'est une conscience où tout se

⁴ En ce qui concerne *La Structure du comportement*, je renvoie le lecteur plus particulièrement au chapitre 1 qui traite du comportement réflexe ainsi que le chapitre 4 sur le passage entre la conscience comme lieu des significations et la conscience comme flux de vécu (Merleau-Ponty, M, 1943). Pour les notes inédites des cours au Collège de France – précieuses pour redéfinir la pensée du cinéma et de l'image en mouvement chez Merleau-Ponty –, je renvoie le lecteur au recueil établi et annoté par E. de Saint Aubert et S. Kristensen - *Le monde sensible et le monde l'expression* (2011).

⁵ Cf. William Gwin, *Video Feedback: How to Make It; An Artist's Comments on its Use; A Systems Approach* (1971). Les boucles de rétroaction génèrent toute une gamme de phénomènes visuels complexes. Dans le contexte des arts médiatiques, le feedback vidéo est donc à la fois un dispositif systématique et un objet esthétique. Enfin, cette pratique constitue un détournement de la technologie, plutôt qu'un mode de production ordinaire. Elle exploite les limites de la technologie ; elle tire profit d'un heureux accident technique pour créer et réutiliser des textures chaotiques et des glitches surprenants.

compense et se neutralise, si bien que l'avenir y est prévisible et qu'on peut l'enfermer. C'est pourquoi la matière devient l'antagonisme de l'inversion du mouvement originel. Pour reprendre la théorie de Bergson, la matière est à *l'élan vital* ce que l'habitude est au souvenir et le déterminisme à la liberté. L'autre aspect mutable de ces images dont nous faisons l'expérience est la spatialisation étrange d'une source sonore difficilement localisable à travers des effets d'étendue et de compression des différentes nappes sonores. En l'absence d'un vococentrisme affirmé de façon lisible, le spectateur devient un auditeur qui perd progressivement ses repères dans l'espace sonore du clip.

Figure 6 - *All Is Full of Love*, Björk



Source : *All is full of love* (1999).

Cette propension à se projeter dans l'image numérique, autant en gardant une certaine distance avec l'espace mutable, passe aussi par la question de l'écran. Si percevoir une image revient à percevoir avec son corps, alors il nous faut interroger la place et la qualité de l'écran de projection pour le spectateur. Lorsque l'on se trouve devant une image, on va la lire et l'explorer : de la production objective du mouvement (la succession d'impressions sur la rétine, la suite d'images statiques sur la bande du film), on passe à la perception effective du mouvement par un sujet (la structuration gestaltiste, la loi de la continuité). Il y a donc l'idée d'une projection corporelle qui ne va pas contre, mais avec l'image dans ce que j'appelle l'effet du *cadre-écran*. En tant que zone de contact, le *cadre-écran* se montre comme une paroi invisible qui ne renvoie pas sur la profondeur illusionniste de l'image, mais qui reste en sa surface. Il s'agit d'une zone tampon intermédiaire dans lequel un corps-sujet tissés d'intentions se dirige. En affirmant sa présence en creux dans la perception, le *cadre-écran* devient un

espace intermédiaire qui dépasse la puissance oculaire de la vision pour rétablir la puissance haptique du ressenti. Dans *All Is full of love*, cette dimension d'ouverture passe par l'étonnante paroi visuelle qui vient affecter l'écran du film de sa surface évanescence. Je pense au bras articulé qui lubrifie certaines pièces à l'aide d'un liquide, aux gouttes et autres étincelles qui jaillissent de l'image tandis que les robots déplacent leurs éléments mobiles avec lenteur, grâce et précision. C'est que l'image se constitue tout en épaisseur, laissant en sa surface l'alliance harmonieuse des contraires que constitue l'eau et le feu, le robotique et l'humain, le charnel et le spirituel. Cet objet visuel devient ce texte numérique que j'évoquais en ouverture : la richesse audiovisuelle de sa forme impose une tactilité nouvelle quant à l'affectation de notre corps spectatorial.

