



UNIVERSITÉ D'ARTOIS

Université d'Artois
Ecole Doctorale Sciences de
L'Homme et de la Société
N° 473



Université de Tunis
Institut supérieur des Beaux Arts de
Tunis
Ecole Doctorale Arts et Culture

Thèse en vue de l'obtention du Doctorat en cotutelle

Disciplines : Arts des spectacles

Sciences et techniques des arts

Spécialité : Arts plastiques

Intitulée:

Les nouveaux territoires du numérique



comme espaces de création artistique

Présentée par:

Wafa BOURKHIS

Sous la direction de :

Pr. Amos FERGOMBE
(Université d'Artois)

Pr. Hayet TLILI
(Université de Carthage)

Soutenue le : 29 Mars 2013

Membres du jury

M. Gilles METHEL, Professeur, Université de Toulouse II, France,
Mr Amos FERGOMBE, Professeur, Université d'Artois, France,
Mme Hayet TLILI, Professeur, Université de Carthage, Tunisie,
Mme Sana J. AMMARI, Professeur, Université de Sousse, Tunisie,

Président
Co-Directeur de thèse
Co-Directeur de thèse
Rapporteur

À l'âme de ma grand-mère Fatma.

À ma mère.

À mon père.

À mes frères.

À mes sœurs.

À toute la famille.

Aux âmes des martyrs de la révolution Tunisienne

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier mes deux directeurs de thèse Mme Hayet TLILI et M. Amos FERGOMBE, qui m'ont beaucoup aidée et encouragée à achever ma thèse.

Je remercie aussi :

- M. Francis MARCOIN pour son accueil.
- M. Wassef WNAYES pour son aide.
- M. Samir TRIKI le directeur de l'Institut supérieur des Beaux-Arts de Tunis pour ses encouragements.
- Spécialement, l'artiste Fred FOREST et M. Philippe VACHEYROUT pour leur patience, ainsi que Patricia LEURTET pour ses chers conseils.
- Tous les artistes qui ont pris de leur temps afin de collaborer avec moi dans les différents projets et ceux qui ont répondu à mes différentes interrogations : Patrick MOYA, Alan SONDEHEIM, Berardo CARBONI, Joseph DELAPPE, Mariana GALVANNI, Jean Pascal GIROU et son équipe, ainsi que Silvestre PESTANA.
- M. Patrick LICHTY pour son aide et sa patience à répondre à toutes mes questions.
- M. Stéphane DOUAILLER qui m'a beaucoup suivi pendant mes recherches à l'université PARIS 8.
- Les artistes Nja MAHDAOUI, Mahmoud CHALBI et Taoufik JEBALI pour leur soutien moral.
- M. Pier Luigi CAPPUCCI pour son assistance et aide qui me sont très chers.
- Tous les amis (e) s qui m'ont encouragé à achever ma dissertation et tenir bon jusqu'à la fin, surtout Neyra MORJENE, Samira LOURIMI ainsi que Mme Nejiba REGAIEG pour leur aide.
- Ma mère qui m'a beaucoup aidé à dépasser des moments très durs pendant la rédaction de cette thèse, ainsi que toute la famille qui m'a soutenu moralement, spécialement mes frères et sœurs, Lamia, Aida, Hanen, Hichem et Adnen ainsi que mon père.
- Je voulais aussi rendre hommage à tous les Martyrs de la révolution Tunisienne, qui nous ont offert cette liberté d'expression...

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES ABRÉVIATIONS.....	7
LISTE DES ILLUSTRATIONS.....	8
INTRODUCTION.....	14
PREMIÈRE PARTIE : LES MUVES COMME TOPOS SIMULÉS D’HABITATION, DE COMMUNICATION, D’EXPÉRIMENTATION ET DE SENSIBILISATION DANS LES TERRITOIRES VIRTUELS	37
1. <i>Le Territoire du mètre au carré</i> de Fred FOREST comme une œuvre en perpétuel déménagement vers et dans les réseaux :	42
1.1. DU TERRITOIRE DU M2 ARTISTIQUE VERS LE TERRITOIRE DES RÉSEAUX : DU LOCAL AU GLOBAL VERS LE GLOCAL :	43
1.2. CENTRE EXPÉRIMENTAL DU TERRITOIRE : LE DÉMÉNAGEMENT DES TERRITOIRES DU WORLD WILDE WEB VERS LES ESPACES VIRTUELS COMMUNICANTS DE SECOND LIFE :	49
2. <i>Le Musée BABEL</i> : le passage du web vers le <i>Web 3D</i> au profit des musées virtuels :	78
2.1. LES MUSÉES COMME AGENTS DU CHANGEMENT SOCIAL ET DU DÉVELOPPEMENT DURABLE :	78
2.2. LE WEB NET MUSEUM ET LE BABEL MUSEUM COMME TOPOS DE SUBSTITUTION AUX INSTITUTIONS TRADITIONNELLES :	84
3. <i>Création de l’Union Artistique pour la Méditerranée (AUME)</i> : Une nouvelle génération d’œuvres d’art de la communication entre le réel et le virtuel :	85
3.1. L’INSTALLATION VIRTUELLE SUR SECOND LIFE PORTES MÉDITERRANÉENNES : DES FENÊTRES DU WEB VERS LES PORTES MÉDITERRANÉENNES DU CYBERESPACE :	90
3.2. LE PÔLE NUMÉRIQUE DE COMMUNICATION DU JTDUOFF ENTRE AVIGNON ET SECOND LIFE :	105
DEUXIÈME PARTIE : LES MUVES COMME ESPACES HÉTÉROTOPIQUES DE CRÉATION ARTISTIQUE.....	148
1. Les espaces autres dans les territoires virtuels :	151
1.1. THE ACCIDENTAL ARTIST D’ALAN SONDHEIM : PHÉNOMÉNOLOGIE DU CORPS VIRTUEL DANS LE CYBERMONDE HÉTÉROTOPIQUE DE SECOND LIFE :	153

1.2. LES OPEN SIM COMME AUTRES TERRITOIRES : L'EXEMPLE DE CRAFT WORLD :	172
2. <i>The Gate</i> : un portail ouvert dans les espaces hétérogènes réels et virtuels :	185
3. Les espaces virtuels comme espaces hétérotopiques de contestation :	194
3.1. THE SALT SATYAGRAHA ONLINE: GANDHI'S MARCH TO DANDI IN SECOND LIFE: PERFORMANCE CONTESTATAIRE DES ESPACES RÉELS DANS LES TERRITOIRES VIRTUELS DE SECOND LIFE :	195
3.2. LE PROJET OUTDOOR: LES ESPACES PUBLICS VIRTUELS COMME ESPACES DE CONTESTATION CONTRE LES DICTATURES DU MONDE RÉEL :	209
4. Les espaces transitoires dans les territoires virtuels :	224
4.1. LE FILM THE CAT, THE REVEREND AND THE SLAVE: IMMERSION PARTIELLE DANS LES ESPACES VIRTUELS :	225
4.2. MÉTAMORPHOSE DES AVATARS EN « FURSONNAGES » OU L'ANTHROPOMORPHOSE DES AVATARS:	229
TROISIÈME PARTIE : LES MONDES VIRTUELS COMME TERRITOIRES UTOPIQUES DANS LES ESPACES NUMÉRIQUES	241
1. Les enjeux utopiques des espaces virtuels dans les MUVES : Les hyperterritoires utopiques de <i>MOYA LAND</i> comme espace idéal d'habitation :	246
1.1. LE TOURISME SUR L'ÎLE ISOLÉE <i>MOYA LAND</i> :	250
1.2. LE SYSTÈME POLITIQUE SUR <i>MOYA LAND</i> :	253
1.3. LES UTOPISTES SUR <i>MOYA LAND</i> : LA CIVILISATION MOYA :	256
1.4. LA COMMUNICATION SUR <i>MOYA LAND</i> :	263
1.5. LA RELIGION SUR <i>MOYA LAND</i> À LA CHAPELLE MOYA :	264
1.6. LA CULTURE SUR <i>MOYA LAND</i> :	267
2. Les territoires matriciels et les espaces fictionnels comme espaces utopiques :	276
2.1. <i>SECOND MATRIX/ARIA MENTE</i> DE PAOLO PALMACCI : UNE UTOPIE CRITIQUE DU MONDE RÉEL :	277
2.2. LES ENJEUX UTOPIQUES DANS LES <i>MACHINIMAS</i> : L'EXEMPLE DE <i>VOLA VOLA / FLY ME</i> DE BERARDO CARBONI :	291
3. Les enjeux utopiques dans les espaces fictionnels du cinéma de science- fiction : PANDORA comme une utopie virtuelle dans le film <i>AVATAR</i> de James Cameron :	313
3.1. LES ESPACES UTOPIQUES SUR PANDORA : UN MONDE RÊVÉ, POSSIBLE IMAGINAIRE ET IDÉAL DANS LE NULLE PART VIRTUEL :	313
3.2. LA CIVILISATION DES <i>NA'VIS</i> ET LEUR RELATION AVEC LA NATURE :	327

3.3. L'ENCHEVÊTREMENT DES TERRITOIRES UTOPIQUES ET RÉELS DANS LES TERRITOIRES FICTIONNELS :	332
CONCLUSION GÉNÉRALE	380
BIBLIOGRAPHIE	389
WEBOGRAPHIE	416
VIDÉOGRAPHIE	425
LEXIQUE	430
INDEX DES NOMS PROPRES	436
ANNEXES	444
Annexe I : Vidéos et Diaporamas	446
Annexe II : Document récapitulatif du projet <i>Territoire du m² artistique</i>	447
Annexe II: Textes d'artistes	472
Annexe IV: Guide touristique de <i>MOYA LAND</i>	489
Annexe V: Catalogue de l'exposition <i>Rinascimento Virtuale</i>	507
Annexe VI : Synopsis et Fiches techniques	513

LISTE DES ABREVIATIONS

3D	Trois dimensions
AF&C	Avignon Festival & Compagnies
AMP	Amplified Mobility Platform
ADN	Acide Désoxyribonucléique
AMP	Amplified Mobility Platform
<i>AUME</i>	Artistic Union for the Mediterranean ou en français l'Union Artistique pour la Méditerranée
APO	Avignon Public OFF
ATI	Agence Tunisienne d'Internet
<i>CAPUCINE</i>	CArte à PUce CItoyenNE
CIAC	Centre international d'art contemporain de Montréal
CIE	Compagnie
CD	Compact Disc
CG	Graphic Computers
CPR	Congrès pour la République (Parti Politique Tunisien)
CNRS	Centre National de la Recherche Scientifique
Coll.	Collection
DAAP	College of Design, Architecture, Art and Planning (University of Cincinnati-USA)
DVD	Digital Versatile Disc
ICOM	International council of museums
IP	Internet Protocol ou en français Protocole Internet
F.A.Q	Frequently Asked Questions
FDTL	Forum Démocratique pour le Travail et les libertés (Parti politique tunisien) INC.
IM	Incorporation
IMD	Instant messaging
IMD	International Museums Day
JTDUOFF	Journal Transversal du Off
LSL	Langage SL
MDM	Museo Del Metaverso
MUD	Multi User Domains
MUVEs	Multi-user Virtual environments, ou en français environnements virtuels multiutilisateurs
MIT	Massachusetts Institute of Technology ou MIT, en français Institut de technologie du Massachusetts
NTICS	Nouvelles Technologies d'Information et de Communication
RCD	Rassemblement constitutionnel démocratique (Ancien parti politique en Tunisie)
RDA	Ressources Development Administration
RDC	Rez de chaussée
RL	Real life
Sims	Simulateurs
SL	Second Life
SLURL	Second Life Uniform Resource Locator
UALO	United Arab Land Ownership
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
Vol.	Volume
WoW	World of Craft
ZABA	Zine El Abidine BEN ALI (ancien président de la Tunisie)

LISTE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 – Schéma de la répartition des réseaux d'Internet selon Paul BARAN	18
Figure 2 – Cartographie de l'identité numérique : Places des avatars sur les réseaux selon Fred CAVAZZA	22
Figure 3 – Mondes virtuels et les univers correspondants	23
Figure 4 - Panorama des médias sociaux vu par Fred CAVAZZA	23
Figure 5 - Capture d'écran de la carte des territoires simulés de Meta Lab. :	38
Figure 6 - Carte du monde de Second Life	40
Figure 7 - Carte de la grille de Second Life	40
Figure 8 - Cartographie des Main Lands de Second Life	40
Figure 9 - Vue d'oiseau/aérienne de l'île Conway 3 de Fred FOREST sur Second Life	52
Figure 10 –L'espace de la Fondation Cartier à Paris (RL)	54
Figure 11 –Vue de face : Fondation Cartier sur SL	55
Figure 12 – Vue aérienne de la Promenade des Anglais virtuelle sur Second Life	57
Figure 13 - L'avatar Sunflower AICHI en moment de détente dans la Promenade des Anglais virtuelle	57
Figure 14 - Le Web Palace sur l'île de Fred FOREST	59
Figure 15 - Le Web Palace comme endroit d'hébergement des avatars.	59
Figure 16 – Exposition Méditerranée par Sunflower AICHI alias Wafa BOURKHIS au 2 ^{ème} étage du Web Palace	61
Figure 17 – Parcelles appropriables par les pays partenaires	63
Figure 18- Types des parcelles du territoire de Fred FOREST	63
Figure 19- Vue panoramique des parcelles du Territoire du M2 artistique	64
Figure 20- « Chercher la quadrature du cercle » est une expression désignant un problème insoluble	64
Figure 21 – Profil du groupe Centre expérimental du territoire sur Second Life	68
Figure 22 - L'avatar Sunflower AICHI devant le panneau explicatif au RDC du Centre expérimental du territoire	69
Figure 23 – L'avatar Sunflower AICHI avec l'avatar Artmedia ABRAMOVIC de Fred FOREST au RDC en train de lui expliquer le projet afin de traduire les textes en langue anglaise	69
Figure 24 - Fred FOREST en train de faire une visite commentée à la Galerie DEPARDIEU à Nice	70
Figure 25 – La participation des différents laboratoires de recherche dans l'action de Fred FOREST venus des quatre coins du monde	70
Figure 26 - Bal de Danse à la fin de la performance	71
Figure 27 - Les avatars à la salle des débats au 1er étage	71
Figure 28 – Côté ludique dans les espaces virtuels	72
Figure 29 - Les ombres de la caverne	74
Figure 30 – Les gardiens de la caverne	74
Figure 31 – L'avatar Lafayette BEAUMONT et son profil	77
Figure 32 - Logo de l'ICOM DAY	81
Figure 33 – L'avatar de Fred FOREST à l'ICOM DAY	82
Figure 34- Participation de Fred FOREST à L'ICOM DAY en 2008 avec son Babel Museum sur l'île du Tech Museum	82
Figure 35 - Affiche du Musée installée sur l'île de Fred FOREST	83
Figure 36 - Musée Babel sur l'île de Fred FOREST auquel se téléportent les avatars depuis l'île du Tech Museum	83
Figure 37 - Capture d'écran du site Webnetmuseum.org de Fred FOREST.	85
Figure 38 - Logo de l'AUME	86
Figure 39 - Exposition virtuelle sur la Babel de l'UAPM (AUME)	89
Figure 40 - Exposition virtuelle sur la Babel de l'UAPM (AUME)	89
Figure 41 - Portail Tunisien sur SL	93
Figure 42- Éclatement des cadres et chaos des vitres avec la prolifération des écrans	96
Figure 43 - Flyers du logo de la carte Capucine	97
Figure 44- Sphères tournoyantes	101
Figure 45 - L'avatar Sunflower AICHI en train de danser une fois touché la sphère de danse	104
Figure 46 - Danse des avatars au Museo Del Metaverso	105
Figure 47 – Affiches distribuées dans toute la ville d'Avignon pendant le festival	108
Figure 48 - Affiche du Festival OFF d'Avignon 2009	108
Figure 49 - Carte des lieux RL du festival OFF	109
Figure 50 - Capture d'écran de la page Festival Off d'Avignon	111
Figure 51- Façade du Palais des Papes RL/SL	115
Figure 52 – Vue d'ensemble de la façade du Palais des Papes sur SL	116

Figure 53 –Premier essai pour la façade	118
Figure 54 –Tableau de peinture d'IEKO choisi par le directeur artistique qui représente une composition abstraite de couleurs de terres en contraste clair-obscur	119
Figure 55 - Clocher de la cathédrale Notre Dame des Doms entre RL et SL	120
Figure 56- Notre-Dame-des-Doms à Avignon	120
Figure 57 –Notre Dame des Doms virtuelle sur l'île du JTDUOFF	120
Figure 58 : Pôle numérique de communication des théâtres participant au festival OFF d'Avignon	123
Figure 59 - Flyer du théâtre de Gilgamesh	124
Figure 60 - Flyer du théâtre Le Balcon	124
Figure 61 – Flyer du théâtre Le Ring	125
Figure 62 - Flyer de Cie Delgado FUCHS	125
Figure 63 – Flyers des Cie Delgado FUCHS et Cie Épiderme	126
Figure 64 - Révolution numérique par Lafayette BEAUMONT Alias Philippe VACHEYROUT.	127
Figure 65 - Profil SL de l'Avatar Sunflower AICHI alias Wafa BOURKHIS.	128
Figure 66 - Carte d'identité numérique Capucine.net de l'artiste Fred FOREST	129
Figure 67 - E-fête de l'Internet animée par Sunflower AICHI alias Wafa BOURKHIS et Diaconesco TV -	130
Figure 68 - Fête du 14 Juillet et jeux d'artifices sur Second Life aux îles Marquises	130
Figure 69 - Fête du 14 Juillet avec LaFayette BEAUMONT alias Philippe VACHEYROUT et danse des avatars sur l'île d'Avignon	131
Figure 70 - Photographie de la façade réelle du Théâtre du Chêne Noir	133
Figure 71 - Nouvelle façade du Théâtre du Chêne Noir sur Second Life	133
Figure 72 - Rosace de la façade sur Second Life	134
Figure 73 – Photographie de la rosace de la façade réelle à Avignon	134
Figure 74 - Chapiteau Virtuel	139
Figure 75 – Flyers des deux pièces de théâtre à Villeneuve en Scène	139
Figure 76 – Sunflower AICHI devant les flyers des deux pièces de théâtre à Villeneuve en Scène	140
Figure 77 – Sunflower AICHI dansant devant le flyer du spectacle de dance-cirque de rue: L'Essentiel de la Cie (Rêve ²).	140
Figure 78 – Sunflower AICHI dansant devant le flyer du spectacle de dance-cirque de rue: L'Essentiel de la Cie (Rêve ²)	141
Figure 79 - L'équipe de musique West Coast Big Band	142
Figure 80 - 2ème jour, Nicolas DELORME, un des comédiens de la Cie Le voyage imaginaire a participé au deuxième concert	142
Figure 81 –L'auteur devant nos ordinateurs et nos équipements	143
Figure 82 – L'auteur derrière l'écran	143
Figure 83 - 3ème jour à Villeneuve en Scène	144
Figure 84 - Mise en scène de Micha, la mère de Jean Pascal GIROU	144
Figure 85 - Moussa SANOU en train de chanter avec sa CHORA	145
Figure 86 - Alain, le responsable du Bocal tv	146
Figure 87 - Bannière du site de Bocal.tv	146
Figure 88 - Les danseuses de la CIE Katrine SAPORTA	147
Figure 89 –La Skysphere entourée des particules flottantes dans le ciel, on voit aussi les objets dedans.	161
Figure 90 - Corps flottants dans l'air virtuel de SL	161
Figure 91 – Blows/he is leaning back : Un des travaux antérieurs de SONDHEIM en quête de faire toucher le corps nu par le regard et simuler les désirs sexuels du spectateur.	168
Figure 92 –Corps nus comme des cyberterritoires hétérotopiques	168
Figure 93 – Organes se touchant	170
Figure 94 – Alan DOJOJI, l'avatar d'Alan SONDHEIM en train de se toucher	170
Figure 95 –Performance du danseur Foofwa D'IMMOBILITE	171
Figure 96 - Logo de Craft World Open Sim	173
Figure 97 –Museo Del Metaverso sur Craft World Open Sim	173
Figure 98- La carte du Web censuré.	177
Figure 99 - Carte représentant les pays mis sous surveillance en 2010	178
Figure 100- La cyber-activiste et bloggeuse Lina BENMHENNI	179
Figure 101 – Manifestation Nhar 3la 3ammar	179
Figure 102 –Masque d'Anonymous porté par l'avatar Sunflower Aichi	180
Figure 103 –Boîte Anti-Censure	181
Figure 104 - Ciseaux en or inspiré de celle du caricaturiste -Z- sur debatunisie.com	182
Figure 105 - Boite à têtes symboliques du groupe Anonymous	182
Figure 106 - Installation finale de l'œuvre dans la construction du MDM	183
Figure 107 - Installation de l'œuvre Cyber Med-War dans le MDM sur Craft World Open Sim	183
Figure 108- L'avatar Sunflower Aichi devant l'hypergate de Craft World	184
Figure 109 - Zone de Bienvenue dans l'île du MDM	185

Figure 110 - Hypergate du MDM	185
Figure 111 - Téléprésence dans l'œuvre <i>The Hole in space</i>	187
Figure 112 - Gazira BABELI en train de danser	189
Figure 113 - Performance virtuelle du groupe <i>Second Front</i>	190
Figure 114 - Juxtaposition des espaces réels et virtuels.	192
Figure 115- La Porte de l'Enfer de RODIN transformée en une ouverture vers le monde réel	192
Figure 116 - Spectateur regardant Gazira BABELI	193
Figure 117 - Un Avatar face au spectateur	193
Figure 118 - Juan E SEGURA 28 MARINE tué le 9 Novembre 2004	196
Figure 119 - Mahatma GANDHI avec les marcheurs du sel	197
Figure 120- DELAPPE sur le Game Runner	198
Figure 121 - Legible City par Jeffery SHAW, 1989.	201
Figure 122 - Les marcheurs de sel sur SL	203
Figure 123 - M Gandhi avec son équipe de marcheurs	203
Figure 124- L'avatar de DELAPPE M Gandhi CHAKRABARTI dans sa prison virtuelle	204
Figure 125- CHAKRABARTI l'avatar de DELAPPE	205
Figure 126 - Avatar de DELAPPE en accueillant Sunflower AICHI	206
Figure 127 - Sculpture de GANDHI en papier recyclé teinté Or	207
Figure 128- Sculptures monumentales DELAPPE/Michel Ange	208
Figure 129- Tunisie en deuil suite à la mort des martyrs pendant la révolution	213
Figure 130- Liberté pour la Tunisie!! Criait le manifestant portant une cage couverte du drapeau Tunisien	214
Figure 131- Vox-populi, le 27 Janvier 2011,	215
Figure 132 - Face 1 de la sculpture numérique,	216
Figure 133 - 2 ^{ème} face de la sculpture numérique	219
Figure 134 - Flyers des drapeaux symbolisant les tunisiens libérés	220
Figure 135 - L'avatar Sunflower AICHI devant sa sculpture dans les espaces publics virtuels de SL	222
Figure 136 - La sculpture numérique transformée en sculpture dans l'espace public réel -ici à Villa Nova de Cerveira-	222
Figure 137 - Face A : Volonté de vivre	223
Figure 138 - Face B : Portes de Liberté	223
Figure 139 - Maison virtuelle de Mr et Mme SKAAL sur <i>Second Life</i>	227
Figure 140 - Patrick TEAL alias Markus DAMONE montant son escalier et portant une queue de chat	231
Figure 141 - Marcus en train de raconter son expérience en portant les oreilles du chat.	231
Figure 142 - Joseph s'habillant en « furry »	234
Figure 143 -Affiche du fondateur du groupe sur SL	235
Figure 144- Avatar anthropomorphe d'Ashley KISH sur SL sous forme d'un mélange entre le cheval et le corps féminin	237
Figure 145 - Avatar d'un « furry »	238
Figure 146 - Kat THE LEOPARDESS en « fursuit » en RL	240
Figure 147 - Profil SL de Kat THE LEOPARDESS	240
Figure 148 - Gravure d'Hambrosius HOLBEIN, pour une édition de <i>Utopie de 1518</i>	250
Figure 149 - Vue d'ensemble de MOYA LAND	251
Figure 150 - Carte interactive de l'île MOYA LAND	251
Figure 151 - SL Tourisme sur MOYA LAND	252
Figure 152 - MOYA TOWER	254
Figure 153- Affiche révolutionnaire sur MOYA LAND	255
Figure 154 - Affiche anti-égocentrisme sur MOYA LAND	256
Figure 155 - MOYA peignant les deux personnages : DOLLY et Moya	258
Figure 156 - DOLLY PARTY sur MOYA LAND	258
Figure 157 - La Civilisation MOYA	259
Figure 158- Moya JANUS: Avatar de Patrick MOYA sur SL	261
Figure 159 - Masques de MOYA - Nice 2010	261
Figure 160 - Technique mixte: peinture à l'acrylique- tirage numérique représentant Moya JANUS volant avec DOLLY et l'âne	262
Figure 161 - Chapelle de CLANS reconstituée sur SL	264
Figure 162 - Créature à deux têtes à la Chapelle de CLANS	265
Figure 163 - Moya JANUS volant dans le ciel virtuel: l'ascension de l'âme?	266
Figure 164 - MOYA MUSEUM-	268
Figure 165 - Carnaval de Nice entre RL et SL	269
Figure 166 - Affiche du Cybercarnaval de NICE	270
Figure 167- Rencontre du Cybercarnaval de Nice entre RL et SL en 2011	271
Figure 168 - Avatars participant au Cybercarnaval de Nice- 2011	271
Figure 169 - Façade de MOYACIRCUS	274

Figure 170 - Moya JANUS devant son œuvre SL La civilisation MOYA à la Malmaison à Cannes	275
Figure 171 - Patrick MOYA devant son œuvre RL	275
Figure 172 - Moya JANUS et Sunflower AICHI devant son œuvre SL La civilisation MOYA à la Malmaison à Cannes	276
Figure 173 – Gros plan sur le visage de Néo qui confond entre rêve et réalité	279
Figure 174 – Sunflower AICHI en visite de Aria/Mente de PALMACCI en train de mesurer son quota mental	281
Figure 175 - Sunflower AICHI en visite de Aria/Mente de PALMACCI en train de mesurer son quota mental avec les autres visiteurs	281
Figure 176 – Scène du baiser du film Videodrome	282
Figure 177 – Max absorbé par la télévision	283
Figure 178 - La télévision érotisée commence à bouger et se montre en relief	283
Figure 179 – Œuvre numérique de PALMACCI: Kissing my self	285
Figure 180 – Scène de Videodrome sur SL avec les balles de danse qui rappellent le baiser du film Tron selon PALMACCI	286
Figure 181 – Scène du film Tron : Baiser des avatars	286
Figure 182 - Téléphones rouges sur Aria/Mente	287
Figure 183- Sunflower AICHI devant la carte Ram brûlée	288
Figure 184 - La télé qui coupe les cerveaux	289
Figure 185 - Scène de meurtre du lapin blanc sur SL	291
Figure 186 – Gros plan sur Matteo	296
Figure 187 – Scène du film Vola Vola / Fly me de Berardo CARBONI	297
Figure 188 – Hiro THE PROTAGONIST :	297
Figure 189 – Photographie du comédien Alessandro HABER	299
Figure 190 –Ugo : L'avatar du comédien Alessandro HABER qui lui ressemble dans le film	299
Figure 191 – Scène réelle dans la scène virtuelle	300
Figure 192 - Entrelacement des espaces réels et virtuels: La scène du suicide de groupe et l'avatar qui raconte son histoire	301
Figure 193 - Scène de meurtre et de crime	301
Figure 194 - Aimee WEBER dans l'émission Gente di Confine – Border People	302
Figure 195- Flythy à l'émission Border People	303
Figure 196 - L'homme-tigre Kain SCALIA alias Pablo ROMERO sur SL chantant avec une voix de Frederico ROSATI	303
Figure 197 - Les avatars de Sophia et Hiro déformés dans le tableau de BACON au musée de Gazira BABELI	304
Figure 198 - Escort girl sur SL	306
Figure 199 - Ô Dieu!! - disait Matteo	306
Figure 200- Discothèque Black Sun sur SL	307
Figure 201 - Hiro et Sophia devant la fontaine de Trevi virtuelle	308
Figure 202 - Dernière scène du film montrant Sophia et Hiro au dos du cheval de la liberté.	308
Figure 203- Affiche du film Vola Vola / Fly me	309
Figure 204 - L'avatar Philip LINDEN de Philippe ROSEDALE	312
Figure 205 - Les avatars de Hiro et Philip Linden discutant au dessus du volcan.	312
Figure 206 - Scène du film AVATAR : Les deux planètes : Le terre et PANDORA	315
Figure 207 - Eytukan le chaman d'Omaticaya	316
Figure 208 - Jake SULLY en train de découvrir l'Helicoradian interactif	321
Figure 209 - Jake SULLY dans la jungle bioluminescente de PANDORA	321
Figure 210 - Esquisses du Thanator par James CAMERON	325
Figure 211- Jake SULLY et les Selves qui l'ont choisi	326
Figure 212- L'œil d'EYWA	331
Figure 213 –Diverses formations pour les acteurs (Equitation, langue Na'vi, danse, tir, etc.)	336
Figure 214- NEYTIRI entre le réel et le virtuel	337
Figure 215 - James Cameron devant ses caméras de Motion Capture	338
Figure 216 - Vue d'ensemble du studio de tournage, nous pouvons remarquer les décors et accessoires assez simples pour avoir des scènes virtuelles assez riches et complexes	338
Figure 217 - Cameron avec son équipe dans la jungle réelle de Venezuela	338
Figure 218 –Colonel QUATRICH dans son AMP	341
Figure 219 - Scène du Making of du film AVATAR :	343
Figure 220 - La divinité Krishna (A gauche) une parmi les dix incarnations de Vishnu (A droite)	345
Figure 221 - Figurine de l'avatar de Sully qui a emprunté le courage de Krishna	346
Figure 222 – SULLY en état comateux comme le décrit CAMERON	346
Figure 223 - Unité de liaison des corps humains avec leurs avatars	346
Figure 224 - Reconstitution cérébrale et connexion	346
Figure 225 - SULLY en son corps humain en train de regarder NEYTIRI avec l'émotion de son avatar	347

<i>Figure 226 – SULLY au début du film Sully porte les habits du clan RDA</i>	347
<i>Figure 227 - SULLY pendant le rite de passage</i>	347
<i>Figure 228- SULLY pendant la guerre contre son clan</i>	347
<i>Figure 229 - SULLY à la fin du film</i>	347
<i>Figure 230 – Différentes scènes du rite de passage ou de renaissance de SULLY dans la vie des Omaticayas et son cauchemar/rêve dans la matrice de PANDORA</i>	348
<i>Figure 231 - Renaissance de SULLY pendant le rite de passage et communication avec le nouveau clan</i>	348
<i>Figure 232 - SULLY et NEYTIRI attendant un bébé Na'vi.</i>	349
<i>Figure 233 –Transformation des corps des acteurs en des Topos pour se métamorphoser en des corps virtuels.</i>	350
<i>Figure 234 - Les acteurs principaux du film et les expressions faciales entre le réel et le virtuel.</i>	352
<i>Figure 235 –Regard de SULLY</i>	355
<i>Figure 236 –Participation de James CAMERON au Rallye de la journée de la Terre à Washington 2010</i>	356
<i>Figure 237 – Capture d'écran du jeu Avatar The Game</i>	358
<i>Figure 238 - Georges BRENT, Directeur d'animation d'Avatar The Game disant qu'il existe deux mondes contradictoires dans le jeu</i>	365
<i>Figure 239 - BRENT décrivant le clan Navi au jeu Avatar the Game</i>	365
<i>Figure 240 - Description du clan RDA par BRENT</i>	366
<i>Figure 241 – BRENT exprimant son point de vue à propos de PANDORA en affirmant qu'elle est belle mais mortelle</i>	366
<i>Figure 242 - Scène de bataille dans le jeu AVATAR the GAME</i>	367
<i>Figure 243 – Couverture du DVD du jeu Avatar, version PC, l'Avatar du joueur en vue de dos confrontant un AMP</i>	367
<i>Figure 244 - Plante géante sur PANDORA Magic</i>	369
<i>Figure 245 – Avatar sur SL en train de regarder le film AVATAR de James Cameron, qui l'inspire à s'enfuir vers L'île PANDORA Magic</i>	371
<i>Figure 246 - Joueur sur l'île PANDORA Magic ayant la peau bleue similaire des avatars Na'vis, appelé NEYTIRI que l'on peut acheter sur l'île à la région de Bienvenue</i>	373
<i>Figure 247 - Ballade au dos d'un Banshee dans le ciel virtuel de PANDORA Universe</i>	374
<i>Figure 248 - Avatar de NEYTIRI sur SL</i>	376
<i>Figure 249 - L'arbre des âmes sur PANDORA Universe</i>	376
<i>Figure 250 - Note Card d'aide fournie à chaque visiteur contenant les règles du jeu et les lois du territoire virtuel de l'île Pandora Universe</i>	377
<i>Figure 251 - Une autre Note Card fournie à chaque visiteur contenant les instructions du jeu et leur demandant tous les détails de leurs choix de clan Navi/Humain (civile ou militaire)</i>	378

« Dissolvant les anciennes frontières, le monde virtuel de la communication conquiert de nouvelles terres ; il s'ajoute aux déplacements et les remplace souvent. Les pages de l'ancien Atlas de géographie se prolongent en réseaux qui se moquent des rivages, des douanes, des obstacles, naturels ou historiques, dont les cartes, fidèles, dessinaient, naguère, la complexité ; le passage des messages dépasse les routes des pèlerinages. »¹

Michel SERRES.

« Il y a donc des pays sans lieu, et des histoires sans chronologie ; des cités, des planètes, des continents, des univers dont il serait bien impossible de relever la trace sur aucune carte ni dans aucun ciel, tout simplement parce qu'ils n'appartiennent à aucun espace.

Sans doute ces cités, ces continents, ces planètes, sont-ils nés comme on dit dans la tête des hommes, ou à vrai dire, dans l'interstice de leurs mots, dans l'épaisseur de leurs récits, ou encore dans le lieu sans lieu de leurs rêves, dans le vide de leur cœur : bref, c'est la douceur des utopies. »²

Michel FOUCAULT.

« Je ne construis pas un jeu mais un nouveau pays. »³

Philippe ROSEDALE.

1SERRES Michel, *Atlas*, Paris: Julliard, 1994, pp.12-13.

2 FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique - Les Hétérotopies*, Paris : 2009, p.23.

3 ROSEDALE Philippe,

Fun is following the money

Interview de Daniel TERDIMAN,

Wired magazine, 08 Mai 2004.

Disponible sur : <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2004/05/63363?currentPage=all>

INTRODUCTION

« Il est essentiel de bien comprendre que l'espace est en position d'antériorité par rapport au territoire. Le territoire est généré à partir de l'espace, il est le résultat d'une action de conduite par un acteur syntagmatique (acteur réalisant un programme) à quelque niveau que ce soit. En s'appropriant concrètement ou abstraitement (par exemple par la représentation) un espace, l'acteur « territorialise » l'espace [...] Le territoire, dans cette perspective, est un espace dans lequel on a projeté du travail, soit de l'énergie et de l'information... »⁴

Selon Claude RAFFESTIN, les notions d'espace et de territoire sont inséparables. L'espace, selon RAFFESTIN, vient avant le territoire pour l'engendrer et dégager ses propriétés. Il est territorialisé par l'être qui se l'approprie virtuellement ou concrètement. Il existe donc un espace territorialisé concrètement par l'être humain. Il l'aménage afin de créer des lieux où il peut exercer un certain pouvoir.

La notion de territoire a une certaine relation avec notre environnement quotidien, elle l'ordonne et le prépare d'une manière propre à chaque communauté qui l'occupe et la gouverne. Il permet le passage de la notion de l'espace donné à l'espace dominé, c'est pourquoi les éléments fondamentaux du territoire sont l'autorité et la frontière qui déterminent l'aspect juridique, administratif et politique.

L'identité collective des communautés territoriales donne la perception d'appartenance.

La relation entre l'espace et le territoire aboutit à différents questionnements en lien avec la société.

Depuis des siècles, les artistes ont cherché à effectuer une mise à distance avec l'espace où ils vivent pour mieux le comprendre. La relation entre l'œuvre d'art et l'espace est une question majeure de l'Art.

La question de l'espace cache en elle le besoin naturel de l'homme de posséder son propre territoire. En effet, le terme territoire peut aussi définir le champ de création spécifique pour un certain nombre d'artistes. L'artiste, en intervenant sur des espaces de la création, nous propose une redéfinition de la notion même de l'art et de ses territoires.

Ce changement de paradigme nous conduit à saisir autrement ce que peut être la notion d'atelier, le lieu d'exposition, l'œuvre in situ, le cadre de l'œuvre photographique les notions d'échelle, etc.

En s'appropriant d'un territoire, les artistes y exercent un certain pouvoir ce qui nécessite une réflexion assez approfondie sur la relation entre le territoire et l'Art.

⁴ RAFFESTIN Claude, *Pour une géographie du pouvoir*, Paris : LITEC, 1980, p.129.

L'Art a donc une relation étroite avec le territoire qui organise le monde de l'art comme il organise le monde terrestre et géographique, il permet aux artistes de le conquérir d'une manière plus ordonnée et leur permet une habitation plus confortable.

Ainsi, la réflexion consacrée aux relations entre espace et territoire conduit à examiner les enchevêtrements qui sont à l'œuvre dans ces nouveaux territoires de l'art.

Le territoire de l'art témoigne de nouvelles formes d'expérimentations artistiques⁵. Ces expérimentations rejoignent les tentatives ou les démarches d'artistes ayant opté pour une sortie des espaces clos pour s'ouvrir à de nouveaux horizons. Nous pouvons ainsi citer les démarches d'artistes impressionnistes (MANET, MONET, etc.).

Parmi les artistes modernes et contemporains nous pouvons citer la démarche de Robert SMITHSON et des artistes du Land Art.

Pour ces *Land-artistes*, le *bulldozer* a remplacé le pinceau, et l'espace naturel a remplacé la toile, les artistes utilisent les matériaux de la nature (bois, terre, pierres, sable, rocher, etc.) et creusent, déplacent, transportent, accumulent, griffent, tracent, plantent, etc. Ils y introduisent aussi des produits manufacturés.

Dans ces espaces urbains les acteurs territorialisent leurs scènes et espaces afin de créer de nouvelles relations de l'œuvre avec le public.

Avec l'avènement des nouvelles technologies, ces espaces se sont transformés pour permettre la création de nouvelles relations avec le public qui ont ouvert la voie à une redéfinition de la notion même du territoire devenu virtuel.

Ce territoire rend possible la dilution des frontières entre les territoires réels dits concrets.

Cette dilution semble avoir été mise en œuvre par ce que Paul VIRILIO appelle la « bombe informatique »⁶. Cette *bombe* a redessiné et reconfiguré le concept du « Village Global » énoncé par Marshall MCLUHAN.

Dans un tel village, les espaces virtuels ont subi plusieurs métamorphoses devenant un cyberspace. Ce village global est marqué par l'apparition de l'Internet qui a généré des espaces numériques, cités dans différents romans et articles comme le roman *Le samurai virtuel*⁷ de Neal STEPHENSON et la nouvelle *Neuromancien*⁸ de William GIBSON qui

5 La rue est devenue aussi un espace de création. Ces espaces publics permettent une certaine intégration des images virtuelles.

6 VIRILIO Paul, *La Bombe informatique*, Paris: Galilée, Collection L'espace critique, 1998.

7 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, Traduit par Guy ABADIA Paris : Robert LAFFONT, Paris : 1996, Titre original : *Snow Crash*, Michigan : Bantam Books, 1992.

8 GIBSON William, *Neuromancien*, Paris : J'ai lu, collection SF, 1988. Traduit par : Jean BONNEFOY, titre original : *Neuromancer*, New York : Ace Books, 1984.

marquent bien le recours des penseurs de l'humanité à créer de nouveaux espaces différents des espaces euclidiens.

Sur Internet, les espaces changent d'aspect, les habitants se métamorphosent en internautes qui utilisent ces territoires dits virtuels.

Dans le cyberspace, ils créent leurs hyperterritoires qui constituent des lieux de rencontre, un espace conceptuel, un espace navigable et gouverné par les lois Internet.

Né dans le roman de GIBSON, cet espace est défini en tant qu'

« Hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques... Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières de villes, dans le lointain. »⁹

Selon GIBSON, le cyberspace est une vision phantasmatique du monde virtuel constitué des représentations graphiques des informations qui se trouvent dans les disques durs de tous les ordinateurs interconnectés. Il suppose que les pixels sont situés dans le non-lieu de l'esprit, ce qui suppose le caractère utopique des espaces virtuels.

Plusieurs chercheurs ont défini le cyberspace, comme WALKER, qui en fait « une technique universelle d'interaction avec l'ordinateur »¹⁰.

Les internautes interagissent d'une manière fiable et efficace avec les œuvres d'art. RHEINGOLD l'a défini comme « une expérience sociale sur le réseau »¹¹ ouvrant la voie à la création des réseaux sociaux d'aujourd'hui, des « communautés virtuelles ».

Pour Martin DODGE, le cyberspace est « la visualisation cartographique des nouveaux espaces créés »¹².

Dans son ouvrage, *Mapping Cyberspace*, il explique qu'au début de ce millénaire, l'information et la communication ont reconfiguré les relations espace-temps qui restructurent la matérialité et la spatialité de l'espace et la relation entre les gens et la place.

Selon Paul BARAN¹³, les réseaux sont distribués en trois catégories, centralisés, décentralisés ou distribués¹⁴.

9 GIBSON William, *Neuromancien*, Op.cit. p. 64.

10 WALKER John, *Through the looking glass* dans *The Art of Human-Computer Interface Design*, New York: 1989, Addison Wesley.

Disponible sur: http://www.fourmilab.ch/autofile/www/chapter2_69.html

Citation tirée du site:

http://www.lumbroso.org/03_Plume/RV/RV_Ch08.htm

11 RHEINGOLD Howard, *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, USA: The MIT Press; Rev Sub édition, 2000, p. 361.

12 DODGE Martin, *Mapping Cyberspace*, London : Routledge, 2000, p.65.

13 BARAN Paul, *Introduction to Distributed Communications Networks*, Californie: Rand corporation, 1964.

Cette répartition représente une certaine cartographie des réseaux de communication, qui engendrent des espaces virtuels interconnectés pour favoriser une communication fiable entre les utilisateurs.