4 La mutilation du virtuel par le possible

Il faut introduire ici une distinction capitale entre possible et virtuel, que Gilles Deleuze a mise en lumière dans *Différence et répétition* (1968). Le possible est déjà tout constitué mais il se tient dans les limbes. C'est un réel fantomatique et latent. La réalisation d'un possible n'est pas une création puisque cela implique aussi la production innovante d'une idée ou d'une forme. La différence entre possible et réel est donc purement logique. Contrairement au possible, le statique et déjà constitué, le virtuel est le nœud de tendances ou de forces qui accompagnent une situation, un événement, un objet. Le virtuel appelle un processus de résolution qui est aussi celle de son actualisation. On le sait, Deleuze emprunte les notions de virtuel et de possible à Bergson qu'il conceptualise en ces termes: "Le virtuel se distingue du possible, au moins de deux points de vue. D'un certain point de vue, en effet, le possible est le contraire du réel; mais ce qui est tout à fait différent, le virtuel s'oppose à l'actuel." (Deleuze, 1966, p. 99). Par conséquent, le possible devient un acte de déréalisation – la transformation de la réalité en un ensemble de possibles, aussi limités soit-il à leur non-réalisation – là où le virtuel s'apparente à la potentialité – la différence, la divergence – plutôt qu'au possible. La virtualisation représente donc le mouvement inverse de l'actualisation en tant que dynamique symbolisant le passage de l'actuel au virtuel. Pourtant, n'y a-t-il pas une certaine propension à rendre inerte l'affect du spectateur devant la distinction opérée entre virtuel et actuel? Comme le remarque Mark Hansen dans son essai intitulé *New Philosophy for New Media* (2004):

Pour étendre notre compréhension de l'affect chez Bergson en tant que base théorique dans notre exploration des nouveaux médias, nous devons la 'racheter' de l'appropriation transformatrice opérée par Deleuze. D'un point

de vue général, cela nous obligera à défendre la base sensorimotrice du corps humain contre laquelle s'oppose Deleuze (Hansen, 2004, p. 7).

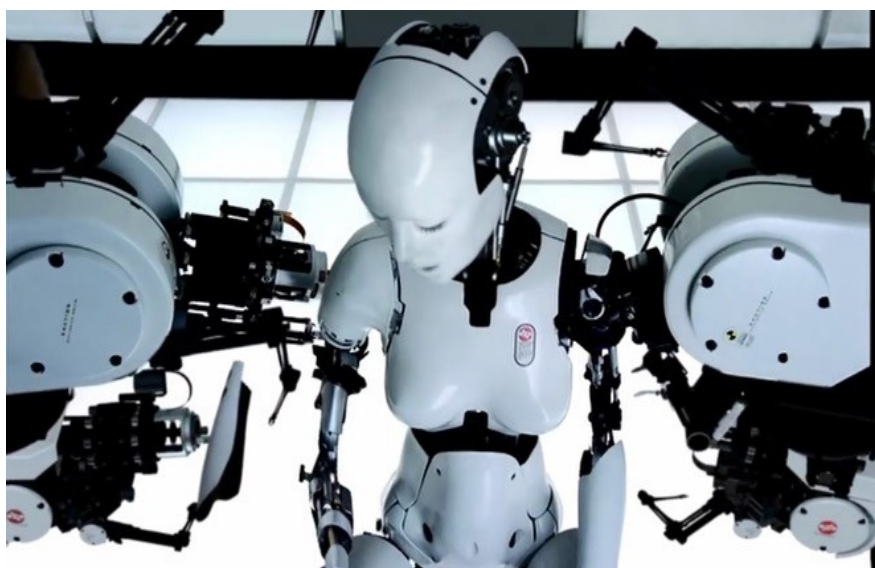
Hansen reproche à Deleuze d'avoir désincarné la base sensorimotrice de l'affect, ce qui l'amène à travailler une position critique vis-à-vis du philosophe. En rapprochant le virtuel deleuzien de l'imagerie virtuelle des nouveaux médias, il suggère que certains dispositifs artistiques où les images sont rendues étranges par diverses manipulations, conduisent à une "virtualisation affective du corps". Ce nouveau mode d'appréhension quant aux images perçues, caractérise notre ouverture à autrui sur un mode déceptif. L'indifférence des créatures virtuelles proposées dans certaines images numériques provoque une frustration pour le spectateur, lequel semble lâcher prise avec l'espace-vécu. Pourtant, et si Hansen donne à l'image virtuelle ainsi actualisée le rôle d'une interface entre le numérique et l'affectif qui le rapproche de Deleuze, c'est bien pour proposer une lecture phénoménologique du virtuel. Ainsi, l'affection sensorimotrice subie par le spectateur se retrouve au centre de ses préoccupations: comment l'être humain peut-il habiter ces nouvelles images qui désincarnent au lieu d'incarner? Pouvons-nous postuler de nouveaux systèmes d'incarnations qui feraient du virtuel un nouveau corps phénoménal? Face à l'incapacité de créer des relations humaines authentiques avec les corps virtuels, l'humain demeure un être guidé par ses intentions.