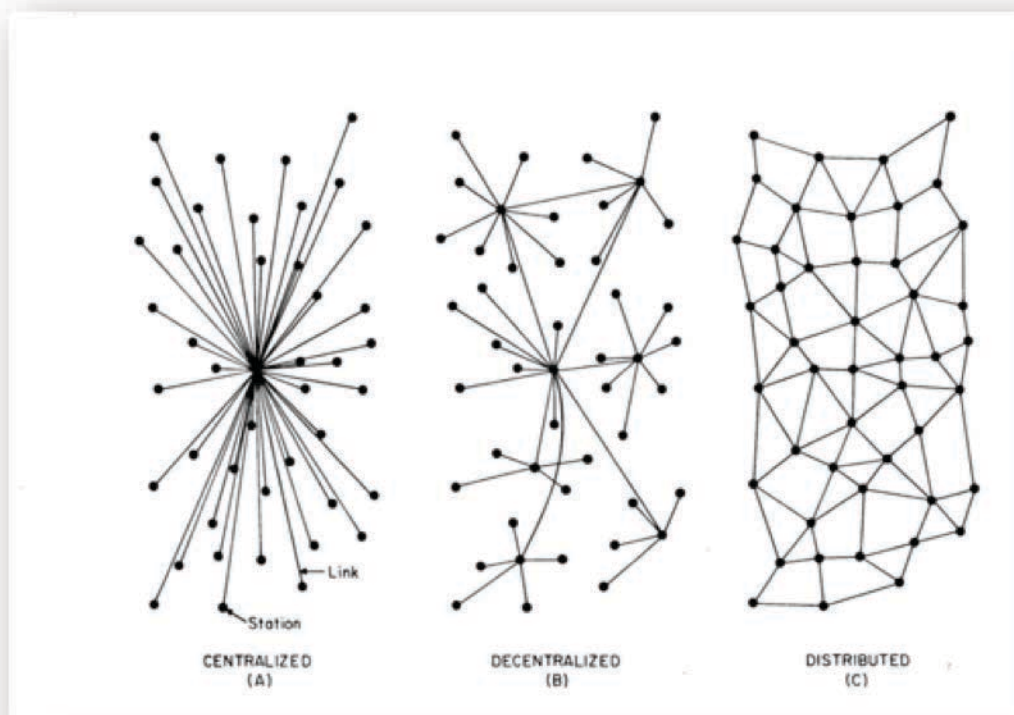


Figure 1 – Schéma de la répartition des réseaux d'Internet selon Paul BARAN¹⁵

Fred CAVAZZA a proposé plusieurs cartographies des réseaux. Sur son site¹⁶, il met en évidence toutes les cartographies possibles sur le cyberspace.

CASTELLS définit le cyberspace comme « territoire des infrastructures informationnelles, l'« espace des flux »¹⁷, ce qui résume bien la présence d'une myriade d'informations présentes sur la toile. Les NTICS déstructurent et restructurent selon lui les territoires.

Le terme Cyberspace est issu des termes : cybernétique et espace,

« Mot de même origine grecque que le mot gouverner. Étude des systèmes de contrôle humains, comme le système nerveux, et développement de systèmes équivalents par des moyens mécaniques et électroniques. La cybernétique compare les similitudes et les différences entre êtres vivants et systèmes artificiels (individus, groupes ou

Disponible sur : http://www.rand.org/pubs/research_memoranda/RM3420.html

14 Voir figure 1.

15 BARAN Paul, *Introduction to Distributed Communications Networks*. Op.cit. p. 2.

16 www.fredcavazza.net

17 CASTELLS Manuel, *The Rise of the Network Society*, New Jersey : 2000, 2ème Edition, p.408.

sociétés) et se base sur les théories de la communication et du contrôle qui peuvent être appliquées aux uns comme aux autres. »¹⁸

La cybernétique est un terme créé par PLATON. Dans *Les Lois*¹⁹, il désigne le sens de pilotage :

« N'est-ce pas à la fois le pilote et les matelots, dont les sens s'unissent à l'intelligence du pilote, qui se sauvent eux-mêmes en même temps que le vaisseau ? »²⁰

En 1947, Norbert WIENER²¹, l'a défini comme science de contrôle des systèmes mécaniques et électroniques de l'espace créé par l'interconnexion des ordinateurs pour générer le cyberspace.

Le cyberspace est alors un espace de gouvernance, où l'internaute se trouve devant des espaces virtuels qu'il peut contrôler que ce soit dans un forum, dans un salon de *tchat*²², dans une galerie de photos ou sur un blog. Il peut communiquer avec les autres internautes via des serveurs et des plateformes différentes.

Cette gouvernance génère des cyberterritoires qui peuvent simuler les territoires concrets. Ces cyberterritoires sont alors des territoires abstraits, immatériels, issus des calculs mathématiques produits par des algorithmes et des codes binaires.

Dans le cyberspace, ces communautés virtuelles représentent des ensembles de noms de domaines, des sites Internet dans lesquels ils peuvent communiquer.

L'internaute se trouvait devant toute une cartographie de territoires virtuels, où il peut s'identifier par son profil selon un lieu/site bien déterminé.

Selon Pierre LEVY :

« Le Cyberspace (qu'on appellera aussi « le réseau ») est le nouveau milieu de communication qui émerge de l'interconnexion mondiale des ordinateurs. Le terme désigne non seulement l'infrastructure matérielle de la communication numérique, mais également l'océanique univers d'informations où il abrite les êtres humains qui y naviguent et l'alimentent. »²³

18 WOODCOCK Joanne, *Le Dictionnaire de l'informatique*, adaptation française : Pierre BRANDEIS et François LEROY, Paris : DUNOD, 1992, traduction de l'ouvrage américain : *Computer Dictionary*, Washington : Microsoft Press, 1992, p.102.

19 PLATON, *Les Lois, livre XII*, Paris : Charpentier, 1852.

Disponible sur Google livres et sur : <http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/platon/loislivre12.htm>

20 *Idem*.

Nous trouvons cette notion dans l'encyclopédie AGORA qui précise que « Ce mot dérive d'un mot grec *kubernêtikê*, que PLATON utilisait pour désigner le pilotage d'un navire. Il s'est souvent servi de cette métaphore pour présenter l'art véritable de gouverner, celui qui repose sur la sagesse, sur la connaissance du Bien. »

Source : <http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Cybernetique>

21 WIENER Norbert, *Cybernetics or the Control and communication in the animal and the machine*, Cambridge : 1948.

22 Ou Chat, voir lexique.

23 LEVY Pierre, *Cyberculture*, Paris : Odile Jacob, 1997, p.17.

La notion de l'espace est donc confondue avec celle du cyberspace, puisque certains considèrent qu'elle ne peut engendrer que l'espace concret, ce qui aboutit à un paradigme territorial de la société d'information.²⁴

Cette confusion qui existe entre ces deux notions, nécessite une étude assez approfondie afin de dégager les caractéristiques des nouveaux territoires du numérique et définir leur apport aux territoires de l'Art.

Michel SERRES, explique dans une conférence donnée à l'École Polytechnique, le 1^{er} décembre 2005, que les nouvelles technologies ont apporté la sensation de lieu dans l'espace pour les êtres humains, surtout la notion d'adresse.

« À quelle adresse suis-je aujourd'hui, pour traiter, recevoir, émettre de l'information ? Ce n'est plus celle de ma boîte à lettres, mais c'est celle de mon téléphone portable et mon adresse Internet ! Et ces adresses ne se réfèrent plus à un espace euclidien, cartésien.

Les nouvelles technologies nous ont transportés d'un espace à un autre, d'un espace cartésien, euclidien, à un espace non repéré, non repérable, un espace topologique, un espace sans distance (où les distances sont à redéfinir).

Nous avons changé d'espace. »²⁵

Il précise aussi que le terme « adresse » veut dire le droit du roi. Ce qui explique qu'en s'appropriant une adresse électronique, l'internaute exerce un certain espace de pouvoir sur son territoire des réseaux d'Internet. Pour SERRES

« Lorsqu'on donne notre *adel* (adresse électronique), où est l'espace ? Ce qui est nouveau dans les nouvelles technologies c'est l'adresse. C'est que nous n'appartenons pas au même espace. »²⁶

24 Comme l'affirme Emmanuel EVENO dans son article.

« Ce n'est pas là la moindre des ambiguïtés d'un mot, car ce Cyberspace (Cyberspace pour les anglophones) n'est pas précisément un espace. Il se caractérise plutôt, à la fois dans sa référence romanesque et dans son déploiement et ses représentations contemporaines, comme un système de relations qui, pour être concevable, a été revêtu de certaines des qualités et de certains des attributs que l'on reconnaît à l'espace : on peut y voyager, aisément s'y perdre, faire des rencontres, procéder à des échanges économiques, entrer en contact avec des institutions ; on peut y diffuser de l'information, faire acte de prosélytisme, militer, s'organiser en collectifs de lutte ou de contestation... Ce qui donne du crédit à tous ces actes tient au fait que les faire désormais dans le cyberspace n'est pas sans conséquence dans l'espace lui-même et dans la pratique de l'espace que peuvent avoir les « usagers » du cyberspace. »

Source :

EVENO Emmanuel,

Le paradigme territorial de la société d'information, Network and communication studies, Netcom, Vol.18, N°1, 2, (2004), pp. 89-134.

Disponible sur : http://alor.univ-montp3.fr/netcom_labs/volumes/articlesV18/Netcom89-134.pdf

25 SERRES Michel,

Les nouvelles technologies, que nous apportent-elle?,

Cette conférence enregistrée à l'École Polytechnique le 1^{er} décembre 2005, fait partie du cycle *Culture Web*, coordonné par Serge Abiteboul, dans le cadre des Thématiques INRIA. Elle a été organisée par Serge ABITEBOUL et Gilles DOWEK.

Source : http://interstices.info/jcms/c_15918/les-nouvelles-technologies-que-nous-apportent-elles

Cette recherche est issue d'une série de questionnements relatifs à la définition même de l'espace, à ses enjeux pour l'artiste confronté à une nouvelle configuration des lieux définis comme virtuels. Ainsi, si l'espace est un ensemble de lieux physiques mis en relations, alors comment peut-on définir le cyberspace ? Est-il un ensemble de lieux virtuels mis en réseaux de communication ? Quels enjeux posent ces nouveaux espaces pour la création artistique ?

Notre ère basée sur les TICS nécessite une réflexion assez profonde afin d'étudier les nouveaux enjeux que posent les mondes virtuels dans le domaine artistique. Ces mondes virtuels représentent de nouveaux champs d'expérimentation artistique dans des espaces totalement virtuels, territorialisés par les avatars.

Parmi ces mondes virtuels, nous proposons dans cette thèse, d'étudier le cas des MUVES²⁷ ou Environnements Virtuels Multi-utilisateurs. Ces mondes empruntent des jeux en ligne, leur interface, leur synthèse des images, aux réseaux sociaux leur collaborativité, communicabilité et au Web son système économique et son hypertexte afin de contribuer au développement d'une intelligence collective interculturelle tournée vers l'action dans le domaine de l'appropriation sociale et collective et l'usage responsable du cyberspace. Ils permettent aussi de susciter une participation citoyenne créative et collaborative dans l'élaboration d'une société de la communication démocratique, plurielle et équitable.

Les MUVES²⁸ sont divisés en des réseaux sociaux, c'est-à-dire qu'ils sont bâtis sur des communautés ayant les mêmes buts et intérêts (Éducation, Sciences, Art, Commerce, Marketing, recrutement, etc.). En effet, chaque résident peut utiliser son réseau pour des buts non ludiques, comme dans tout réseau social, il peut aussi créer une entreprise, avoir des amitiés, des contacts professionnels, partager des vidéos ou des photographies, etc.

Parmi ces MUVES on distingue HABBO Hotel (2000), GAIA Online (2002), Second Life (2003) UUVU (2004), MULTIVERSE (2004), KANEVA (2006), LIVELY (créé par Google en 2008). D'autres mondes appelés Mondes Miroirs reflètent l'image de villes réelles comme TWINITY, GOOGLE EARTH, etc.

26 *Idem.*

27 MUVE : Multi-user Virtual environment, ou environnements virtuels multi-utilisateurs : Certains croient que les mondes virtuels sont des jeux vidéos, mais cette définition s'approche plus du concept de ces mondes persistants.

Parmi les laboratoires scientifiques dans le domaine des nouvelles technologies, le MIT fut pionnier dans le développement en 1987 du premier environnement virtuel multiutilisateurs désigné par Chip MORNINGSTAR et Randall FARMER par le terme « Habitat ». Les caractéristiques de ce monde virtuel furent exposées en 1991, pendant la première conférence sur le Cyberspace qui s'est déroulée à Texas. Le terme MUVE désignant un environnement virtuel multiutilisateurs en expliquant le concept d'Habitat y fut également exposé.

28 L'ajout de la lettre *s* en minuscules pour désigner le nom pluriel du MUVE est fréquent dans les différents articles, sites web et blogs des utilisateurs de SL.

Source : <http://muve.gse.harvard.edu/rivercityproject/documents/MUVE-for-TandL-Dieterle-Clarke.pdf>

Dans les MUVes, les internautes sont représentés par des personnages tridimensionnels qui permettent leur adaptation dans l'espace virtuel ainsi que des identités numériques dans ces territoires du cybermonde.

Dans la terminologie informatique, l'internaute est représenté par un pseudonyme ou un nom anonyme dont sa représentation graphique s'appelle Avatar. Rémy SUSSAN propose plusieurs notions dans le domaine des mondes virtuels. Dans son livre *Demain les mondes virtuels*, il définit les avatars comme représentation des participants d'eux-mêmes en 3D. Il ajoute dans le 7^{ème} chapitre que :

« Le mot « avatar », nous disent tous les articles introductifs sur le sujet, vient du sanskrit : c'est un aspect fondamental de la mythologie hindoue. Les avatars sont les incarnations successives du dieu Vishnou dans notre monde terrestre ; chaque fois que le Cosmos est menacé, Vishnou intervient en s'incarnant dans une personnalité particulière, dont les héros Krishna et Rama sont les exemples les plus célèbres. »²⁹

Ayant une apparence humanoïde chez la plupart des internautes, les avatars représentent les ambassadeurs symboliques des êtres humains issus des territoires concrets mais présents dans des espaces abstraits et virtuels.



Figure 2 – Cartographie de l'identité numérique : Places des avatars sur les réseaux selon Fred CAVAZZA³⁰

29 SUSSAN Rémy, *Demain les mondes virtuels*, Paris : FYP, 2009, p.57.

30 Source : <http://www.fredcavazza.net/2006/10/22/qu-est-ce-que-l-identite-numerique/>

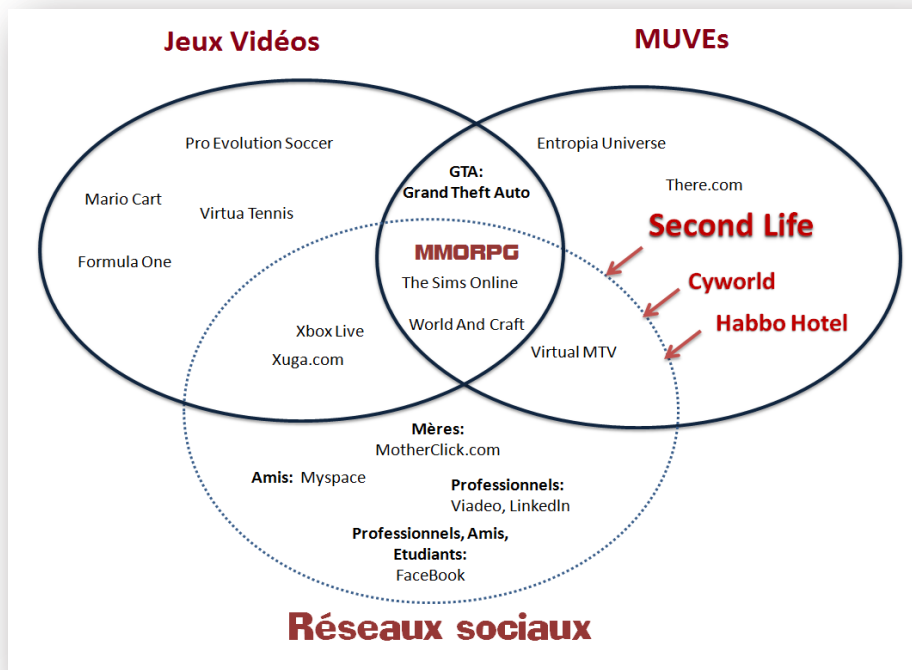


Figure 3 – Mondes virtuels et les univers correspondants³¹



Figure 4 - Panorama des médias sociaux vu par Fred CAVAZZA³²

31 Source originale : SOFRECOM

32 Source : <http://www.fredcavazza.net/2008/05/19/panorama-des-medias-sociaux/>

Les environnements virtuels sont définis principalement par Edward CASTRONOVA, qui a bien explicité les caractéristiques des mondes synthétiques et leur système économique.

Dans son livre *Synthetic Worlds*, il affirme que les environnements en ligne étaient des milliers ou bien des millions d'utilisateurs qui partagent des espaces persistants, fabriqués et géographiques en même temps. CASTRONOVA insiste sur l'abolition des frontières dans le cyberspace à partir de ce partage. Ainsi il affirme que :

« À mon avis, la disparition des frontières entre notre monde et les mondes synthétiques du Cyberspace justifie l'importante enquête. Comme les lignes disparaissent, on avance envers un état où il n'y a plus de barrières pour la traduction complète de chaque phénomène humain et interpersonnel sur Terre dans l'espace numérique »³³.

La division des espaces dans les MUVES se base sur des concepts différents, que ce soit en *rooms*³⁴, en espace uni, en salons de *tchatche*, ou en île.

Cette division favorise une certaine *cyberterritorialisation* pour les espaces virtuels, dans lesquels les espaces des flux peuvent avoir des codes comme le disait DELEUZE dans ses ouvrages *Mille Plateaux* et *l'Anti-Œdipe*.

Pour DELEUZE et GUATTARI, l'action de territorialisation procure une composante esthétique, le territoire est l'effet de l'art, ou plutôt l'activité artistique est la résultante de la territorialisation.

Dans *L'Anti-Œdipe*³⁵, DELEUZE et GUATTARI présente les deux notions de flux et de reflux qui évoquent la notion de territorialisation et reterritorialisation dans le cyberspace. Ces propositions de Deleuze et Guattari nous conduisent à considérer internet comme espace de reterritorialisation, ce qui correspond à la fixité. Dans *Mille plateaux*³⁶, la notion de territorialisation suppose celle d'appropriation et de limitation, tandis que la virtualisation du territoire (le cyberterritoire) nous emmène à la déterritorialisation, à l'éclatement des frontières et à la distribution des savoirs et informations.

Ces deux notions de reterritorialisation et de déterritorialisation incitent à réfléchir aux lieu et non-lieu dans le cyberspace, aux *Topos* et aux *Utopos*, des concepts non spatiaux, mais cinétiques et relatifs au mouvement et qui affectent le territoire³⁷.

33 CASTRONOVA Edward, *Synthetic Worlds: The business and culture of online games*, Chicago: The University of Chicago Press, 2005, p.48.

“The fading of boundaries between our world and the synthetic worlds of cyberspace is what justifies serious inquiry, in my view. As the lines disappear, we move toward a state in which there really is no barrier to a complete translation of every interpersonal human phenomenon on Earth into the digital space.” (Traduit par l'auteur)

34 Voir lexique.

35 DELEUZE Gilles, *Capitalisme et schizophrénie. L'anti-Œdipe*, Paris : Minuit, 1972.

36 DELEUZE Gilles, *Capitalisme et schizophrénie. Mille Plateaux*, Tome 2, Paris : Minuit, 1979.

37 SAUVAGNAGUES Anne, *Deleuze et l'art*, Paris : PUF, 2005, p.191.

Ainsi, Internet nous fait voyager dans l'espace et dans le temps d'une manière transversale et non pas linéaire ou bientôt *rhizomatique*. DELEUZE a défini aussi le terme rhizome qui repose sur 6 principes :

« 1° et 2° Principe de connexion et d'hétérogénéité ; 3° Principe de multiplicité, 4° Principe de rupture assignifiante ; 5° et 6° Principe de cartographie et de décalcomanie »³⁸.

Être connecté d'une manière *rhizomatique* signifie que la communication des internautes ou des groupes, n'obéit pas à un sens précis. C'est aussi d'entrer d'une manière multiple, c'est-à-dire que l'internaute peut être connecté sur plusieurs sites en même temps dans un système de multitâches.

Le mouvement que voulait expliquer DELEUZE est traduit par le déplacement très rapide dans l'espace-temps du « Village Global » d'Internet, ayant une seule adresse IP³⁹ avec laquelle il peut être identifié.

Or, Michel FOUCAULT affirme que chaque société possède un code et des codages, c'est-à-dire que chaque territoire est codé. Il a conceptualisé les espaces clos des pouvoirs.

La territorialité, pour lui, permet de réfléchir autrement sur le pouvoir, les frontières, ainsi que sur la distinction entre l'intérieur et l'extérieur.

Que peut-on dire alors de ces nouveaux espaces virtuels où ces frontières sont abolies tout en gardant un codage différent dans chaque communauté virtuelle?

Sont-ils territorialisés ou bien représentent-ils un nouveau genre de territorialité avec ces adresses IP?

Afin d'étudier la question du territoire dans ces espaces virtuels, nous avons opté pour un des MUVES : Second life. Créé en 2003, l'hyperespace de Second life est le plus important parmi ces MUVES qui se base sur une représentation d'îles virtuelles. En effet, ce monde virtuel est en croissance continue, il a réussi à attirer l'attention d'une population qui compte 26, 344,785⁴⁰ de résidents. Cependant, son importance ne réside pas dans le nombre d'utilisateurs mais dans l'économie qu'il engendre (un billion de dollars fin 2009⁴¹).

La cartographie de Second Life emprunte aux autres mondes virtuels une répartition des espaces en salons de *tchatche* ou groupes et en îles virtuelles. Ces dernières sont séparées sous forme d'archipels liés entre eux par un système de téléportation ou le déplacement des avatars (en volant ou en marchant).

38 *Idem*. p.182.

39 Voir lexique.

40 Nombre pris le 13 Novembre 2011 du site :

<http://www.gridsurvey.com/economy.php>

41 http://lindenlab.com/pressroom/releases/22_09_09

Grâce à ces systèmes, les avatars se déplacent d'un environnement virtuel à un autre afin de visiter les différentes îles appelées *Sims*⁴².

Les *Sims* de Second Life permettent au résident de vivre comme tout citoyen dans la vie réelle. Là, il peut acheter son propre hyperterrain via un système de micro paiement avec une monnaie appelée « Linden Dollar ou L\$ »⁴³ convertible en monnaie réelle à travers les cartes de crédit ou les comptes *Paypal*, ou bien via des banques spécialisées.

Ainsi, chaque utilisateur peut construire, vendre, acheter des objets virtuels créés par d'autres avatars, ce qui distingue SL des autres MUVes.

Les transactions sont alors faites d'un avatar à l'autre, c'est ainsi que l'économie de SL est devenue la plus remarquable dans le marché des mondes virtuels.

En le comparant à Google Earth, qui représente des images de satellite du monde réel et physique, Second life nous renvoie à un autre genre cartographique qui ne décrit pas le monde physique créé par des personnes réelles, mais un monde virtuel créé par ces personnes réelles incarnées sous formes d'avatars : les ambassadeurs dans ce monde immatériel.

Chaque internaute part du territoire commun de son pays, gouverné par des systèmes géopolitiques, pour finir sous forme d'un personnage tridimensionnel, doté d'un nom de famille⁴⁴ dans un territoire commun ou privé, du cyberspace, où il n'existe pas de politique dans le sens propre du mot, mais un système géo-temporel commun où il doit appliquer les lois intérieures de ce monde virtuel.

Sur Second Life, chaque nouveau utilisateur doit signer et accepter les termes du service⁴⁵ affichés lors de sa première utilisation de l'interface.

Ces lois organisent bien le nouvel hyperterritoire et permet aux slifers de mieux aménager leur cyberterritoires.

Il existe aussi dans chaque groupe des instructions et d'autres lois internes à respecter par les membres.

Hypothèse 1 : LE TOPOS :

Second Life se veut être un espace de communication et d'interaction selon Pierre LEVY :

« Les mondes virtuels peuvent éventuellement être enrichis et parcourus collectivement. Ils deviennent dans ce cas un lieu de rencontre et un média de communication entre les participants »⁴⁶

42 Voir lexique.

43 Voir lexique.

44 Nom de famille imposé par Linden Lab., au début, puis il est devenu au choix du résident depuis fin 2009.

45 <http://secondlife.com/corporate/tos.php>

Cyberterritoire, cyberlieu, cyberspace virtuel sont les notions de base de notre réflexion. Nous avons choisi le terme topos afin d'analyser « in situ » les œuvres virtuelles, et dégager les résultats des créations de différents artistes. Le terme est issu du mot grec τόπος, qui signifie le lieu. Pour ARISTOTE, dans *Les Topiques*⁴⁷ le terme désigne la localité où peut habiter quelqu'un et qui en fait sa résidence, d'où l'appellation de *résidents*⁴⁸ des utilisateurs de Second Life.

La notion de Topos « constitue une extension insoupçonnée, pour mieux dire, une métamorphose de la notion d'espace », comme l'affirme le mathématicien GROTHENDIECK dans son ouvrage *Récoltes et semailles*⁴⁹.

Le Topos sera appréhendé dans cette thèse comme un mode de lecture des espaces picturaux et graphiques des territoires virtuels de Second Life créés par des artistes que nous avons choisis. Chacun de ces artistes a aménagé son espace pour y concevoir son territoire virtuel propre à lui, pour y exercer son pouvoir tout en créant des interactions avec son public que ce soit dans l'espace réel ou virtuel.

Le choix de ces artistes à acquérir des territoires virtuels n'était pas arbitraire, puisqu'il existe toute une cartographie de leurs œuvres dans le cyberspace. Ainsi, ils ont conclu que les lieux virtuels sont de nouveaux espaces parallèles à ceux qui sont réels pour en faire une extension de leur vie artistique réelle. L'éclatement des frontières par le cyberspace les a aidés à mieux promouvoir leurs œuvres.

Le caractère persistant⁵⁰ de ces nouveaux espaces permet aux artistes de mettre leurs œuvres dans des espaces virtuels. En effet, les autres avatars peuvent visiter leurs expositions ou leurs territoires pendant leur absence, et même en prendre des photos.

Ciblant les adultes, Second Life propose un univers plus étudié et plus sérieux, c'est pour cela que les artistes ont trouvé un terrain propice à la réalisation des œuvres virtuelles.

Le monde virtuel offre aux artistes toute la liberté d'aménager leurs espaces, leurs apparences, ainsi que de gérer leur territoire et d'y exercer leur pouvoir. Ainsi, ils en créent leurs limites comme faisaient les peintres en créant un cadre pour leur espace pictural.

Le système de téléchargement des photos créées par des logiciels externes ouvre les portes à l'imagination de ces artistes, ce qui aide à attirer plus l'attention des designers, des

46 LEVY Pierre, *Cyberculture*, Op.Cit., p.173.

47 ARISTOTE, *Les Topiques, Livres I-VIII*, traduit et présenté en deux tomes par Jacques BRUNSCHWIG, Paris : Cuf grecque, Belles lettres, 2003.

48 Voir lexique.

49 GROTHENDIECK Alexandre, *Récoltes et semailles*, 1983-1986, p. 56.

Ouvrage n'ayant pas trouvé d'éditeur disponible sur :

<http://www.math.jussieu.fr/~leila/grothendieckcircle/RetS.pdf>

50 Voir lexique.

peintres, des photographes, des sculpteurs 3D et des infographistes pour pouvoir aménager leurs constructions et développer leurs entreprises comme dans la vie réelle.

Second Life permet aux artistes de créer leur propre territoire et d'aménager leur espace d'une manière à *simuler* leur créativité et leurs compétences. L'espace virtuel de création dans SL⁵¹ diffère des espaces réels puisqu'il est un espace partagé entre les utilisateurs. La partition des internautes en groupes ayant le même but et la même activité forme des communautés virtuelles et des réseaux sociaux à l'instar de Facebook et Twitter. Second Life permet à chaque membre de construire des objets dans la *Sim* du groupe dont le créateur du groupe ou le propriétaire du terrain lui donne les droits pour *rezzer*⁵² ses créations.

Ces communautés virtuelles correspondent aux sociétés ayant la même identité et le même pays ou hyperterritoire qu'on appelle Lands ou Terrains où existent des îles sur lesquelles peuvent cohabiter plusieurs résidents de SL. Ainsi, ces hyperterritoires permettent à ces résidents une certaine cybercitoyenneté dans le cyberspace d'Internet.

La cartographie de Second Life, permet aux internautes d'explorer les différents territoires virtuels que ce soient artistiques, scientifiques ou économiques, et ceci à partir de l'espace écran -connecté au cyberspace- qu'ils utilisent pour entrer dans ces territoires d'objets virtuels.

Edward CASTRONOVA déclare que :

« L'écran se transforme en une fenêtre à travers laquelle une Terre alternative et un monde synthétique peuvent être vus. »⁵³

L'écran de l'ordinateur n'est qu'une vitre à travers laquelle les utilisateurs peuvent voir le cyberspace. Cet cyberspace n'est pas seulement limité à cette interface. Il représente aussi la petite fenêtre qui s'ouvre depuis les adresses réelles des internautes.

L'écran de l'ordinateur est une ouverture qui ne montre pas seulement des surfaces graphiques pixélisées, mais il constitue une ouverture vers d'autres mondes numériques où les internautes peuvent interagir, comprendre et communiquer en incarnant leurs représentants tridimensionnels (les avatars) qui peuvent substituer ou étendre la vie réelle des artistes.

En effet, les écrans ont proliféré dans plusieurs espaces pour créer de nouveaux lieux d'interaction entre les internautes, comme les écrans de l'IPAD et de l'IPHONE qui sont des exemples pertinents de la révolution technologique. Sur ces écrans, des applications permettent de rester connecté sur Second Life d'une manière permanente.

51 Abréviation de Second Life fréquemment utilisée par les résidents afin de différencier entre le monde virtuel et celui fictif ou RL (Real Life).

52 Voir lexique.

53 CASTRONOVA Edward, *Synthetic Worlds : The business and culture of online games*, Op.Cit. p.6. Citation traduite par l'auteur.

Si le cyberespace est cartographié selon un système de « Local host »⁵⁴ qui génère des adresses IP, les territoires de SL sont cartographiés en SLURLS qui donnent des sous-domaines propres à ce territoire virtuel.

En suivant ces adresses, l'avatar est téléporté sur un cyberterritoire qui lui permet une présence virtuelle *hunc et nunc* (ici et maintenant)⁵⁵ dans le cyberterrain voulu. La présence de l'internaute se manifeste seulement par son âme et sa conscience. Il se trouve désormais dans un espace immatériel et illusoire pour sa conscience.

Nous nous intéresserons dans cette thèse, aux espaces de Second Life considérés depuis leur création comme lieux ou topos dans le cyberespace, pour passer des territoires vers les cyberterritoires.

L'hallucination qu'a décrite GIBSON, est

« La conscience d'impressions sensibles (surtout visuelles et auditives) donnant l'illusion de la présence d'objets réels. Elle peut évoquer des êtres et des objets de la vie courante, mais aussi des êtres, des paysages n'appartenant pas à notre univers : visions démultipliées, fantastiques, séduisantes, ou terrifiantes. L'halluciné a parfois l'impression d'accéder à des mondes supérieurs, d'où recours aux hallucinogènes. »⁵⁶

Ainsi, dans chaque cyberterritoire, chaque artiste présent sur Second Life imagine son espace pour donner l'illusion d'une installation, d'une performance virtuelle ou E-Happening, d'une œuvre interactive, etc.

Chaque groupe d'artistes a son propre territoire suivant lequel il peut aménager son esthétique, son système de fonctionnement, ses outils et moyens de gouvernance.

L'artiste sur Second Life se sert de plusieurs interfaces pour pouvoir aménager son hyperterritoire. En effet, la typologie qu'a réalisée Annick BUREAUD⁵⁷ pour les interfaces nous aide à comprendre les outils et les médiums utilisés par les artistes SL. L'interface physique est constituée par l'écran, la souris et le clavier avec lesquels l'artiste accède à ses œuvres, tandis que l'interface graphique constitue le client ou le *viewer* qu'il télécharge pour pouvoir utiliser les outils de création.

Étant interactive, l'œuvre sur Second Life exige de nous pencher aussi à la question de l'interface qui permet au spectateur de réagir avec elle et d'explorer l'hyperterritoire de l'artiste. L'espace de l'œuvre numérique est alors remis en question, il devient de plus en plus abstrait comme l'a affirmé RAFFESTIN. L'espace virtuel désigne une partie du lieu, d'un

54 Voir lexique.

55 *Idem*.

56 GIBSON William, *Neuromancien*, Op.cit. p.59.

57 BUREAUD Annick,

Pour une typologie des interfaces,

Source : <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>

point de vue de sa spatialité, de son volume, avec la particularité de ne pas avoir d'histoire ni de fonction. L'espace n'est pas une réalité en soi.

L'espace virtuel est une notion abstraite, il est partout, et tout objet a sa propre spatialité.

Dans les mondes virtuels, les définitions des topos, se présentent sous forme d'exploration de plusieurs territoires ou îles d'artistes qui ont utilisé les espaces virtuels de Second Life.

De nouveaux modes d'expression artistique se sont alors démultipliés dans ces mondes virtuels. Les œuvres sont visibles dans les lieux immatériels, ceux du cyberspace.

Jérémy VALENTIN⁵⁸ essaye de démontrer que les mondes virtuels tels que Second Life ne peuvent pas être considérés comme lieux et territoires. Pour Marc JIMÉNEZ Internet est un Topos, un lieu de création artistique comme étaient les territoires pour les *Land Artists*.

Ainsi, il mentionne qu'

« À travers ce mauvais jeu de mots Internet / interflou, j'essaie de caractériser ce qui semble être actuellement le fonctionnement dominant du Web : le Net comme Topos, lieu de pseudo transparence, de pseudo clarté. Un lieu d'accumulation - on trouve tout sur Google ou sur MSN - une myriade d'informations qui croissent en fonction inverse de notre capacité d'interprétation. Et quand je dis « capacité », je pourrais tout aussi bien parler de notre envie, de notre désir, de notre volonté d'interprétation. »⁵⁹

Pour continuer ces réflexions, nous avons choisi de questionner ces lieux d'informations cités par JIMENEZ, et ceci par notre volonté d'interprétation des ces nouveaux hyperterritoires en effectuant des analyses d'œuvres créées dans ces mondes virtuels.

Dans la première partie de cette thèse, nous avons voulu explorer ces espaces afin de connaître et identifier ces hyper-terrains qui favorisent une certaine communicabilité entre les utilisateurs (ou résidents de SL) et le monde réel créant des lieux de création artistique qui basculent entre les territoires virtuels et actuels et les territoires physiques et réels. Afin d'explicitier la relation entre les territoires abstraits et virtuels et les territoires concrets, nous avons choisi des œuvres qui témoignent des expériences artistiques conçues dans les espaces

58 VALENTIN Jérémy, *La construction des nouveaux territoires dans les mondes virtuels*, Les rencontres de l'Éducation aux Images en Languedoc-Roussillon 2 et3, Montpellier : Laboratoire ArtDev, CNRS, 2009.

Présentation disponible sur : <http://www.slideshare.net/jeremie34/la-construction-de-nouveaux-territoires-dans-les-mondes-virtuels>

59 JIMENEZ Marc,

La scène de l'art face aux nouvelles techniques de mémorisation et de diffusion du son: les origines des arts multimédia,

Publié dans : *Arts et nouvelles technologies*, Ouvrage Collectif, Sous la direction de LACHAUD Jean-Marc et LUSSAC Olivier, Paris : Éditions L'Harmattan, 2007, p.10.

virtuels. Ainsi, nous proposerons une analyse topographique des différentes œuvres réalisées dans différents lieux RL/SL.

L'œuvre de Fred FOREST⁶⁰, artiste ayant fondé l'esthétique de la communication avec Mario COSTA en 1983 et figure majeure de l'art numérique, sera interrogée.

Nous questionnerons ses pratiques numériques actuelles, ses actions présentent des œuvres qui peuvent être considérées comme des repères dans l'histoire de l'art. Il considère ces espaces des réseaux comme des territoires dans lesquels l'internaute peut poser son pied comme sur l'espace concret.

Le parcours artistique de Fred FOREST témoigne d'une recherche permanente à exploiter les différents territoires de l'art.

Mais le recours aux nouvelles technologies lui a permis d'explorer des nouveaux environnements artistiques. Les travaux menés avec Fred FOREST ont conduit à une analyse topographique afin de dégager les caractéristiques de ces lieux virtuels tout en définissant les frontières du cyberspace dans le monde virtuel.

Nous avons ainsi créé *l'Union Artistique pour la Méditerranée*, avec l'association *Capucine.net*, qui vise à définir les internautes-artistes comme cybercitoyens dans ces territoires dédiés à l'art. Leur identité numérique définit leur « présence » dans ces mondes et favorise une certaine authentification des œuvres numériques.

Sous l'égide de cette association, nous avons réalisé une série d'œuvres numériques qui nous ont permis d'expérimenter ces nouveaux cyberspaces et de nous approprier un territoire sur lequel nous avons créé des installations avec des portes virtuelles en 3D qui symbolisaient les adresses IP du Web.

Par cette union nous avons tissé des contacts avec plusieurs artistes qui ont exposé leurs œuvres sur plusieurs adresses qui se trouvent sur les îles virtuelles de Second Life.

L'objectif étant de tisser les liens avec différentes îles sur Second Life, dédiées à la création artistique, nous avons participé à la mise en œuvre d'un projet virtuel dans un festival attentif à l'utilisation des espaces et de leur hybridation.

Cette hybridation a ouvert la voie à l'explosion des frontières cybernétiques dans le projet du *JTDUOFF⁶¹ Avignon SL*, par l'interpénétration des espaces d'Avignon, allant des espaces publics réels vers les espaces publics virtuels.

Cette expérience nous a permis de définir la nature des espaces virtuels territorialisés par les acteurs réels et virtuels.

60 Artiste français, né en 1933 à Mascara, en Algérie. Vit et travaille en France. Voir sa biographie complète sur son site web : http://www.fredforest.org/book/html/fr/biographie_fr.htm

61 JTDUOFF : Abréviation du Journal Transversal du Off.

Hypothèse 2 : L'HETEROTOPOS :

La deuxième partie a pour point de départ l'ouvrage de Michel FOUCAULT : *Le Corps utopique*, suivi de *Les hétérotopies*⁶². Selon Michel FOUCAULT, les espaces hétérotopiques ont six principales caractéristiques :

1° Ce sont des *espaces autres*, ils renvoient aux notions d'intermédiation, d'expatriation, d'alternance, de marginalité. Michel FOUCAULT considère que le reflet des objets sur le miroir n'est qu'un espace autre ou un espace intermédiaire. Les espaces de Second Life peuvent être considérés comme espaces hétérotopiques autres que les espaces réels. Chaque œuvre créée sur Second Life sera donc considérée comme lieu intermédiaire entre les internautes, puisqu'ils peuvent y vivre en même temps à travers leurs avatars.

2° Des espaces hétérogènes dans lesquels se juxtaposent plusieurs espaces de natures différentes. Ce qui est le cas des œuvres dans lesquelles les espaces réels et virtuels s'interpénètrent et s'hybrident.

3° Des espaces transitoires qui sont des territoires *liminaux* selon Victor TURNER⁶³, c'est-à-dire dans lesquels les habitants sont en état transitoire, « à cheval » entre deux mondes. Par titre d'exemple, un internaute peut être un handicapé immobilisé mais sur Second Life, son avatar peut occuper plusieurs tâches, le matin il peut être un journaliste, le soir un artiste, la nuit un photographe. Ces espaces révèlent la question de temporalité dans les espaces virtuels.

4° Des espaces de contestation⁶⁴ que FOUCAULT a appelé des *Contre-espaces*, qui dénoncent les espaces réels et les critiquent.

Ces espaces portent alors un caractère d'isolement où il existe un système d'entrée-sortie qui isole les avatars dans l'espace virtuel de Second Life par exemple.

5° Des espaces qui supposent un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables⁶⁵.

6° Des espaces illusoirs qui sont considérés comme fonction avec tous les autres espaces restants.

Pour cela nous avons choisi des œuvres qui mettent l'accent sur les quatre premières notions et qui explicitent ces catégories d'espaces hétérotopiques.

62 FOUCAULT Michel,

Le Corps utopique, suivi de *Les Hétérotopies*, conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967. Disponible aussi en version CD (Conférence radiophonique du 21 décembre 1966), France-Culture, coll. « INA/Mémoire vive ».

63 TURNER Victor, *The forest of symbols*, New York: Cornell University Press, 1970.

64 FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique*, suivi de *Les Hétérotopies*, Op. cit. p.34.

65 <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

Les travaux de Michel FOUCAULT sur les espaces hétérotopiques, nous ont conduit à nous intéresser aux différentes œuvres créées par l'artiste Alan SONDEHEIM⁶⁶ qui considère le corps de son avatar comme un cyberterritoire et mène toute une réflexion sur la question du corps virtuel avec une approche phénoménologique.

D'autres espaces définis par FOUCAULT, ont ouvert la voie à une recherche sur les Open Sim, notamment *Craft World*. Dans ces espaces autres, nous interrogerons la d'installation virtuelle *Cyber Med-War*, qui a servi comme un nouvel espace de liberté qui exprime la résistance contre la répression et la censure dans le monde réel.

La thèse explore la qualité relationnelle des territoires intermédiaires dont Patrick LICHTY a défini leurs frontières. Attentif aux caractéristiques des espaces intermédiaires de Second Life, Patrick LICHTY considère que les avatars font une performance virtuelle qui relie les internautes entre eux et il traite les différents problèmes de partage des espaces virtuels entre l'artiste et ses spectateurs.

L'œuvre collective *The Gate* dévoile le caractère hétérogène des espaces hétérotopiques.

Cette approche peut être retrouvée chez d'autres artistes tels que Joseph DELAPPE avec son œuvre contestataire *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandin in Second Life*, ainsi que Kaori KINOSHITA et Alain DELLA NEGRA avec leur film *The Cat, the Reverend and the Slave*. Ces derniers explorent dans leur film des espaces hétérotopiques de transition.

Le projet *Outdoor* initié par l'artiste Silvestre PESTANA, auquel nous avons participé, est un projet qui met l'accent sur les espaces de contestation. Il montre bien notre recours aux espaces publics que ce soit dans le monde virtuel ou réel pour exprimer le refus de la répression et la dictature dans les territoires réels.

Nous examinerons comment les espaces hétérotopiques forment des espaces d'expression artistique libre pour les artistes.

Hypothèse 3 : L'UTOPOS :

Internet nous apparaît comme un topos magique hypermatériel et virtuel, dont les programmes et les interfaces peuvent simuler le réel ou bien le dépasser tout en nous faisant entrer dans un monde rêvé ou bien utopique. Contrairement à Marc JIMÉNEZ⁶⁷, qui considère Internet comme un topos clair fournissant une myriade d'informations, le romancier

66 Voir sa biographie en Annexe II : Emails échangés.

67 JIMENEZ Marc,

La scène de l'art face aux nouvelles techniques de mémorisation et de diffusion du son: les origines des arts multimédia, Op.cit., p.10.

Alain MONNIER⁶⁸ s'intéresse à la face utopique cachée dans ces mondes virtuels comme Second Life.

Lors d'une interview consécutive à la publication de son nouvel ouvrage *Notre Seconde Vie*⁶⁹ et répondant à la question sur les mondes virtuels en tant qu'

« Un refuge, signe d'une angoisse dans la « vraie » vie, le signe d'une volonté de vivre une vie facile et déresponsabilisée ? Bref, d'une peur d'affronter le « vrai » réel ? »⁷⁰

Il dira :

« Oui sans aucun doute... Mais c'est peut-être aussi une forme de nouvelle utopie, ou plus exactement la dernière forme d'aventure accessible au commun des mortels. Dans la mesure où la conquête spatiale n'est pas abordable, où les ruées vers l'or sont finies, où les terres à conquérir n'existent plus, où les trekkings et autres traversées polaires avec GPS sont depuis longtemps tristement formatés...