Dès lors, il convient d'interroger le "possible" non plus comme un réel fantomatique, mais bien comme une puissance qui construit l'espace. Notre perception du virtuel se doit d'être pensée à partir de notre corps en tant qu'espace expressif. De quelles façons le virtuel des images numériques est-il le vecteur d'intentions qui invite à reconsidérer la façon dont voyons le monde? Il nous faut avant tout considérer le virtuel comme une présence qui incite à voir selon et avec les images et montrer en quoi les notions de réciprocité peuvent se substituer aux oppositions ontologiques. Et cette réciprocité, elle s'incarne dans le clip de Cunningham selon un double mouvement concomitant : du virtuel – des machines qui montrent des robots avec un visage cyborg – et du possible – mettre du mouvement dans ces robots. Ce faisant, Cunningham effectue une opération idiosyncratique déroutante : il rattache l'un à l'autre – le virtuel et le possible – au temps présent. Malgré les progrès technologiques établis depuis la réalisation du clip, lequel relève d'une numérisation partielle, l'expressivité mécanique du visage-cyborg de Björk reste saisissante.

5 De l'incarnation comme compassion: notes sur un espace empathique

La séduction qu'exerce ces images passe étrangement par l'univers glacé et distant de Björk qui n'a jamais été aussi blanche que dans cet univers mécanique, telle une androïde placée sur une chaîne de montage. Au lieu de la peau, il y a ce blanc lisse, qui rappelle la blancheur du kaolin utilisée pour la fabrication de la céramique (Figure 7) : "La vidéo est essentiellement une étude des différentes nuances de blanc. Tout est rationalisé, minimal, épuré et élégant. Tout est propre, presque stérile." (Shaviro, 2002, p. 5). Telle une surface lisse mais flottante, le visage pourtant vide et impassible de Björk fait ressortir ses yeux et sa bouche de façon saisissante. Comme évoqué plus haut, le blanc rappelle un certain design moderniste – un fond lisse et neutre renvoyant à l'idéologie moderniste – symbolisé par le white cube de l'espace muséal (O'Doherty, 2008).