L'humanité a besoin d'utopie et d'espaces vierges. »⁷¹

Cette observation d'Alain MONNIER nous conduit à examiner la qualité utopique des espaces virtuels et comment les artistes l'ont utilisée pour construire leur vie virtuelle dans ces espaces soit par l'extension de leur vie réelle en tant qu'artistes, soit par l'incarnation de plusieurs personnages totalement différents de leurs personnalités réelles. L'artiste peut ainsi être un scientifique en RL (Real Life) et un peintre, comédien, musicien sur SL (Second Life).

Ainsi, la nécessité d'explorer les hyperespaces a généré des œuvres dans lesquelles nous avons participé avec des artistes qui ont toujours rêvé de trouver des espaces où ils peuvent exercer leur propre pouvoir et d'y appliquer leur propre droit séparément des territoires réels et concrets où leur pouvoir est limité.

Comme l'a souligné Michel SERRES⁷²,

« Il est impossible d'appliquer le droit de l'extérieur sur cet espace-là. Il est absolument nécessaire que naisse dans ce lieu-là, originairement, un nouveau droit »⁷³

Pour MONNIER, Second Life fut créé suite à un état politique et social de la société américaine en 2003. Il constitue un refuge pour les internautes, qui cherchent des espaces idéaux où il n'existe ni guerre ni problèmes politiques, des espaces utopiques.

68 Alain MONNIER a introduit dans son roman la question de l'espace utopique qui caractérise les mondes virtuels tels que Second Life.

69 MONNIER Alain, *Notre seconde vie*, Paris : Flammarion, 2007.

70 Source : <http://www.alain-monnier.com/interview.html>

71 *Idem*.

72 SERRES Michel,

Les nouvelles technologies, que nous apportent-elles?, Op. Cit.

http://interstices.info/jcms/c_15918/les-nouvelles-technologies-que-nous-apportent-elles

73 *Idem*.

Dans cette troisième partie, nous traiterons des espaces utopiques virtuels qui se présentent comme des espaces imaginaires d'habitation où chaque artiste recourt aux îles de Second Life pour se construire un espace rêvé. Nous avons opté pour des œuvres qui témoignent des rêves dans la conquête des espaces virtuels par les êtres humains.

Patrick MOYA⁷⁴ est un peintre qui a abandonné la planéité des œuvres picturales de peinture pour construire une île virtuelle qu'il a définie comme utopique.

Le cinéma de science-fiction a joué aussi un rôle très important dans la représentation de ces espaces utopiques. Ainsi, nous avons exploré les espaces cinématographiques qui utilisent ces mondes rêvés et utopiques. En conséquence, nous avons choisi des espaces fictionnels qui basculent entre l'utopie de la conquête de l'espace et de la création des espaces virtuels de l'image de synthèse effectuée dans les MUVES d'une part et dans les films de science-fiction d'autre part.

Cette notion développée par l'écrivain Neal STEPHENSON dans son ouvrage *Le Samurai virtuel* fut une source d'inspiration pour plusieurs artistes comme Berardo CARBONI, metteur en scène italien. Dans son film *Vola Vola / Fly me*, il a utilisé les espaces virtuels où les avatars de Second Life territorialisent leurs scènes et permettent aux acteurs de se détacher de leur territoire réel pour jouer leur rôle par l'intermédiaire de leurs personnages utopiques comme dans la nouvelle de STEPHENSON. Cet ouvrage a inspiré Philippe ROSEDALE pour créer Second Life.

Ainsi, Les espaces cinématographiques représentent des environnements qui basculent entre le réel et le virtuel, leur utilisation des environnements virtuels a produit une nouvelle génération de pratiques cinématographiques appelée *Machinima*⁷⁵...

Le film AVATAR de James CAMERON est un film qui a inauguré une nouvelle ère du cinéma. En effet, l'avènement des caméras 3D a permis un certain lien entre le réel et le virtuel plongeant le spectateur dans un état d'immersion, une certaine utopie du virtuel cinématographique.

Les espaces virtuels ont été territorialisés par les avatars de James CAMERON qui nous permettent de dégager les codes des mondes virtuels et comprendre leurs enjeux utopiques.

Dans le film de CAMERON, PANDORA est un territoire virtuel imaginaire auquel les êtres humains peuvent accéder en se métamorphosant en des Avatars qui peuvent être contrôlés à distance par le cerveau comme dans les MUVES. Cette planète utopique est une

74 Patrick MOYA est un artiste niçois, né en 1955, il vit et travaille à Nice. Il est entré dans l'art en posant comme modèle nu à l'école des beaux arts, puis il a suivi un parcours très riche d'influences.

75 Voir lexique.

planète idéale où les êtres humains se connectent avec la faune et la flore pour créer un réseau harmonique et synchronisé.

Ce film peut nous aider à comprendre la notion d'avatar et de son rôle dans les territoires virtuels en nous appuyant sur une approche utopique pour explorer la relation entre le réel et le virtuel dans les espaces de PANDORA d'une part, et dans les MUVES d'autre part.

Cette thèse sera donc une étude comparative théorique et analytique des différentes pratiques dans les espaces virtuels territorialisés et explorés par les différents artistes. Cette recherche se présentera sous forme d'un itinéraire topographique des différents espaces virtuels visités.

**PREMIERE PARTIE : LES MUVES COMME
TOPOS SIMULES D'HABITATION, DE
COMMUNICATION, D'EXPERIMENTATION ET DE
SENSIBILISATION DANS LES TERRITOIRES
VIRTUELS**

« La carte n'est pas le territoire » selon Alfred KORZYBSKI⁷⁶, est-ce une représentation topographique du territoire ? Ainsi peut-on dire que Second life représente un ensemble de cyberterritoires ?

La cartographie des territoires virtuels de Second Life créée par Google Maps⁷⁷ remet en question la notion de Topos et favorise une certaine ambiguïté évoquée par Emmanuel EVENO⁷⁸.

La représentation cartographique des *Main Lands*⁷⁹ de Second Life permet de comprendre la nature des environnements virtuels.

Les territoires de Second Life sont divisés en 8 catégories, allant des régions complètes dans lesquels les résidents se procurent une île de 65,536 m² où ils peuvent poser 15000 prims, payer 195\$ par mois pour Linden Lab., aux régions réduites ou 1/128 de 51 m² où ils peuvent poser 117 prims seulement. Ces régions sont des parcelles tridimensionnelles sur lesquelles les avatars conçoivent leur propre territoire et l'aménagent librement.

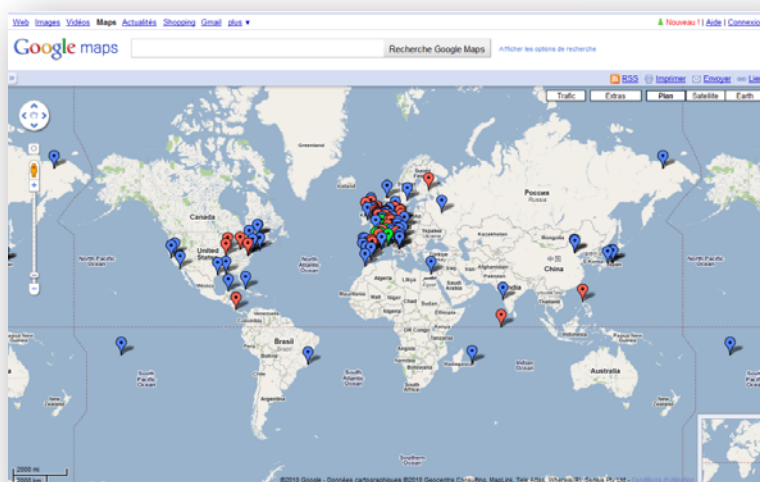


Figure 5 - Capture d'écran de la carte des territoires simulés de Meta Lab. :
Les marqueurs rouges indiquent les projets de simulation portés par des acteurs publics officiels.
Les marqueurs verts indiquent les projets incubés ou alliés du Meta Lab. 3D.
Les marqueurs bleus indiquent des initiatives non officielles, individuelles⁸⁰

Sur Internet, Second Life est partitionné selon des grilles ou *Grids*⁸¹ qui sont différentes des formes en étoile centralisés du Web, ce qui nous permet de comprendre la nature des territoires conçus sur les îles virtuelles.

76 KORZYBSKI Alfred & DIDIER Kohn, *Une carte n'est pas le territoire, Prolégomènes aux systèmes non-aristotéliens et à la Sémantique générale*, Paris: Éditions de l'Éclat, 1998, page du titre.

77 Voir figure 5.

78 EVENO Emmanuel,

Le paradigme territorial de la société d'information, Network and communication studies Op.cit.

79 Voir lexique.

80 Capture d'écran de la carte des territoires simulés de MetaLab consultée le 11 Avril 2010

Source : <http://www.metaverse3d.com/2008/09/25/decouvrez-les-lieux-reels-dans-second-life-sl-territoires-par-metalab-3d/>

Ces espaces virtuels mettent les utilisateurs dans des espaces communs où ils peuvent interagir ensemble et créer des hyperterritoires à la fois individuels et communs.

Dans cette partie, nous étudierons l'hypothèse de leur nature comme lieux virtuels ou topos qui donnent au réel une autre dimension. Les œuvres créées dans ces espaces notamment sur Second Life sont des œuvres qui peuvent être visualisées par plusieurs avatars en même temps venus des quatre coins du monde.

Puisque Internet est un Topos où *habitent* plusieurs avatars comme des représentants des êtres humains qui les utilisent dans des espaces virtuels, ces espaces créés sur ces réseaux que ce soit en hypertexte ou en 3D sont des espaces qui peuvent refléter une certaine réalité dans le monde physique. Le Topos, est un mode de lecture des différentes œuvres réalisées par les artistes choisis, il constitue une réflexion approfondie sur la question du territoire virtuel.

Notre démarche se reposera donc sur l'analyse topographique des œuvres choisies c'est-à-dire que nous explorerons ces espaces graphiques afin de dégager leurs caractéristiques.

Comme nous l'avons cité dans l'introduction, nous poserons, dans cette première partie, la question des lieux virtuels et leur apport aux différents champs de création artistique.

Certains lieux sur Second Life dans lesquels nous pouvons identifier les endroits et repérer leurs caractéristiques visuelles et graphiques font référence au réel.

Dans cette partie, nous essayerons d'analyser la manière avec laquelle chaque artiste a pris ces références.

Les artistes que nous avons choisis, sont des artistes qui ont utilisé la plateforme de Second Life comme Topos, c'est-à-dire comme des territoires appropriés ayant une certaine relation aux territoires réels. Ainsi, le premier chapitre analysera des œuvres qui traitent de la notion de Topos ou de lieu dans les réseaux d'Internet.

Nous essayerons par cette analyse topographique de repérer les problèmes artistiques de ces œuvres afin de mettre en exergue notre première hypothèse.

Les repères que nous utiliserons empruntent leur langage à celui du cyberspace, comme adresses IP, connexions, liens, communautés, nœuds, serveurs... ainsi que du lexique spécifique de Second Life, comme SLURL⁸², Sim⁸³, Land⁸⁴ (Terrain), Parcelle⁸⁵, etc.

Ce lexique choisi évoque les notions de territoire et d'espace pour nous aider dans notre analyse topographique des différents lieux virtuels étudiés.

81 *Idem.*

82 Voir lexique.

83 *Idem.*

84 *Ibid.*

85 *Ibid.*

Parler d'une analyse topographique nécessite une réflexion sur les lieux virtuels qui peuvent être explorés comme œuvres d'art à dimensions critiques (comme chez Fred FOREST), métaphoriques (La création de l'exposition et installation virtuelle et *l'Union Artistique Pour la Méditerranée* ainsi que les *Portes Méditerranéennes*) et spectaculaires (le projet du *JTDUOFF Avignon SL*).

La notion de territoire virtuel perdra-t-elle sa définition avec la dilatation des frontières dans les réseaux d'Internet, ou bien l'artiste gardera-t-il son pouvoir légitime au sein de ces nouveaux espaces numériques issus de calculs mathématiques ?

L'œuvre numérique est une œuvre qui peut avoir plusieurs propriétaires sur Second Life, mais un seul créateur. Elle pose plusieurs problèmes concernant sa reconnaissance parmi les spectateurs. Par exemple quand un avatar offre sa création en *full perms*⁸⁹ à un autre, celle-ci risque de perdre son authenticité, et se laissera copier et reproduire par les avatars. L'œuvre numérique gardera-t-elle son authenticité dans les territoires des réseaux ?

Existe-t-il une solution permettant d'identifier les avatars au sein de ces territoires virtuels ?

Si en géographie, l'analyse topographique consiste à mettre en évidence les différents lieux géographiques suivant un cryptogramme qui traduit leurs caractéristiques, en art, une prise en compte des différents aspects des lieux où se trouvent les couleurs, les formes, les masses, les valeurs et les densités est nécessaire. Nous pourrions ainsi étudier les différents lieux créés par les artistes et leurs caractéristiques comme les paysages, les espaces clos, les espaces publics, etc.

Second Life est un monde basé sur une interface graphique des terrains virtuels acquis par les résidents. Ayant, dès le départ, une cartographie des différents *lieux* virtuels désignés par des SLURLS vers lesquels les avatars se téléportent en se *déplaçant* en temps réel d'une *Sim* à une autre, Second Life favorise une certaine lecture topographique de ses différents *lands* se trouvant sur la grille (*Grid*) des serveurs de Linden Lab.⁹⁰

Ces Topos représentent soit des terrains à vendre, soit des galeries ou musées virtuels, soit des résidences privées des avatars, etc.

Cette richesse des lieux a favorisé l'accroissement du nombre des résidents d'un jour à l'autre.

Certains lieux réels sont aussi simulés sur Second Life, créant des images-miroirs des territoires concrets, tels que Paris, London, Dublin, etc.

89 *Ibid.*

90 www.lindenlab.com

1. *Le Territoire du mètre au carré de Fred FOREST* comme une œuvre en perpétuel déménagement vers et dans les réseaux :

Effectuer une analyse topographique d'une œuvre nécessite une étude des caractéristiques des différents lieux numériques réalisés graphiquement par les artistes, et de repérer leurs références aux lieux réels simulés, et bien précisément celles qui ont évoqué la notion de territoire et d'espace approprié.

Dans ce chapitre, nous étudierons l'œuvre de Fred FOREST, en tant qu'œuvre en perpétuel changement de lieu, elle a « déménagé » de l'espace réel à repère euclidien vers le cyberspace du Web pour arriver aux espaces virtuels de Second Life. Ainsi, nous nous intéresserons à la problématique du lieu virtuel dans l'espace territorialisé de Second Life en tant que lieu critique des différentes institutions politiques et culturelles du monde concret.

Ayant choisi Second Life comme espace de communication pour créer ses événements ou actions, Fred FOREST nous avait impliqués dans ses projets tout en profitant du côté participatif de ce MUVE. Il a reproduit l'Espace de la *Fondation Cartier* et la *Promenade des Anglais* à Nice. Ainsi, il est passé de la communauté territoriale à la communauté technologique pour faire de l'art sociologique.

En nous basant sur les idées de Fred FOREST, nous avons effectué une série d'œuvres critiques et symboliques en même temps traitant les déplacements *in*, *out* et entre les territoires. En effet, l'exposition *Méditerranée* que nous avons mise en place à l'hôtel *Web Palace* virtuel dans l'espace *Conway 3*, a marqué un point de départ pour une réflexion assez profonde sur l'utilisation des lieux virtuels et l'exposition des œuvres réelles et numériques dans une galerie virtuelle tridimensionnelle. Ceci nous a permis de créer *l'Union Artistique pour la Méditerranée*⁹¹, réunissant plusieurs artistes du bassin méditerranéen afin d'exposer leurs œuvres sur la *Tour de Babel* virtuelle créée par Philippe VACHEYROUT le partenaire de Fred FOREST et son hébergeur sur Second Life.

À travers sa collaboration avec ce dernier, Fred FOREST a exposé une problématique très importante dans les territoires virtuels en se questionnant à propos de l'identité numérique des artistes.

Parler d'un territoire c'est toujours se poser la question de l'identité qui permet aux habitants et aux résidents de se repérer par rapport à l'espace où ils évoluent. La carte d'identité numérique est un projet en cours de développement dans les réseaux d'Internet, elle favorise une *authentification forte*⁹² des artistes et de leurs œuvres numériques.

91 Ce projet sera étudié dans le 2ème chapitre.

92 Voir lexique.

À l'exemple de la carte *Idénum*, l'*Open ID* et la *Live ID* et surtout *Facebook Connect*⁹³ qui permettent un regroupement de tous les identifiants et des mots de passe en une seule entité, la carte *Capucine.net* se veut une carte multiservices qui identifie les internautes non seulement dans le Web, mais aussi dans les mondes virtuels ou *MUVEs*. Elle prépare pour le projet *Croquet* qui est en train de se développer afin de créer une plateforme qui réunira tous les mondes virtuels.

« À l'instar des projets Open Source comme *Croquet* ou *Sollipsis*, certains acteurs s'intéressent dès aujourd'hui à dépasser la fragmentation des mondes virtuels et tentent de mettre en place la plateforme qui permettra d'interconnecter plusieurs milliers de mondes virtuels. Le *Metaverse* est en route... »⁹⁴

Contrairement à la structure du Web, où les pages web sont interconnectées par les hyperliens et le sens du partage dans les réseaux sociaux, les *MUVEs* représentent pour le moment une certaine fragmentation dans leurs structures, malgré le recours de quelques développeurs à connecter les *MUVEs* avec les différents sites web et réseaux sociaux, comme *Kaneva*⁹⁵ (2006) et *Multiverse Places*⁹⁶ (2008).

1.1. Du Territoire du M2 artistique vers Le Territoire des réseaux : du Local au global vers le Glocal :

« Le récent développement de « communautés virtuelles », en tant qu'espace de création, mais aussi d'espaces d'interaction sociale médiatisée de manière prédominante par les technologies informatiques et les réseaux de communication, fournit l'opportunité d'étudier les mécanismes par lesquels les groupes, les collectivités génèrent et maintiennent l'implication dans un nouveau terrain social : celui de la communautaire. Comment ces nouvelles communautés virtuelles se forment-elles et évoluent-elles ? En quoi les relations à l'intérieur de ces communautés diffèrent-elles des relations dans l'espace réel ? En quoi la créativité, l'inventivité, à l'intérieur de ces communautés, diffèrent-elles des comportements dans l'espace réel ? Ou, encore, jusqu'à quel point la dynamique d'élaboration structurelle du groupe virtuel diffère-t-elle ou est-elle similaire à celle de communautés basées sur la coprésence physique ? »⁹⁷

93 <http://www.wizishop.com/blog/news-ecommerce/lidentite-numerique-idenum.html>

94 Source :

<http://www.orange-innovation.tv/dreamorange/?title=les-mondes-virtuels-en-attendant-le-metaverse&p=Portal/document&JDocumentOid=734>

95 Ce monde n'est qu'une extension du profil 2D des utilisateurs du réseau social MySpace où chaque utilisateur possède son propre appartement qui joue le rôle des éléments de sa page MySpace.

La modification des apparences, des gestes et des éléments y est trop limitée.

96 Le créateur de ce monde a voulu simplifier l'interface de SL qui demande une machine sophistiquée, mais il a limité son utilisation pour les Pc.

Les avatars ont des mouvements plus réalistes, mais la modification de leurs apparences reste plus limitée. L'avantage de ce monde c'est qu'il a créé des ponts entre les réseaux sociaux tels que Facebook et MySpace. Tous les contacts dans ces réseaux peuvent en être aussi sur *Multiverse Places*. Ce *MUVE* reste encore en développement (en version BETA).

97 FOREST Fred,

L'art à l'ère du multimédia,

Dans cet article, Fred FOREST met en exergue l'évolution des nouvelles technologies dans le développement des systèmes de communication, il veille sur l'expérimentation des moyens de diffusion des informations qu'il considère être des plus originales pour voir la différence entre les espaces réels et ceux qui sont basés sur la co-présence physique entre les utilisateurs. Il s'interroge sur la différence entre les communautés virtuelles et concrètes.

Fred FOREST se posait cette question, depuis treize ans, et il a trouvé enfin la réponse à propos des nouveaux espaces de communication. Il s'y permet d'expérimenter ses idées pour créer une nouvelle relation entre les artistes et les spectateurs dans une communauté tout à fait virtuelle.

Depuis ses débuts, cet artiste a exposé tous les espaces dédiés à la communication. La démarche artistique de Fred FOREST témoigne d'une richesse de médiums divers, tous les moyens de communication de son époque.

Presse, télévision, téléphone, Téléfax, radio, journaux lumineux et électroniques, câble, robotique, réseaux télématiques, sont les médias utilisés depuis ses premières expositions.

Leur détournement au profit de l'art sociologique et de l'esthétique de communication témoigne d'une certaine recherche d'espaces virtuels ayant une grande influence sur les masses.

Avec l'avènement d'Internet, il recourt à la toile pour créer des œuvres totalement virtuelles et mises en réseaux.

Ses deux sites <http://www.fredforest.org> et www.webnetmuseum.org⁹⁸ présentent bien son expérimentation des espaces virtuels. Leur utilisation lui sert aussi d'enrichir en documentation ses œuvres numériques qui laissent leur trace sur le Web.

En octobre 2000, il réalise à Paris la vente aux enchères d'une série de monochromes numériques présentés sous forme d'un site Internet⁹⁹.

Ainsi, il a créé une œuvre authentique qui appartenait seulement à son propriétaire, qui possède son *mot de passe* pour y accéder. En fait, il est le premier à avoir vendu une œuvre intitulée *Parcelle/réseau* se situant sur la toile.¹⁰⁰

La recherche des lieux de création artistique par cet artiste n'a pas de limites. En effet, les appellations de ses œuvres indiquent une longue recherche d'espaces qui évoquent des lieux ou *Topos*, comme *RESTANY dine à la coupole*, *Promenade sociologique à Brooklyn*, *Le centre du Monde*, *l'espace Cardin*, et *Grenoble au centre de la Toile*, ainsi que *Digital Street*

Communication et langages [texte imprimé], 1995, 4^e trimestre, n°106, p.95.

98 www.webnetmuseum.org

99 http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/49_fr.htm

100 Voir Annexe III.

corner, *Jogging dans le parc*, *Le champs du monde*, etc. Selon lui, la communication sur Internet se base sur le schéma de la répartition centralisée qu'a proposé BARAND¹⁰¹.

En 1977, Fred FOREST a réalisé une œuvre inédite, qu'il a intitulé *Territoire du M2*¹⁰² sous forme d'action sociologique :

« Le Concept de cette action repose sur un dispositif visant à créer une « œuvre-information », critique, prenant existence dans le corps-même de la grande information, utilisant des supports médiatiques nationaux. »

Ainsi, Fred FOREST a choisi les différents médiums afin de communiquer avec les spectateurs. Il les a dotés d'un territoire blanc dans une page du journal qu'il intitula *Le M2*¹⁰³ afin qu'ils l'aménagent, en leur disant « Placez vos capitaux à deux pas de la frontière Suisse¹⁰⁴. » »¹⁰⁵

Son recours aux espaces du journal n'était pas arbitraire pour un artiste qui veut se réapproprier de nouveaux territoires afin d'attirer l'attention du plus large public, il interviendra également à la télévision pour y diffuser son message et entrer dans les espaces les plus proches des téléspectateurs.

Parmi les topos, FOREST a profité des lieux réels pour créer ses œuvres où il a fait passer un message critique sur les pratiques de la spéculation immobilière particulièrement florissantes à cette époque-là.

En 1980, Fred FOREST a créé cette œuvre sur les frontières Suisses afin de matérialiser son territoire, et de légitimer les *M2 artistiques* qu'il voulait vendre :

« L'œuvre proposée se matérialise en quelque sorte, ici, par un terrain et un bâtiment qui constituent, en soi, un État indépendant au sein de la République Française. Un État qui ne répond plus qu'à ses propres lois et règles. Lesquelles sont, bien entendu, établies et modifiées par l'artiste, qui décide du bien-fondé selon son bon plaisir et les

101 Voir figure 1.

102 Cette œuvre fut l'objet d'étude de Fred FOREST dans sa thèse de Doctorat à la Sorbonne dont la soutenance a été transformée en performance :

FOREST Fred,

Expériences d'art sociologique et communication artistique,

Th. : Lettres et sciences humaines, Paris I- Panthéon-Sorbonne, 1985, Texte imprimé.

103 LASSIGNARDIE Isabelle,

Fred FOREST : catalogue raisonné (1963-2008),

Th. : Histoire de l'art, Université de Picardie/Amiens – Jules Verne, 2010, 4 Tomes, Texte imprimé, Tome 3, pp.633-725.

Disponible sur le lien (consulté le 9 Mai 2012 à 9h55) :

http://tel.archives-ouvertes.fr/index.php?halsid=r75tlb9hmhmsbnf1nmukeb90f1&view_this_doc=tel-00515232&version=1

104 « En vue de créer cet évènement médiatique qui s'appuie sur quatre points :

Création d'une Société Civile Immobilière dans les formes légales.

Achat à la frontière Suisse d'un terrain de 5mx4m divisée par un géomètre-expert en 20 parcelles, baptisées : m2 artistiques. Ces lopins de terre, de statut très particulier, seront « commercialisés » par la Société Civile du Mètre-Carré ».

Publication dans le journal « Le M2 » daté du 10 mars 1978 d'une publicité occupant un tiers de page sous le titre : « Placez vos capitaux à deux pas de la frontière Suisse ». Voir Annexe III.

Source : http://www.fredforest.org/book/html/fr/actions/20_fr.htm

105 Voir le document récapitulatif de ce projet en Annexe III.

urgences du moment. Les bâtiments hébergent le pouvoir central du Territoire et ses différents services. Les salles sont aménagées selon des symboles et des fonctions propres au système créé par l'artiste sous forme d'un musée-action. »¹⁰⁶

Cette territorialisation de l'art a pris une dimension critique comme dans toutes les œuvres de cet artiste, il offre aux artistes un certain pouvoir sur leur territoire totalement indépendant du territoire français.

Sur son site, *Webnetmuseum.org*, nous pouvons lire le texte de Fred FOREST où il explique son œuvre :

« L'œuvre créée par Fred Forest vaut tant par son concept que par la mise en forme concrète et visuelle de son implantation. Un concept d'ordre artistique qui affirme que le " Territoire " qu'il a créé est un lieu qui possède dans l'ordre de l'imaginaire sa propre autonomie et, qu'en quelque sorte, il constitue un État indépendant dans la France ! »¹⁰⁷

Par cette œuvre, il invite les artistes à habiter, à occuper, à remplir et à s'approprier leur propre territoire par la souscription d'une parcelle d'un mètre au carré. Et ceci, par l'intermédiaire de la *Société Civile du Mètre Carré* qu'il a lui-même fondée.

Dans son texte présentatif de ce projet, Fred FOREST explique que

« *Le Territoire* constitue, également, la base opérationnelle d'actions artistiques, spécifiques, menées par l'artiste, conformément aux pratiques de l'Art Sociologique et de l'Esthétique de la Communication. »¹⁰⁸

Pour cela, FOREST a créé ainsi une œuvre sociologique dans l'espace français pour servir comme fer-de-lance des idées artistiques de cette série d'œuvres en perpétuel déménagement dans l'espace et dans le temps. L'œuvre de Fred FOREST se veut alors une œuvre qui s'ouvre de l'extérieur vers l'intérieur dans des espaces communicationnels utilisés par cet artiste.

Il explique aussi que :

« Ce projet mis en place dans le courant de l'année 1980, se développe dans le temps, sans jamais en principe s'interrompre. Sa nature " multiforme " et ouverte, dans une situation de devenir permanent et de créativité, est susceptible d'évolution en fonction des mutations de l'environnement. Il fait suite aux actions médiatiques dites du " mètre carré artistique " sur lesquelles il fonde ses origines, mais dont la finalité devient de nature autre. »¹⁰⁹

106 <http://www.fredforest.org/territoire/SITE%20F/offre.html>

107 FOREST Fred,
Le territoire, 1980.

Disponible sur : http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/22_fr.htm#text

108 *Idem.*

109 *Ibid.*

Dans ce chapitre, nous partirons de l'œuvre de Fred FOREST, le *Territoire du M2*, afin d'essayer de dégager les spécificités des espaces et lieux utilisés par cet artiste pour pouvoir analyser la question des topos dans les territoires de Fred FOREST.

En 1996, dans le cadre de la manifestation *Imagina* de Monaco et d'une exposition à la Galerie Pierre NOUVION, Fred FOREST a reconverti, l'œuvre *Territoire du mètre carré* en *Territoire des réseaux* en le déménageant et en l'installant sur Internet.

Le lieu d'Ancerville est donc devenu à partir de ce moment-là un lieu de référence historique, doté de différents objets et d'installations qui restent sur place. Désormais la partie active du *Territoire* se développera dans les réseaux, qui deviennent ses véritables outils.

Dans son texte introductif de l'exposition *Territoire des réseaux* à la Galerie Pierre NOUVION à Monaco, en janvier 1996, FOREST la présente comme ceci :

« Cette exposition prend prétexte du déménagement du *Territoire du M2* dans les réseaux, qui deviendra, après déménagement, le *Territoire des Réseaux* »¹¹⁰

Les territoires physiques utilisés par Fred FOREST se sont transformés en territoires des réseaux c'est-à-dire du local (à Ancerville) vers le « Village Global » d'Internet¹¹¹, comme l'affirmait Marshall MCLUHAN qui a beaucoup influencé FOREST.

Le 22 février 1996, l'œuvre de Fred FOREST a subi un *déménagement* vers les réseaux sous forme d'un site web consultable sur Internet.

Ce *déménagement* a été marqué par la prise des identités des visiteurs via une webcam et leur exposition sur son site. Il explique cela sur son site :

« Les visiteurs de la galerie Nouvion, dès leur entrée dans les lieux sont " portraiturés ", électroniquement, par une webcam et leur image est mise, en temps réel, en relation avec un " morceau " du territoire planétaire, à l'autre bout du monde. Le tout s'affichant sur un écran géant, qui couvre dans sa plus grande totalité le mur frontal de la galerie. Chacun des visiteurs, ainsi " portraituré ", repart avec un document personnel, tiré sur une imprimante couleur. Ce document superpose sa propre photo à une capture d'écran, visualisant un morceau du bout du monde, quelque part sur le réseau. »¹¹²

Cette œuvre témoigne des théories de Fred FOREST sur les territoires de l'art, qu'il exprimait comme action pour « sauter d'un lieu à l'autre ».

Ceci traduit sa référence aux idées de Marshall MCLUHAN dans son nouvel ouvrage *Art et Internet* :

110http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/48_fr.htm#text

111 MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Op.cit. pp.116-117.

112http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/48_fr.htm#text

« Sauter d'un lieu à un autre, voilà une bien curieuse prémonition de ce qui est aujourd'hui le propre de la navigation même, sur, où de lien en lien, par l'hypertexte, nous circulons dans les flux d'une délocalisation permanente. »¹¹³

Fred FOREST traduit ces sauts par les empreintes du pied humain qu'il a demandé aux spectateurs de lui fournir. Selon Annick BUREAUD¹¹⁴, ces pieds symbolisent le voyage des informations et non pas des corps. Pour elle, ce choix n'était pas innocent. Les pieds rappellent les premiers pas d'Armstrong sur la lune où les humains ont exploré les nouveaux territoires. Ainsi, nous y ajoutons ses premiers sauts...

Ces pieds virtualisés marquent alors la présence des êtres humains sur les réseaux. Selon lui, « pour s'approprier un territoire et laisser une empreinte, il faut poser le pied »¹¹⁵.

Par son œuvre *Territoire des réseaux*, Fred FOREST offre une nouvelle glocalisation qui caractérisait l'effet des nouvelles technologies de l'information sur l'aménagement du territoire, ce terme issu du local et du global qui, selon lui¹¹⁶, sont indissociables de la notion de territoire.

Selon le témoignage de Blaise GALLAND, la glocalisation permet un dépassement des frontières du corps pour pouvoir entrer dans les espaces virtuels. En effet, dans son article, elle décrit d'une manière explicite son expérience avec FOREST en disant :

« Nous sommes entrés de plain-pied dans un nouveau processus d'appropriation de l'espace, dans une nouvelle façon de nous relationner au territoire et de nous l'approprier pour qu'il subvienne à nos besoins. J'appellerai ce processus celui de la "glocalisation", c'est-à-dire le processus double par lequel la ville se décharge de sa fonction de production, d'échange et de traitement de l'information en la déplaçant dans le cyberspace, tout en développant, conséquemment, de nouvelles formes d'organisations socio-spatiales au niveau local. [...] Si, face à cette globalisation, le local garde toute son importance, c'est parce que le corps est une frontière pour l'espace virtuel des technologies de l'information. Le prix d'entrée dans le cyberspace, c'est l'abandon du corps. L'espace virtuel est le *royaume* de l'esprit par excellence, et de lui seul. »¹¹⁷

L'abandon du corps dans les espaces virtuels mis en exergue par GALLAND dans sa citation, constitue un enjeu primordial dans les œuvres de cet artiste. Le passage du matériel à l'immatériel en est la question majeure.

113 FOREST Fred, *Art et Internet*, Paris : Cercle d'Art, 2008, p.12.

114 <http://www.fredforest.org/territories/fr/bureaud.html>

115 LASSIGNARDIE Isabelle,

Fred FOREST : catalogue raisonné (1963-2008), Op. Cit. Tome 3, p.1578.

116 FOREST Fred, *Art et Internet*, Op.Cit. p.21.

117 GALLAND Blaise,

De L'urbanisation à la « glocalisation »,

Revue TERMINAL, Numéro Spécial, pp.71-72.

http://www.revue-terminal.org/www/no_speciaux/71_72/galland.html

Le territoire des réseaux constitue donc un autre espace où l'internaute peut se déplacer sur ses parcelles sous une autre forme. Par les sites web, il crée des parcelles dans les serveurs d'Internet sur lesquels il peut poser son identité par son portrait numérisé et par son pied virtuel.

La collection des pieds droits des participants afin de constituer « le pied universel » constitue une traduction de ce passage vers la société de l'information où nous basculons aujourd'hui.

Le site internet a favorisé une lecture différente de l'œuvre de FOREST, puisqu'elle lui donne la possibilité de naviguer et d'effectuer différents types de voyages dans le temps par ses liens hypertextes.

Ces métaphores constituent une nouvelle localisation des résidents dans les territoires virtuels qui servent comme nouveaux repères de *glocalisation* dans le village mondialisé d'Internet.

Dans son manuscrit, Fred FOREST affirme que le territoire des réseaux se base sur le schéma en étoile et non pas de relation¹¹⁸, ni de point en point, il ajoute aussi qu'il suit un schéma rhizomatique de communication, comme le proposait Gilles DELEUZE.

Ce dispositif (en étoile et rhizomatique) permet une centralisation de l'information dans l'espace où elle se trouve, sur le site Web, et se diffuse dans tous les sens.

Cette répartition permet aussi aux internautes de participer aux différentes actions de cet artiste par l'intermédiaire de leurs connexions avec lui et entre eux.

L'entrecroisement du réel et du virtuel entre les territoires de l'artiste et ceux des participants favorise une connexion *rhizomatique*, mais son recours à l'exploitation d'autres genres de répartitions fera subir d'autres changements à l'aspect de ses œuvres.

1.2. Centre expérimental du territoire¹¹⁹ : Le déménagement des territoires du World Wilde Web vers les espaces virtuels communicants de Second Life :

Au cours d'une discussion avec Derrick DE KERCKHOVE, Fred FOREST dira :

« Découvrir de nouveaux espaces, je pense que c'est là le travail de l'artiste »¹²⁰

En effet, Fred FOREST est un artiste expérimentateur des espaces de l'information, il a épuisé tous les moyens de communication pour créer ses œuvres.

118 Dans son manuscrit FOREST fait référence au schéma de BARAN (Voir figure 1).

Source : LASSIGNARDIE Isabelle,

Fred FOREST : Catalogue raisonné (1963-2008), Op. Cit. Tome 3, p.1574.

119 Voir DVD : *Le Centre expérimental du territoire*, en Annexe I.

120 FOREST Fred, *100 actions*, (Entretien entre Derrick DE KERCKHOVE et Fred FOREST), Nice: Z'éditions, 1995, p.74.

En 2008, après l'entrée de Second Life dans la scène sociale française (en 2006), il a profité de ces nouveaux environnements virtuels afin de créer une nouvelle œuvre.

A la Galerie DEPARDIEU à Nice, Fred FOREST a présenté son nouveau laboratoire social du territoire qu'il a aménagé sur Second Life.

L'œuvre que présente Fred FOREST, est une installation « hybride » à la croisée du réel et du virtuel. Par l'intervention de son *Centre expérimental du territoire* dans l'ensemble de ses créations virtuelles, il nous pousse à poser d'autres questions majeures pour la compréhension de ces nouveaux territoires numériques en émergence. Isabelle LASSIGNARDIE explique dans sa thèse, l'intervention de Fred FOREST sur SL en affirmant que :

« Si l'on se penche sur la première intervention de Forest dans Second Life, un univers virtuel en trois dimensions, accessible depuis une connexion Internet, on ne retient que la portée explicative de son mode de fonctionnement à la croisée du réel et du virtuel. Forest propose une vidéo introductive, à travers laquelle il, ou plutôt son avatar, nous expose les formidables possibilités de ces univers virtuels : ainsi il s'extasie devant le fait de pouvoir se déplacer en « volant », de pouvoir discuter et échanger à distance, par messagerie instantanée intégrée au système, offrant la possibilité d'organiser des conférences ou tables rondes en ligne, ce qu'il fit en proposant un sujet de discussion, plutôt consensuel, autour du « développement durable » et des enjeux écologiques. L'œuvre s'appuie essentiellement sur les fonctions mêmes de l'application Second Life. Ouvrir les yeux sur ces nouveaux espaces et sur les manières de les habiter virtuellement et réellement. Telle est la recommandation de l'artiste. »¹²¹

Cette analyse effectuée par LASSIGNARDIE dans sa thèse, suite à sa visite de la Galerie DEPARDIEU, précise le déroulement réel de l'exposition. Son déroulement virtuel est différent, il répond aux questionnements des spectateurs présents à la Galerie¹²².

Les participants sur Second Life se présentent sous forme d'avatars qui jouent le rôle de *spect-acteurs*.

En effet, le choix de Fred FOREST pour explorer le MUVE de Second Life est sûrement motivé par la dimension participative : comme chaque Net-Artiste, il implique le spectateur dans la création de l'œuvre.

Tout d'abord, nous dégagerons la relation des espaces réels et virtuels dans l'île *Conway 3* de Fred FOREST, où il a essayé de clarifier ses idées en proposant une visite guidée à son propre territoire.

Cette visite a joué le rôle d'une performance virtuelle via son avatar pour poursuivre sa démarche et créer une nouvelle œuvre-action sociologique sur les grilles de Second Life cette fois-ci.

121 LASSIGNARDIE Isabelle,

Fred FOREST : Catalogue raisonné (1963-2008), Op. Cit. Commentaire p. 50.

122 Voir DVD : *Le Centre Expérimental du Territoire*, en Annexe I.

Sur les légendes des captures d'écran depuis Second Life, nous proposerons une fiche technique du projet du *Centre expérimental du territoire* afin de dégager les caractéristiques spécifiques de ce nouveau genre d'œuvres.

1.2.1. La simulation des espaces réels dans les espaces virtuels dans l'île de Fred FOREST sur Second Life:

L'île appelée *Conway 3* de Fred FOREST, où il a mis son *Centre expérimental du territoire*, constitue un espace d'expérimentation des terrains de Second Life. Il aménage son territoire virtuel selon cinq éléments fondamentaux, dont chacun pose une problématique dans l'art des territoires des réseaux.

Dans cette analyse, nous proposons de présenter les différents topos situés dans cette île tout en commentant le choix de l'artiste de ses références et les différents enjeux artistiques proposés dans chaque lieu virtuel.

Le terme *simuler* est issu du mot grec *simulare*, qui veut dire faire semblant (d'adopter un comportement) en vue de tromper quelqu'un, reconstituer artificiellement les conditions du réel, faire paraître comme réel (quelque chose qui ne l'est pas), faire croire (une chose fausse)¹²³. La notion de simulation désigne aussi l'expérimentation des appareils comme l'avion et les différents appareils mécaniques. Ces simulations se sont transformées des numériques vers les simulations graphiques et interactives comme le mentionne Pierre LEVY :

« Les simulations peuvent servir à décliner des phénomènes ou situations selon toutes les variations imaginables, à envisager l'ensemble des conséquences et des implications d'une hypothèse, à mieux connaître des objets ou des systèmes complexes ou à explorer des univers fictifs sur un mode ludique. »¹²⁴

La simulation dans ce chapitre permet de comprendre le système complexe de SL. Quand nous entrons dans les espaces de Second Life qu'a créé Fred FOREST, nous apercevons un nouveau mode de représentation allant du réel vers le virtuel.

En effet, à première vue, nous pouvons percevoir la reproduction de l'espace réel comme la *Promenade des Anglais*, la *Fondation Cartier*, et la représentation tridimensionnelle de l'œuvre *Territoire du M2* d'ANCERVILLE.

Fred FOREST décrit bien son île en la présentant ainsi :

« Le centre expérimental est constitué de 4 constructions principales :

¹²³<http://dictionnaire.sensagent.com/simuler/fr-fr/>

¹²⁴ LEVY Pierre, *Cyberculture*, Op.cit. p.80.

Le territoire du Mètre au carré, le Centre expérimental du territoire et laboratoire social, La Promenade des Anglais, le Web Palace

Au Rez-de-chaussée du Web Palace, on voit un espace 3D d'un Hôtel avec le panneau indiquant les services de la réception. La chambre est au 1^{er} étage, avec un lit luxueux au milieu.

Le deuxième étage comprend une exposition de peinture. »¹²⁵

Cette description fournie par Fred FOREST, nous aidera à bien comprendre ses choix. Ainsi, nous pouvons repérer les différents topos qu'il a créés sur Second Life.

Selon Fred FOREST, l'île *Conway 3* contient toute une installation virtuelle où il a construit un ensemble d'éléments simulant ceux existants dans le monde réel. En effet, sur cette île, il a baptisé la *Promenade des Anglais* qui se trouve à Nice, L'espace de la *Fondation Cartier* qu'il la détourné pour y mettre son *Centre expérimental du territoire*.

Les constructions simulées par FOREST dans ce chapitre représentent un espace tridimensionnel qui se divise en cinq parties dont nous n'évoquerons que l'espace dédié au projet *Le Centre expérimental du Territoire*. Les autres espaces sont créés pour d'autres projets auxquels nous avons participé aussi mais car ils n'ont pas de relation directe avec la notion de territoire virtuel. Parmi ces projets, citons *Stockez vos ordures*¹²⁶ et *Corrida sur Second Life*¹²⁷.



Figure 9 - Vue d'oiseau/aérienne de l'île *Conway 3* de Fred FOREST sur Second Life

Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

125 <http://blog.france2.fr/WafaBOURKHIS/index.php/2008/02/23/67359-sunflower-receptionniste-dans-lhotel-a-nice> (consulté en 2009)

126 http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/71_a_fr.htm

127 http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/72_a_fr.htm#text

1.2.1.1. La *Fondation Cartier* et *La Promenade des Anglais* : Le référencement des espaces réels dans les espaces virtuels :

L'utilisation des pixels afin de représenter les espaces réels par Fred FOREST suscite en nous une réflexion assez profonde à propos de la simulation en reproduisant des institutions culturelles qui existent dans les mondes réel et concret.