Figure 7 - *All Is Full of Love*, Björk

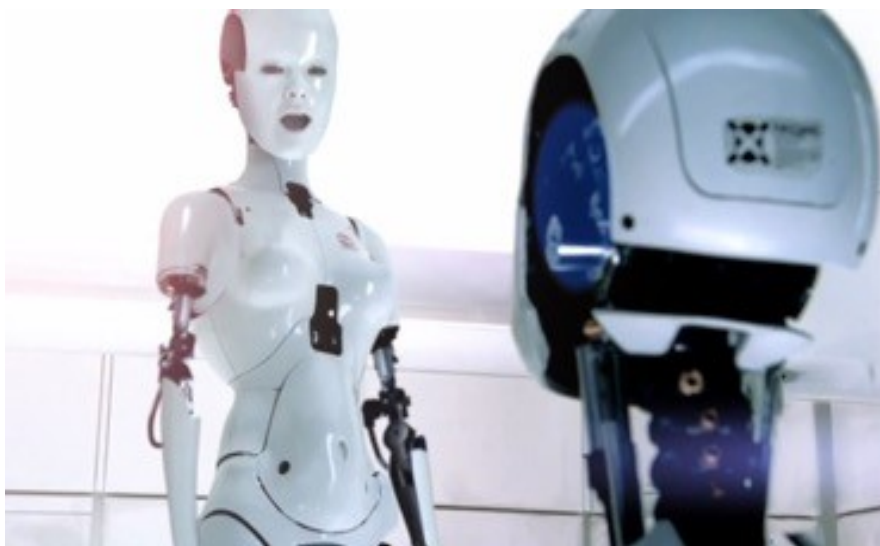


Source: *All is full of love* (1999).

Enfin, l'envoûtement de ces images passe par le dédoublement du corps-machine en corps-désirant : la deuxième Björk, à présent debout, tend la main à la première qui est restée assise (Figure 8). Nous apercevons les mouvements inversés qui se répandent sur le corps d'un des cyborgs. Les deux Björk sont agenouillées, enlacées l'une devant l'autre et s'embrassent sur la bouche au milieu du lit. De part et d'autre, les deux bras articulés s'activent à travers des mouvements dont l'amplitude gracieuse épaissit la charge érotique en présence. Ils sculptent de façon symétrique chaque cyborg au milieu du dos, pendant que ces derniers se touchent

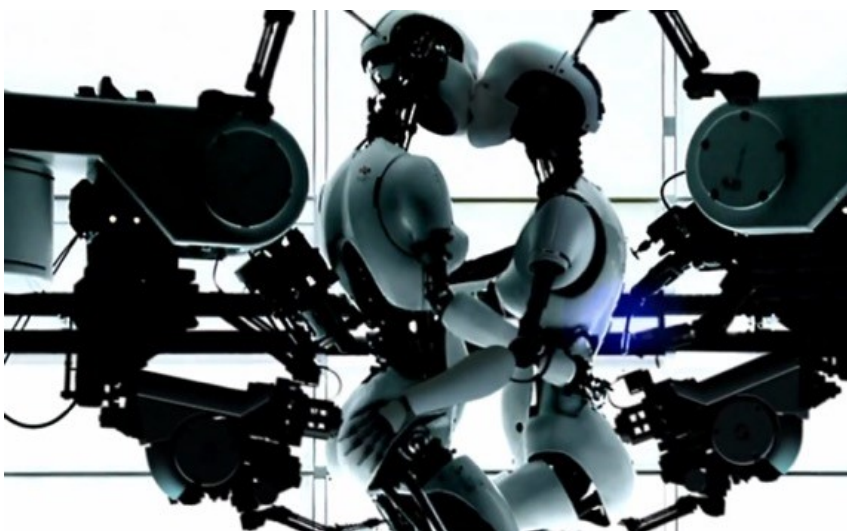
certaines zones érogènes (le sexe et les fesses). Contrairement à la représentation normée des corps sexués, il n'y a rien de mécanique ici mais une fluidité presque aérienne, réinventant par-là même l'acte sexuel dans sa mutation post-humaine (Figure 9).

Figure 8 - *All Is Full of Love*, Björk



Source: *All is full of love* (1999).

Figure 9 - *All Is Full of Love*, Björk



Source: *All is full of love* (1999).

Habituellement, nous pensons que les machines sont uniformes dans leurs mouvements. Elles sont supposés être plus rigides que les êtres vivants et moins ouvertes au changement. *All Is full of love* renverse cette mythologie en suggérant que les robots et les cyborgs pourraient être plus sensibles que nous le sommes. En leur donnant des capacités

appropriées et en les programmant correctement, ces machines pourraient répondre aux changements graduels de nos états émotifs. Voilà donc la perspective utopique du cyborg, laquelle voit le franchissement de la frontière entre l'humain et la machine. Comme le dit Marshall McLuhan: "[...] les machines sont d'abord des extensions de nous-mêmes. Nous les projetons vers l'extérieur de nos corps, puis ils prennent une vie propre dans notre monde commun." (McLhuan, 1967, p. 26).