Ainsi, il répond à notre question en disant que :

« Virtuel et simulations sont de nouveaux outils d'écriture et d'inventions de formes qui ouvrent d'autres territoires à la création et à la connaissance. »¹²⁸

La présentation de son œuvre *Le Centre Expérimental du Territoire* qui simule des constructions réelles, nous incite à chercher les espaces qu'il a reproduits.

L'espace de la Fondation Cartier¹²⁹, en RL, est un espace dédié à l'art contemporain, présentant des expositions d'artistes internationaux.

Sur Second Life, Fred FOREST a fait tout un détournement de cet espace, tout en essayant de garder son apparence ressemblant à celle en RL¹³⁰.

En effet, il a reproduit le bâtiment moderne avec des vitres de l'espace Cartier, en changeant son intérieur pour ses fins artistiques.

La simulation qu'a voulue Fred FOREST ne se limite pas à la simple reproduction du bâtiment avec les *primitives*¹³¹ 3D de SL, mais aussi, elle vise à tester l'efficacité de cet espace pour critiquer les institutions culturelles et leurs politiques.

Par cette représentation, Fred FOREST voulait simuler les espaces réels pour savoir à quel point ils peuvent lui servir comme espaces de communication et d'art sociologique. Il considère que Second Life permet d'avoir plus de possibilités pour simuler des lieux réels dans des lieux synthétiques.

« [...] Cette nouvelle expérience du réel introduit à une autre forme de « lieu », un lieu artificiel – sinon opposé, plus exactement parallèle au monde créé par l'homme lui-même – qui ne relève pas du registre de l'imaginaire, mais de ceux de la représentation et de la simulation. [...] Nous nous acheminons vers une réalité « augmentée », vers une hybridation qui n'exclut donc, ni la prétendue réalité, ni le virtuel potentiel...»¹³²

Les lieux ou topos artificiels, comme le mentionne Jacques LAFON dans cette citation, ne sont pas imaginaires puisqu'ils représentent des lieux réels, ce qui a créé une

128 FOREST Fred, *Art et internet*, Op.cit., p.18.

129 Voir figure 10.

130 Voir figure 11.

131 Voir lexique.

132 LAFON Jacques, *Esthétique de l'image de synthèse*, Op.cit. p.18.

réalité « augmentée » - fréquemment utilisée dans les films de cinéma de science-fiction-. Ceci explique le choix de FOREST de mettre ses œuvres à la croisée du réel et du virtuel, non seulement par l'image de synthèse mais aussi par les idées.

Conçu sous forme de *Sims*, c'est-à-dire Simulateurs, l'espace virtuel de SL permet d'avoir des images tridimensionnelles sur lesquelles les résidents peuvent concevoir leur espace et choisir leurs codes d'une manière plus libre.

Parmi ces images, ils peuvent choisir des images référentielles, c'est-à-dire qui se trouvent dans les espaces réels :

« Dans Second Life, l'internaute est projeté, dans la peau de son "avatar", sur une promenade rêvée des Anglais : déserte, silencieuse et sans voiture. En quelques pas - ou clics - il accède au fameux laboratoire qui ressemble à la Fondation Cartier dessinée par Jean Nouvel, à Paris."¹³³

Ce territoire est pour FOREST, son propre espace artistique où il peut stocker ses connaissances et ses pensées afin d'effectuer un échange éventuel avec les autres. Les espaces virtuels sur Second Life permettent une certaine modélisation qui peut imiter les différents endroits naturels et architecturaux dont la référence est le réel.



Figure 10 –L'espace de la Fondation Cartier à Paris (RL)¹³⁴

133 BARELLI Paul,

Fred Forest met du vert dans l'élection niçoise

Le Monde, 9 Mars 2008

Sources: http://www.lemonde.fr/culture/article/2008/03/08/fred-forest-met-du-vert-dans-l-election-nicoise_1020383_3246.html

<http://second-life.vaolia.com/read.php?12,5808,5808>

134 Source :

<http://fondation.cartier.com/#/fr/art-contemporain/88/la-fondation/83/cartier-mecene/86/un-engagement-unique/>

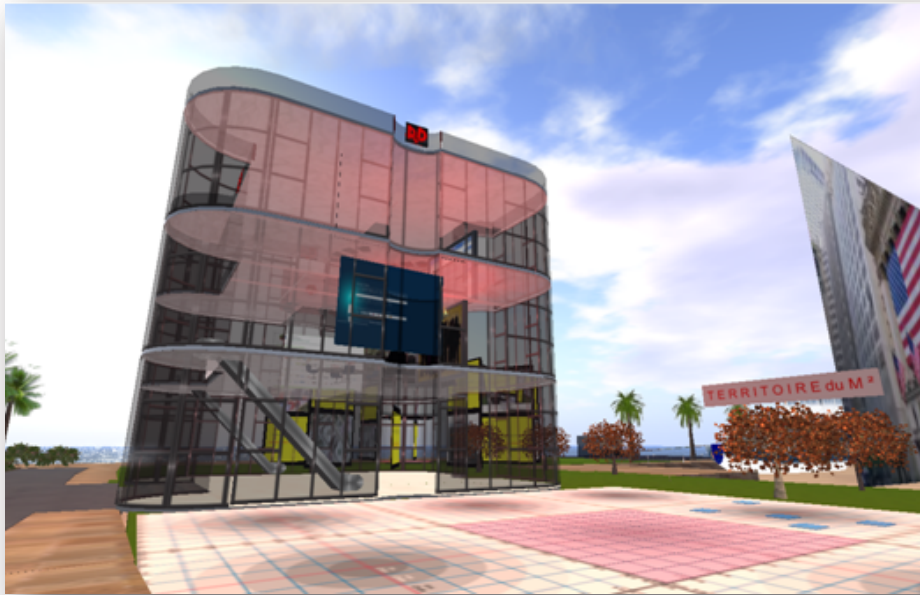


Figure 11 –Vue de face : Fondation Cartier sur SL
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran /SL building, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Parmi les endroits qu'a choisis Fred FOREST dans son île, la ville de Nice représente un des lieux ou Topos les plus importants dans l'espace méditerranéen.

« " Nice "est restée trop longtemps une belle endormie", estime Fred Forest, pour qui la ville, au riche potentiel artistique et forte des infrastructures numériques de la technopole de Sophia-Antipolis, a un rôle majeur à jouer dans "l'intelligence collective". »¹³⁵

À partir de cette remarque de BARELLI, nous pouvons comprendre ce choix de la ville de Nice par FOREST. En 2009, en tant qu'enseignant à la Technopole de Sophia-Antipolis, FOREST a mis en évidence son rôle dans le développement de la société numérique niçoise et aussi l'importance de cette ville dans l'intelligence collective sur la toile du net.

Quand notre avatar se ballade dans l'espace virtuel de *Conway 3*, il peut apercevoir les codes visuels de la ville de Nice. Fred FOREST a choisi la *Promenade des Anglais* pour symboliser l'importance de cette ville dans l'émergence de l'art numérique dans la Méditerranée.

135 BARELLI Paul,
 Fred Forest met du vert dans l'élection niçoise, Op.cit.

Parmi ces codes visuels, nous pouvons distinguer les chaises bleues et blanches qui s'installent sur la Promenade.

Ce détournement de l'espace réel et sa simulation dans l'environnement virtuel de Second Life, crée une ambiguïté entre la notion de l'espace et celle du cyberespace. En effet, par sa reproduction sur SL, il devient un hyperespace dont la virtualité est augmentée et non pas le contraire.

« Entre la "réalité-réelle" et la "réalité-simulée", l'écart pour nos yeux est souvent bien mince. »¹³⁶

En fait, cette étroite différence entre l'espace réel et l'espace simulé porte en elle une certaine ambiguïté entre RL et SL avec l'immersion que cause la visite dans le monde virtuel en 3D. Cela nous est arrivé de nous perdre entre les deux mondes et de voir le réel comme celui en 3D.¹³⁷

Ce lieu symbolique de l'art contemporain qui est l'espace de la Fondation Cartier est défini comme apolitique afin de réunir les politiciens de Nice juste pour débattre calmement autour du thème du développement durable dans leur programme. Même si cette construction semble un peu réaliste, mais elle n'est pas considérée comme représentation de cet édifice selon Fred FOREST. Pour lui, malgré leur ressemblance, l'image numérique n'est pas une représentation de l'objet réel au sens exact du mot, mais une simulation.

En effet, Fred FOREST insiste sur la notion de simulation, ce qui justifie son recours aux *Sims* (simulateurs) de SL :

« En tout état de cause une image numérique, même la plus réaliste, n'est jamais une "représentation" à proprement parler. Les images numériques simulent aussi bien le réel... que l'imaginaire, donnant à l'artiste cette possibilité sans précédent de créer sans contrainte des mondes virtuels à l'aide d'images de synthèse. »¹³⁸

Selon FOREST, les technologies numériques de Second Life permettent de simuler et non pas de représenter le réel. Cette dialectique entre la simulation et la représentation a été largement étudiée par les artistes numériques et plusieurs auteurs tels que Edmond COUCHOT et Norbert HILLIAIRE notamment dans leur ouvrage *L'art numérique, ou quand la technologie vient au monde de l'art*¹³⁹. À partir de leur étude, nous pouvons affirmer que FOREST nous a donné une nouvelle piste de recherche en utilisant les *Sims* de SL.

136 FOREST Fred, *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet*, Paris : l'Harmattan, 1998, p.169.

137 Selon l'expérience de plusieurs *Slifers* y compris celle de l'auteur de cette dissertation.

138 *Idem.* p.172.

139 COUCHOT Edmond & HILLIAIRE Norbert, *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris : Flammarion, 2003.

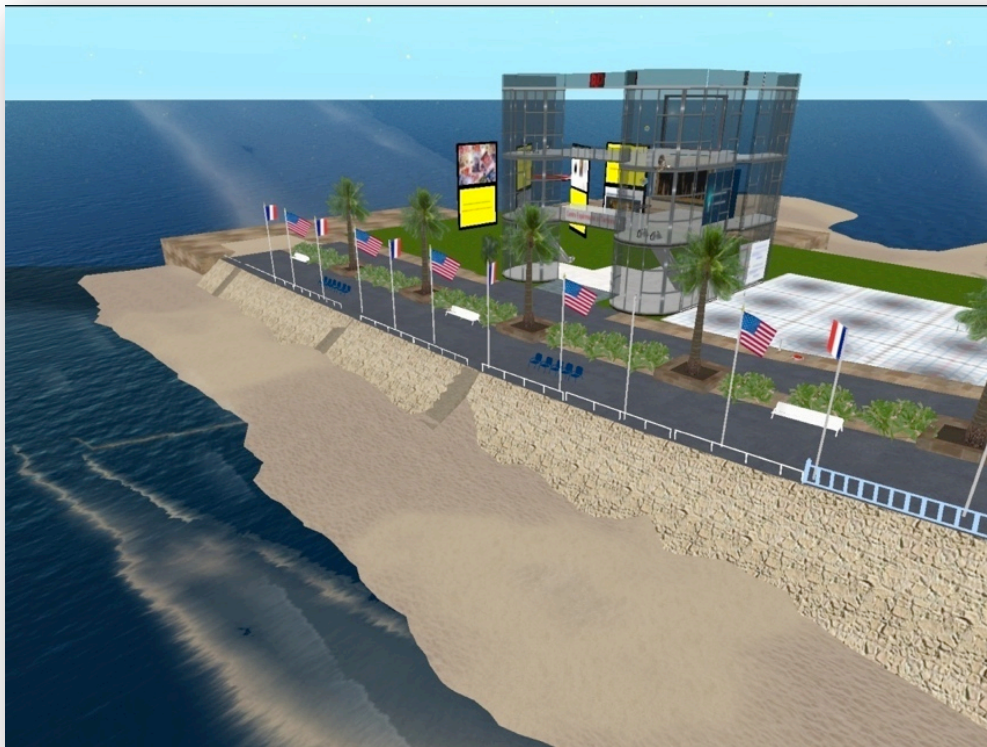


Figure 12 – Vue aérienne de la *Promenade des Anglais* virtuelle sur Second Life
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 13 - L'avatar Sunflower AICHI en moment de détente dans la Promenade des Anglais virtuelle
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

1.2.1.2. Le *Web Palace* : Le voyage dans le temps et la simulation de l'habitation des avatars dans les espaces virtuels :

Dans son ouvrage *Pour un art actuel. L'art à l'heure Internet*, Fred FOREST affirme que :

« La simulation remet en question toutes les idées acquises sur la "représentation" au cours de sa longue histoire. Le numérique gagne chaque jour du terrain. »¹⁴⁰

Ainsi Fred FOREST a choisi de représenter l'hôtel NEGRESCO PALACE dans le monde virtuel qu'il a appelé *Le Web Palace* afin de donner un autre code visuel de la ville de Nice qui est une ville touristique pleine d'hôtels de luxe longeant la *Promenade des Anglais*.

Par cette représentation virtuelle de cet hôtel, il voulait donner un autre aspect à cet espace luxueux dédié aux bourgeois. En effet, ces derniers y occupent des chambres qui deviennent leur propre demeure pendant leur séjour virtuel dans son île.

L'hôtel *Web Palace* est un autre espace de critique chez Fred FOREST. C'est ainsi qu'il met en exergue l'abolition des espaces physiques et la création d'espaces publics qui peuvent être occupés par les politiciens qui hébergent dans des chambres virtuelles.¹⁴¹

Depuis la création d'Internet, Fred FOREST détourne des espaces publics au profit de l'art. C'est pourquoi, il nous a invités à aménager le deuxième étage du *Web Palace* afin d'organiser cet espace tridimensionnel et d'y exposer des œuvres de peinture et de photographie.

« Le dehors mis dedans, le dedans mis dehors ! Le tour est joué. Le gant alternativement retourné, l'espace aboli, le temps irrémédiablement perturbé. »¹⁴²

Le dehors et le dedans perturbent l'espace-temps virtuel et réel par la création d'un espace d'hôtel qui favorise une certaine habitation permise aux avatars dans les réseaux d'Internet. L'espace public de l'hôtel a été détourné afin de se consacrer à l'art et permettre d'y exposer les œuvres symboliques de cette habitation. Être ici et ailleurs est un mode de vie pour Louise POISSANT qui cherche à exprimer la question de la manière d'habiter le cyberspace¹⁴³. Selon elle, les internautes vivent un certain nomadisme qui se traduit ici par le séjour symbolique des avatars des visiteurs de l'île de Fred FOREST dans le *Web Palace*.

140 FOREST Fred, *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet*, Paris : l'Harmattan, 1998, p.164.

141 Voir DVD *Le Centre Expérimental du Territoire* en Annexe I.

142 LEVY Pierre, L'art de l'implication, dans : *Fred FOREST, 100 actions*, Nice: Z'éditions, 1995, p.59.

143 POISSANT Louise,

Modes d'être dans le cyberspace

Alliage, Numéro 33-34, 1998.



Figure 14 - Le Web Palace sur l'île de Fred FOREST
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : Conway 3

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010), Année de création : 2009, Technique :
 Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 15 - Le Web Palace comme endroit d'hébergement des avatars.
 Capture d'écran depuis la vidéo *Centre expérimental du territoire*¹⁴⁴

Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : Conway 3
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

1.2.1.2.1. L'exposition *Méditerranée* : une ouverture aux espaces cybernétiques :

Au 2^{ème} étage du Web Palace, l'exposition *Méditerranée*¹⁴⁵ représente une série de photomontages, de photographies de portes qui symbolisent cette perturbation du temps. Les portes sont généralement des symboles d'entrée/sortie de l'espace, un déplacement dedans et dehors de l'espace physique. Mais dans cette exposition, elles évoquent la notion de passage entre l'espace virtuel et l'espace concret, ainsi que l'ubiquité des œuvres sur Second Life. Ce dernier offre aux avatars de nouvelles adresses représentées par les adresses IP des internautes en semi-immersion dans ces espaces virtuels.

L'immersion est rappelée par le bleu, couleur symbolique de la mer et de l'eau. L'espace des flux est un espace sans repères. Les internautes peuvent visiter à l'aide de leurs avatars à partir de n'importe quel point de la planète ce qui induit un multilinguisme et une diversité culturelle.

« L'exposition *Méditerranée* est une exposition de mon avatar sur second Life, que j'ai appelé Sunflower AICHI. Ce prénom rappelle les œuvres de l'artiste Van Gogh, le premier artiste ayant diffusé son art à travers les lettres envoyées à son frère Théo. Ce qui inspira les artistes du *Mail Art* en 1962¹⁴⁶. Fascinée par la série de vases contenant des tournesols dans tous les états, boutons, épanouis, fanés, en graines pour exprimer la notion du temps, des différents stades de l'être humain, j'ai traduit la vie de l'artiste par le nom de famille que j'ai attribué à mon avatar « AICHI », inspiré du mot arabe « Aïch » عيش qui veut dire « vivant » ou « existant ». Mon recours à ajouter le « i » n'est qu'une indication que l'avatar représente ma deuxième vie sur Second Life. »¹⁴⁷

Le costume que porte l'avatar Sunflower AICHI (confectionné à l'aide du logiciel Adobe Photoshop), est un costume bleu méditerranéen, sur le dos duquel est écrit le mot « RECEPTION »¹⁴⁸ définissant son rôle dans la Performance de Fred FOREST, celui d'accueillir les autres participants, et de les aider à se familiariser avec ce monde virtuel de SL.

La notion de territoire de Fred FOREST est rappelée aussi dans cette exposition, puisque la Méditerranée est une mer « située au milieu des terres », elle rappelle aussi la notion de l'exploration du cyberspace où les utilisateurs sont désignés par le néologisme *internautes*, forme métaphorique construite à partir du mot Internet et du suffixe –naute

145 *Idem*.

146 Collectif sous la direction de MATHILDE Ferrer, *Groupes, Mouvements et tendances de l'art contemporain depuis 1945*, Paris : ENSBA, 2001, p. 163.

147 Note Card de l'exposition *Méditerranée* sur Second Life.

148 Voir DVD : *Le Centre Expérimental du Territoire*, en Annexe I.

(navigateur). Internet est alors la mer où l'on navigue pour accéder à la connaissance, c'est l'exploration d'autres mondes virtuels et d'autres cultures.

L'importance de la Méditerranée dans l'origine et le développement de la civilisation occidentale, nous ont incités à choisir cet intitulé de l'exposition d'autant plus que la ville de Nice, dont parle Fred FOREST dans cette œuvre, est une ville méditerranéenne multiculturelle.



Figure 16 – Exposition *Méditerranée* par Sunflower AICHI alias Wafa BOURKHIS au 2^{ème} étage du Web Palace
Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST , Ile : *Conway 3*
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

1.2.2. *Le territoire du M2 sur Second Life et l'art de l'implication du spectateur :*

Pour Pierre LEVY Fred FOREST « tente de constituer un milieu, un agencement de communication et de production, un évènement collectif qui *implique* les destinataires, qui transforme les herméneutes en acteurs, qui mette l'interprétation en boucle avec l'action collective. »¹⁴⁹

En effet, l'île *Conway3* constitue une « machine à impliquer », qui invite les gens à participer à la performance virtuelle tout en se confectionnant en avatars et à entrer dans le monde virtuel de Second Life.

Fred FOREST a invité les différents laboratoires de recherche de plusieurs universités afin de participer à explorer, à communiquer et à créer la communauté du *Centre expérimental du territoire*. Ainsi, il a créé un groupe de chercheurs qui communiquent avec

149 LEVY Pierre,
L'art de l'implication, Op.cit., p.59.

lui et interagissent avec son dispositif, vivent une seconde vie avec lui dans cette expérience tridimensionnelle. Avec leurs gestes, leur écoute et leurs messages, ils communiquent dans un univers totalement virtuel accessible par le système de téléportation sur son île. Sans participants, cette île n'aurait pas le sens d'une œuvre de Fred FOREST, puisqu'il veille depuis les années 60 à faire émerger les spectateurs à participer à son spectacle, à abolir les espaces et leurs frontières.

1.2.2.1. Des territoires des réseaux aux parcelles : Une nouvelle forme d'appropriation des espaces virtuels :

Après avoir déménagé vers le territoire des réseaux, Fred FOREST a choisi les espaces tridimensionnels qui se trouvent sur les grilles de Second Life afin de reconstituer son *Territoire du M2* en 2008.

Par l'étude de ces nouveaux Topos, il essaye d'explorer une autre forme de présentation qui implique d'autres manières de visiter ses territoires.

Les pieds qui explorent les territoires se sont transformés en pieds d'avatars qui se déplacent sur cet espace et s'emparent de leur territoire d'une manière plus libre et loin des lois du territoire réel. Ce que Fred FOREST n'a pas pu réaliser sur le territoire du monde fictif, il a pu le voir dans cet espace. En profitant de la construction sous forme de grille de ce MUVE, Fred FOREST a mis, à côté de la Fondation Cartier virtuelle, une grille de 1000 primitives sous forme de grille de 1000 carreaux.

Au sens étymologique du terme, le *territoire* est issu du latin *territorium* c'est à dire « étendue de la surface terrestre sur laquelle vit un groupe humain, ou bien une étendue de pays sur laquelle s'exerce une autorité. »¹⁵⁰.

Le besoin de l'artiste, comme celui de chaque individu, d'avoir son propre territoire afin d'y exercer son pouvoir et son autorité est une idée primordiale chez Fred FOREST. Selon lui, c'est une manière d'exprimer son existence sur la Terre.

« La notion de "Territoire" et son concept sont indubitablement attachés d'une façon existentielle, sociale et culturelle, à la personne humaine. L'homme a toujours besoin d'un coin de jardin, d'un espace où poser son pied, d'un coussin sous la tête à l'heure de son sommeil. L'homme a besoin d'un Territoire depuis toujours, pour chasser, pour pêcher, pour construire sa maison, pour mettre à l'abri sa famille et ses enfants. »¹⁵¹

L'autorité que Fred FOREST veut appliquer sur *le territoire du M²* est de s'approprier une parcelle de surface de 1m² dans cette œuvre.