Du point de vue spectatorial, peut-être est-il temps d'évoquer le concept de "chair" tel que compris chez le dernier Merleau-Ponty. Dans les écrits posthumes de Merleau-Ponty (en particulier *Le Visible et l'Invisible*), il semble que soit convoquée une « expérience » fort différente de celle mise au jour dans *La Phénoménologie de la perception*. Pour simplifier grandement sa pensée, je dirais que Merleau-Ponty cherche à trouver une solution aux différents dualismes sur lequel il butait dans *La Phénoménologie de la perception*, en cherchant à dépasser le dualisme du corps phénoménal et du corps objectif. La « chair » induit l'expérience d'une quasi-coïncidence, d'une coïncidence qui avorte indéfiniment, d'un recouvrement qui ne peut jamais s'effectuer véritablement, de ce que Merleau-Ponty va nommer un recroisement (un milieu). Nous trouvons chez le philosophe la mise en valeur d'une condition de possibilité de l'empathie – l'appartenance à un monde commun – qu'il nomme la « chair du monde » :

C'est à partir de l'expérience du monde que je suis susceptible de comprendre les « vécus » d'autrui : Je n'ai pas accès à l'intériorité d'autrui car il n'y a pas d'intériorité pure, pas de conscience qui ne soit façonnée par le monde, pas d'identité subjective sans corps : « C'est au niveau du corps vécu, du corps en prise sur le monde et exposé au monde, que peut avoir lieu la reconnaissance d'un comportement. L'être au monde du sujet corporel est le présupposé nécessaire de la dimension intersubjective. Il faut commencer par penser l'empathie comme reconnaissance par un corps, ici, d'un autre corps, là-bas, dans une situation spatiale (Zielinski, 2009, p. 187-188).

C'est dans le monde que je rencontre autrui puisque «[...] la chair est une notion dernière, [...] elle n'est pas union ou composé de deux substances, mais pensable par elle-même » (Merleau-Ponty, 1964, p. 185). Si l'émotion et la conscience apparaissent comme des éléments essentiels pour fabriquer une machine qui serait à l'image de l'être humain, elles restent pourtant difficiles à conceptualiser. Comment définir et donc reproduire la qualité consciente d'une émotion ? Or, on ne sait pas réellement ce que c'est la conscience car on n'en connaît pas les fondements. Nous ne sommes donc pas capables de créer une machine consciente. Pour cela, il faudrait que la machine perçoive comme nous des émotions comme la

douleur ou le plaisir. Et quand bien même il serait possible d'atteindre ce but, la machine ne pourrait percevoir les émotions de la même manière que nous.

L'intelligence artificielle a fini par dépouiller la notion de conscience et d'intériorité, en termes de comportement: on peut jouer sur le principe d'imitation y compris chez les machines. À défaut d'être capable de ressentir, les machines peuvent néanmoins simuler, en apparence, des émotions et une conscience. C'est sur ce terrain de recherche que se concentrent aujourd'hui les chercheurs en intelligence artificielle, et notamment dans le domaine de recherche intitulé "Informatique affective". Finalement, quelle est la différence entre ressentir et donner les signes extérieurs du ressenti ? En toute rigueur, l'intériorité d'autrui se manifeste à moi par des signes extérieurs. Je ne sais pas ce que c'est que de ressentir une émotion chez un autre être humain, mais je peux ressentir de l'empathie. Peut-on alors développer un espace empathique de la machine comme le suggère le clip de Cunningham ? Dans un autre contexte et sur un mode résolument sombre et apocalyptique, c'est tout le propos du film *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott et du livre de Philip K. Dick dont il est la libre adaptation, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (1966). Dans les deux cas, il s'agit de questionner la douleur non plus à partir de l'être humain mais à partir de son double machinique (Figure 10).

Figure 10 - Blade Runner, Ridley Scott



Source: Blade Runner (1982).

Si un robot est capable d'être gêné par la douleur d'un être humain, ce robot mérite d'être humain, et si un humain n'est pas gêné par la douleur d'un être humain, cet humain ne mérite plus le titre d'homme et mériterait d'être un robot. Dans le clip de Cunningham, le trouble vient du fait que l'émotion naît à partir de machines robotiques qu'on cherche à humaniser là où le visage cyborg de Björk devient mécanique. Ce faisant, le clip travaille un espace utopique où l'amour est tellement fort qu'il va jusqu'à imprégner et contaminer les machines. Devant ce corps à corps machinique, peut-on parler d'une mise en abyme du virtuel dans l'affectif ?

Références

ALL IS FULL OF LOVE. Réalisateur: Chris Cunningham. Compositeur et interprète: Björk. United Kingdom: [s. n.], 1999. 1 video (4 min 50 s), color.

BLADE Runner. Réalisateur: Ridley Scott. United States of America, [s. n.], 1982. 1 1 video (117 min), color.

BORGMANN, Albert. **Technology and the character of contemporary life: a philosophical inquiry**. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

DEBUT. [Compositeur et interprète]: Björk. United States: 143/Atlantic Entertainment, 1993. 1 disque vinyle (48 min).

DELEUZE, Gilles. **Le Bergsonisme**. Paris: PUF, 1966.

DELEUZE, Gilles. **Différence et répétition**. Paris: PUF, 1968.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **L'Anti-Œdipe: capitalisme et schizophrénie**. Paris: Éditions de Minuit, 1972.

DICK, Philip K. **Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques? (1968)**. Paris: Champ Libre, 1976.

GWIN, William. **Video feedback: how to make it; an artist's comments on its use; a systems approach**. Owego: Experimental Television Center, 1971.

HANSEN, Mark. **New philosophy for new media**. Cambridge: MIT Press, 2004.

HOMOGENIC. [Compositeur et interprète]: Björk. Los Angeles: Elektra Records, 1997. 1 disque vinyle (43 min).

HOLLY, Kevin; FRETWELL, Matt. Chris Cunningham. **DirectorFile.com**. [s. l.], 2001.

KROKER, Arthur. **Exits to the posthuman future**. Cambridge: Polity Press, 2014.

MCLUHAN, Marshall. **The medium is the message: an inventory of effects**. New York: Bantam Books, 1967.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **La structure du comportement**. Paris: Gallimard, 1943.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phénoménologie de la perception**. Paris: Gallimard, 1945.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Le visible et l'invisible** [publié à titre posthume par Claude Lefort]. Paris: Gallimard, 1964.

MONIKA. Réalisateur: Ingmar Bergman. Sweden: [s. n.], 1953. (96 min), black & white.

O'DOHERTY, Brian. **White Cube** - l'espace de la galerie et son idéologie (1976). Zurich: JRP Ringier, 2008.

SAINT AUBERT, Emmanuel; KRISTENSEN, Stefan. **Le monde sensible et le monde l'expression**. Genève: MetisPresses, 2011.

SHAVIRO, Steven. The erotic life of machines. **Parallax**, Leeds, v. 8, n. 4, p. 21-31, 2002. En ligne: <https://doi.org/10.1080/1353464022000027939>. Accès: 9 Peut 2025.

VESPERTINE. [Compositeur et interprète]: Björk. Los Angeles: Elektra Records, 2001. 1 disque vinyle (55 min).

VOLTA. [Compositeur et interprète]: Björk. Los Angeles: Elektra Records, 2007. 1 disque vinyle (51 min).

ZIELINSKI, Agata. Chair et empathie: Quelques éléments pour penser l'incarnation comme compassion. **Revue Transversalités**, Paris, v. 9, n. 112, p. 187-199, 2009. En ligne: <https://doi.org/10.3917/trans.112.0187>. Accès: 9 Peut 2025.

O afeto sensório-motor do corpo espectatorial na imagem virtual: do possível ao potencial

Resumo

Em um de seus textos, Steven Shaviro oferece uma análise estimulante do vídeo que Chris Cunningham gravou para a música All Is Full of Love, de Björk. Ele mostra como a cantora se transforma num ciborgue e como esta fantasia é replicada noutro ciborgue. Desta forma, o clipe joga com o poder de duplicação destes corpos maquínicos que se tornaram corpos de desejo. Perante estas mutações pós-orgânicas, Shaviro evoca a vida erótica das máquinas, sugerindo um novo modo de existência que postula a ideia de uma pele tecnológica (afetada e emocional). No entanto, estas imagens não são apenas sobre transformação, mas sobre uma fusão entre o humano e o seu devir-máquina. Shaviro

retoma a questão do desejo e da máquina levantada por Deleuze e Guattari em *L'Anti-Oedipe*, em que há tantos seres vivos na máquina como máquinas em seres vivos. No entanto, a metáfora orgânica do dispositivo fílmico propõe um processo de interação com o espectador, um processo no qual Shaviro demonstra pouco interesse, concentrando seu olhar na questão do duplo e de seu devir-mutante. Ao propor uma abordagem fenomenológica às noções de virtual e de possível – e ao alargar a minha leitura de Bergson nesta direção – espero questionar a oposição entre o atual e o virtual de uma forma nova. A estrutura epistemológica deste artigo está no cruzamento da filosofia e da teoria da mídia. Usando o vídeo de Cunningham como ponto de partida, busco situar as noções de virtual e real do ponto de vista da fenomenologia. Em que medida o virtual das imagens digitais é um vetor de intenções e em que medida nos convida a reconsiderar nossa maneira de ver o mundo?

Palavras-chave

videoclipe; ciborgue; imagens digitais; máquina; fenomenologia; teoria da mídia

The sensorimotor affection of the spectatorial body in the virtual image: from the possible to the potential

Abstract

In one of his texts, Steven Shaviro offers a stimulating analysis of the video Chris Cunningham shot for Björk's song All Is Full of Love. He shows how the singer transforms herself into a cyborg, and how this fantasy is replicated in another cyborg. In this way, the clip plays on the power of doubling in these machinic bodies turned desiring bodies. Faced with these post-organic mutations, Shaviro evokes the erotic life of machines, presupposing a new mode of existence that postulates the idea of a technological skin (affected and emotional). Yet these images are not just about transformation, but a fusion between the human and his machine-becoming. Shaviro takes up the question of desire and machine raised by Deleuze and Guattari in *L'Anti-Oedipe*, where there are as many living beings in the machine as there are machines in living beings. However, the organic metaphor of the filmic device suggests a process of interaction with the viewer, which Shaviro shows little interest in, focusing his gaze on the question of the double and its becoming-mutant. By proposing a phenomenological approach to the notions of the virtual and the possible – and pushing my reading of Bergson in this direction – I try to question the opposition of the actual/virtual pair in a fresh way. The epistemological framework for this article is situated at the crossroads of philosophy and media theory. Using

Cunningham's video as a starting point, I'll try to situate the notions of the virtual and the actual from a phenomenological point of view. In what way is the virtual in digital images a vector of intentions, and in what way does it invite us to reconsider how we see the world?

Keywords

clip; cyborg; digital images; machine; phenomenology; media theory

Auteur correspondant

Benjamin Léon
benjamin.leon@univ-rennes2.fr

Comment citer

LEON, Benjamin. L'affection sensorimotrice du corps spectatorial dans l'image virtuelle: du possible en puissance. **Intexto**, Porto Alegre, n. 57, e-139282, 2025. <https://doi.org/10.19132/1807-8583.57.139282>

Reçu: 19/03/2024

Accepté: 11/09/2024

Accepté par le nouveau éditeur: 17/03/2025



Copyright (c) 2025 Benjamin Leon. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.