150 Collectif, *Dictionnaire Le Robert de poche*, Paris : Le Robert, 2006.

151 FOREST Fred,

Le territoire, Source : <http://www.smsi-territoires.net/le-territoire-article0032.html>

Cette appropriation se traduit par le fait d'avoir *toutes les permissions*¹⁵² sur le carreau parmi les 1000. Ces carreaux sont des formes symboliques des territoires d'informations symboliques. Cette typologie marque une certaine réflexion sur les différents territoires virtuels. Ces territoires selon Fred FOREST diffèrent selon leur couleur dans cette légende. La cartographie des territoires réels est transformée en cartographie du territoire du M² artistique tout en passant par celle des territoires du monde virtuel de SL.

Une parcelle est représentée ici par un carré qui change de couleur suivant la nature de son occupation¹⁵³. L'avatar peut constituer une autre entité pour exercer son pouvoir sur les parcelles appropriables (en bleu) qui se transforment en parcelles appropriées (en vert). Tandis que les parcelles en rose sont sous le pouvoir de Fred FOREST, elles constituent le *Territoire historique du M2 artistique*.

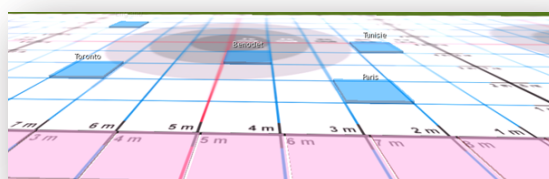


Figure 17 – Parcelles appropriables par les pays partenaires
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 18- Types des parcelles du territoire de Fred FOREST
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

152 *Full Perms* en anglais : Voir lexique.

153 Voir figure 18.

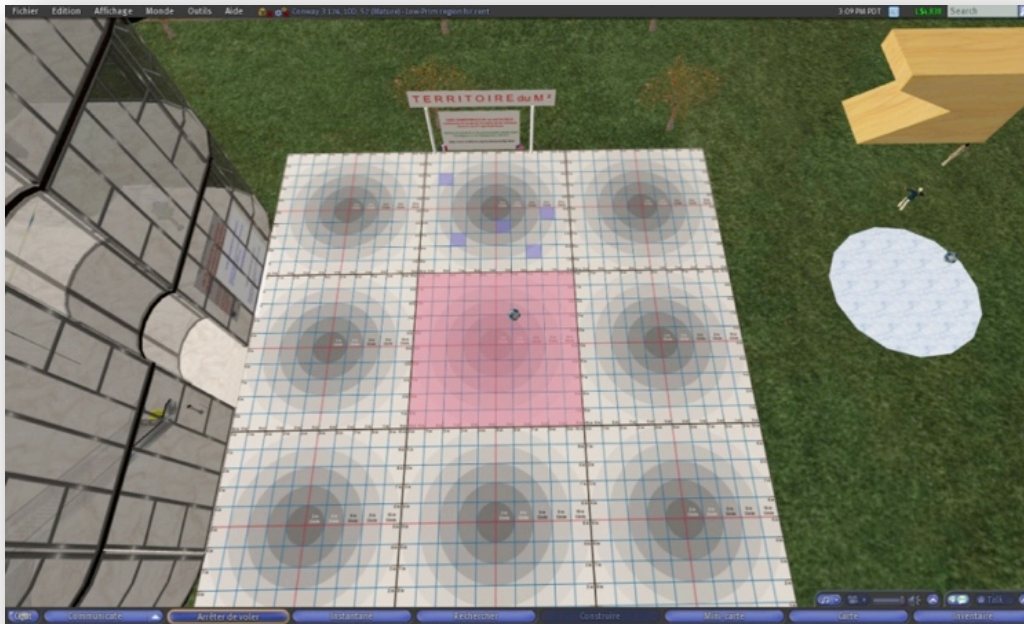


Figure 19- Vue panoramique des parcelles du *Territoire du M2 artistique*
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

En fait, le carré représente une forme symbolique chez l'artiste Fred FOREST, car selon lui, il indique la notion de terre contrairement au cercle qui symbolise le ciel. Ce dernier est mis dans le carré chez Fred FOREST, contrairement au problème insoluble de la *quadrature du cercle* qui a intéressé le scientifique grec Anaxagore DE CLAZOMENES.

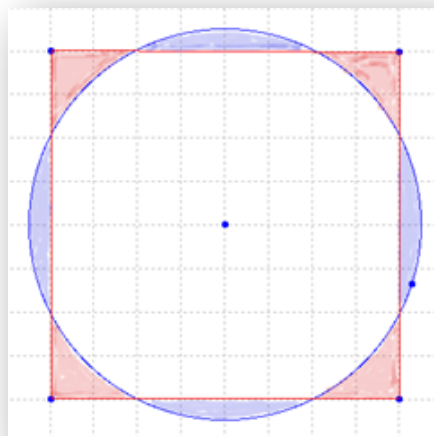


Figure 20- « Chercher la quadrature du cercle » est une expression désignant un problème insoluble¹⁵⁴

154 Source : <http://www.linternaute.com/science/histoires-de-science/quadrature-cercle/quadrature.shtml>

« Dans les théories Platoniciennes, le carré, le quaternaire se rapporte à la matérialisation de l'idée elle-même. Celui-ci exprime les essences, celui-là les phénomènes ; l'un l'esprit, l'autre la matière. Tandis que la ternaire relève de la symbolique de la verticale, le quaternaire appartient à celle de l'horizontale. L'un unit les trois mondes, l'autre les sépare, en les considérant chacun à son niveau »¹⁵⁵

Selon cette citation, le carré de Fred FOREST sépare les 3 mondes : du sensible, de l'idéal et de la matière. Par les idées produites dans son centre, il utilise les avatars venus des quatre coins du monde pour créer un monde imaginaire et immatériel stable et calme.

Si le carré exprime le terrestre, et le cercle le Céleste, qu'exprime alors le mètre au carré dans cette œuvre ? Dans un entretien que nous avons réalisé sur Second Life (*Inworld*), Fred Forest a dit :

« Le mètre au carré est pour moi une unité de base géométrique symbolique, mais ce n'est pas seulement cela, c'est aussi une parcelle de territoire personnelle et individuelle avec en plus sa relation à la terre et à toutes les idées de découpages nationaux.

[...]

Le m² c'est aussi l'idée de la terre où l'on inscrit sa trace, l'idée de la propriété du lieu avec toutes les questions juridiques et notariales etc. Le m² c'est aussi l'inscription du moi. L'idée de l'initiation spirituelle pour avancer dans l'évolution de soi. C'est aussi un terrain de jeu, une surface de rencontre, de créativité et d'expression etc. »¹⁵⁶

Une *parcelle* est un mot issu du latin *particella*¹⁵⁷ ayant pour sens petite partie et qui provient du mot *part*, du latin *pars*¹⁵⁸ qui veut dire « part accordée à un individu sur un ensemble » d'où la question de participation du latin *participare*¹⁵⁹ c'est-à-dire « faire participer ».

Cette participation se présente sous forme de présence de l'artiste par son avatar le jour de la performance présentée par lui et par son équipe à la galerie DEPARDIEU à Nice en RL et au *Centre Expérimental du territoire* sur SL.

Le spectateur est alors impliqué dans cette œuvre, comme dans toutes les œuvres de Cyber-Art qu'a conçu Fred FOREST depuis la fin des années soixante. Choisir une parcelle sur *Conway3* c'est, comme l'a affirmé Pierre LEVY¹⁶⁰ susciter l'œuvre.

155 CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris : Robert Laffont, 1997, p. 167.

156 Entretien *Inworld*, c'est-à-dire en messagerie instantanée ou *tchat* spécifique de l'interface de SL. Voir lexicque.

157 Jacqueline PICOCHÉ, *Dictionnaire Étymologique*, Paris : Le ROBERT, 1992.

158 Collectif, *Dictionnaire étymologique de la langue française*, Paris : PUF, 2002.

159 Collectif, *Dictionnaire étymologique et historique du français*, Paris : Larousse, 1998.

160 Pierre LEVY,

L'art de l'implication, Op. Cit. p.59.

En effet, Pierre LEVY montre bien dans sa « Préface du catalogue des évènements provoqués par Fred FOREST », intitulée « L'art de l'implication », le recours de cet artiste à expérimenter *d'autres modalités de communication et de création*¹⁶¹.

Il ajoute qu'il fabrique des « machines à impliquer » qui invitent les spectateurs à participer à ses œuvres tout en intégrant leurs propres images, traces et gestes.

1.2.2.2. L'action sociologique de Fred FOREST dans les territoires virtuels de Second Life :

Le 28 Février 2008 à 18h30, Fred FOREST a invité ses partenaires à participer à sa performance. Ils sont « venus » des 4 coins du monde (comme USA, CANADA, FRANCE, LIBAN, BOSNIE, BRESIL, et l'ITALIE) pour former une petite communauté virtuelle.

Parmi les visiteurs, nous pouvons citer les avatars qui étaient présents à 18h30 sur le *Territoire du M2* : Moya JANUS, Ego KLAAR, Aurore BARBASZ, Alaya KUMAKI, Damir LEWSEY, Gaco MARUKI, Olympe FELWITCH, Escobar EEBUS, Gaco MAYAKO, Gaco ADAMCZYK Gaco BENOIR et Gaco DESTINY.

Ce fut une action collective entre les avatars participants qui furent mis en réseau sur Second Life. Chacun devait jouer un rôle dans cette performance virtuelle improvisée, sans faire de répétition, en se métamorphosant en personnage virtuel sur une scène virtuelle... Comme l'a dit Paul VERDON, cette œuvre s'inscrit dans la démarche critique de l'art sociologique qu'a créé Fred FOREST avec Paul THENOT et Hervé FISCHER en 1974.

« L'Art sociologique se veut une pratique qui utilise certaines méthodes de la sociologie pour interroger de façon critique les liens entre l'art et la société, et ceci afin de manifester l'importance du contexte socio-économique de l'art, et perturber les modes de communication et de diffusion en renvoyant au spectateur des images (réaction ou rétroaction) qui lui révèlent ses conditionnements.

L'artiste, ou catalyseur, cherche à changer la conscience individuelle ; il fait participer le public, du visiteur d'exposition au passant dans la rue ; il révèle le rôle des médias, et incite les spectateurs à se les approprier. »¹⁶²

Comme tout Net-Artiste, Fred FOREST « favorise son message et facilite sa communication avec le public. »¹⁶³

Le spectateur est alors impliqué dans cette œuvre, par l'écoute, l'interaction, le tchat vocal et écrit, le déplacement dans les espaces virtuels.

161 *Idem*.

162 Collectif sous la direction de Mathilde FERRER, *Groupes, Mouvements et tendances de l'art contemporain depuis 1945*, Op.cit., p.54.

163 KISSELEVA Olga, *Cyber Art, un essai sur l'art du dialogue*, Paris : L'ouverture philosophique, l'Harmattan, 1998, p.39.

Il est présent par l'intermédiaire de son avatar le jour de cette action historique afin de participer à la performance collective qu'a présentée l'artiste lui-même (par son avatar Esterosi ABRAMOVIC qui porte un costume noir sur lequel est affiché le nom de Fred FOREST au dos).

Incarné dans son avatar, le spectateur se trouve devant les espaces simulés pour interagir avec l'artiste.

Cette participation, *ici et maintenant*, est basée sur les notions posées par les Cyber-Artistes depuis les années 90 dont Fred FOREST était parmi les pionniers comme le mentionne Pierre LEVY dans son livre *Cyberculture* :

« Un des caractères les plus constants du Cyber-Art est la participation aux œuvres de ceux qui les goûtent, les interprètent ou les lisent. Il ne s'agit pas là seulement d'une participation à la construction du sens mais bel et bien d'une coproduction de l'œuvre puisque le « spectateur » est appelé à intervenir directement dans l'actualisation (la matérialisation, l'affichage, l'édition, le déroulement effectif ici et maintenant) d'une séquence de signes ou d'événements. »¹⁶⁴

Selon LEVY, Fred FOREST « parvient au sommet de son art lorsqu'il réussit à susciter de véritables intelligences collectives »¹⁶⁵.

En dépit de cette diversité de participants - qui viennent de plusieurs territoires du monde entier -, le but essentiel de cette action consiste à éveiller la conscience des gens aux problèmes qui menacent la planète.

L'action sociologique de Fred FOREST met le point sur ces problèmes. C'est ce que nous constatons dans sa présentation :

« Ce que met l'artiste en exergue dans cette action, c'est qu'au-delà de Nice et de ses querelles de clocher, le monde et l'humanité sont aujourd'hui en danger. Des menaces très réelles hypothèquent son avenir : pollutions diverses, réchauffement de la planète, émissions de CO₂, gaspillage des ressources, surconsommation, extinction des espèces naturelles, démographies non maîtrisées, famines, violences, terrorisme, etc. »¹⁶⁶

Nous le constatons également à travers le discours de Fred FOREST. Tout en manipulant son avatar Artmedia ABRAMOVIC, pendant la visite guidée de son espace virtuel, il dit :

« Donc ici vous êtes sur le territoire au sol qui se compose de 1000 parcelles, les parcelles roses du centre sont les archives images + textes de mes territoires antérieurs. Par la suite d'autres thèmes seront traités : énergie, spiritualités, etc.

164 LEVY Pierre, *Cyberculture*, Op.cit., p. 161.

165 LEVY Pierre,
L'art de l'implication, Op. Cit. p.60.

166 http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/70_a_fr.htm#text

Les bâtiments sur le côté ont 2 étages en fonction. Le RDC est une salle d'information, le 1^{er} étage est le cœur et le sens du projet car il s'agit de salle de débats. Les invités de marque comme tous les visiteurs, peuvent venir s'asseoir sur les fauteuils et débattre le sujet. »¹⁶⁷

Les avatars impliqués dans cette action, appartenant à différents pays, se sont mis sur les fauteuils virtuels existant dans le *1er étage* du *Centre expérimental* pour débattre le sujet proposé par FOREST. Ils ont également proposé des solutions diverses, comme l'ont fait les artistes du LABO.

Dans les figures suivantes ainsi que dans la vidéo intitulée *Le Centre Expérimental du Territoire*¹⁶⁸, nous pouvons voir les différents espaces créés par FOREST ainsi que les avatars participants dans cette action.

Tous les avatars se sont réunis sous forme de groupe appelé *Centre Expérimental*¹⁶⁹ qui comporte tous les détails du groupe : île, nombre de primitives, rôle de chaque membre, etc.

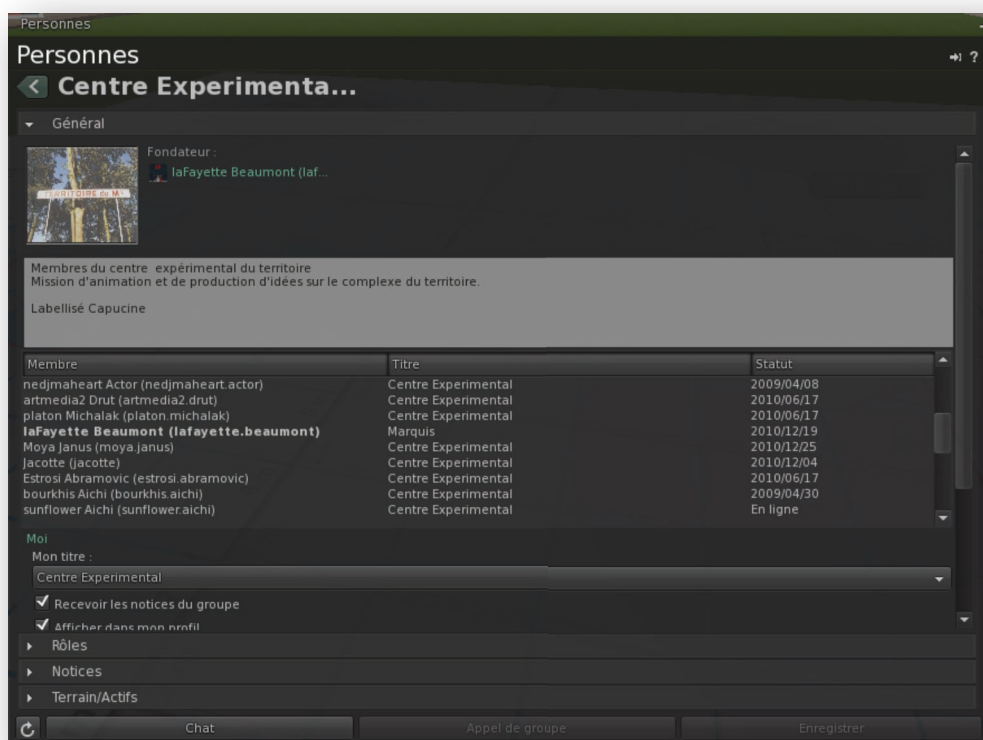


Figure 21 – Profil du groupe *Centre expérimental du territoire* sur Second Life
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visité en 2010)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

167 Discours de Fred FOREST *Inworld* le 28 Février 2008 (Voir DVD : *Le Centre Expérimental du Territoire* en Annexe I).

168 *Idem*.

169 Voir figure 21.

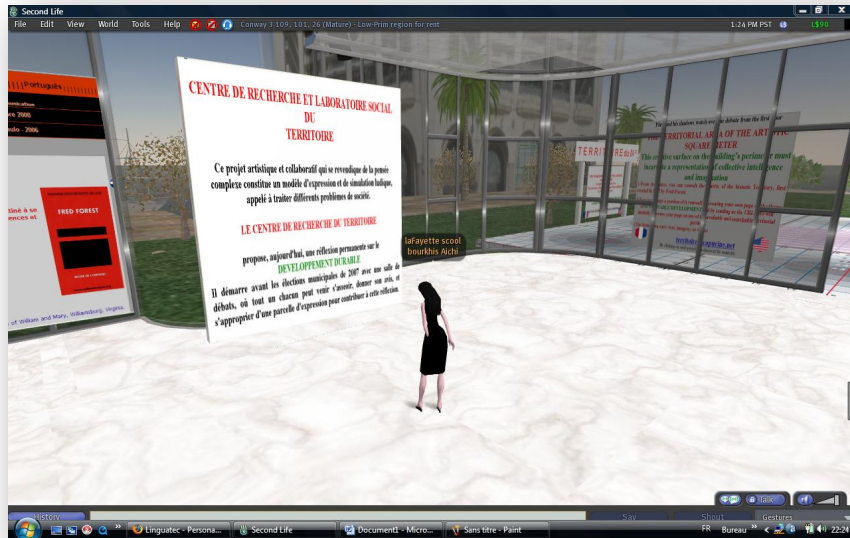


Figure 22 - L'avatar Sunflower AICHI devant le panneau explicatif au RDC du *Centre expérimental du territoire*
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : Conway 3
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 23 – L'avatar Sunflower AICHI avec l'avatar Artmedia ABRAMOVIC de Fred FOREST au RDC en train de lui expliquer le projet afin de traduire les textes en langue anglaise
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : Conway 3
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 24 - Fred FOREST en train de faire une visite commentée à la Galerie DEPARDIEU à Nice
 Oeuvre: *Centre expérimental du territoire*, Artiste: Fred FOREST, Ile: *Conway 3*
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Technique: Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 25 – La participation des différents laboratoires de recherche dans l'action de Fred FOREST venus des quatre coins du monde
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Technique: Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 26 - Bal de Danse à la fin de la performance
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 27 - Les avatars à la salle des débats au 1er étage
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 28 – Côté ludique dans les espaces virtuels
 Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Technique: Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

Légende : Nous pouvons distinguer le côté ludique dans l'environnement de SL. Nous voyons ici un des avatars du LABO en train de jouer sur la chaise virtuelle pendant le débat à propos du développement durable

Fred FOREST a pris comme référence, dans son action, l'*Allégorie de la Caverne*¹⁷⁰ de PLATON – citée dans le livre VIII de la *REPUBLICQUE* et ceci afin de mettre en évidence la responsabilité du politique dans la Cité et ses problèmes sérieux qui peuvent toucher le futur des prochaines générations.

[...] De plus, ce projet est placé symboliquement sous le patronage du philosophe PLATON qui nous met en garde contre les ombres de la caverne.

Ce ne sont que des apparences qu'il ne faut pas prendre pour la réalité. La réalité du monde est menacée par de graves dangers. Le réchauffement de la planète, le terrorisme, la violence, l'omnipotence des pouvoirs politiques et surtout financiers.»¹⁷¹

À partir de cette réflexion, nous pouvons conclure que FOREST tente de transmettre un message : ne pas prendre pour vraies les données de nos sens et les préjugés formés par l'habitude.

¹⁷⁰<http://virtualistes.org/platon.htm>

¹⁷¹ Discours de Fred FOREST *Inworld* le 28 Février 2008 (Voir DVD : *Le Centre Expérimental du Territoire* en Annexe I).

PLATON met en évidence la difficulté des Hommes à changer leurs conceptions des choses, leur résistance au changement et l'emprise des idées reçues sur eux.

Par son laboratoire d'Idées, Fred FOREST, veut bien rappeler que tout ce que nous voyons n'est qu'apparences. Il insiste aussi sur le fait qu'il faut changer les idées des hommes politiques qui doivent visiter la salle des débats, pour sauver la planète des dangers qui la menacent.

Le *Monde des Idées* de PLATON représente une théorie qui incite les hommes exerçant des autorités dans la *Cité* à devenir des citoyens responsables de leur futur et prendre en charge les nouvelles Idées.

Ils rejettent ainsi les Idées reçues afin de remettre en question leurs croyances, certitudes, convictions et préjugés.

L'Art Sociologique représenté par Fred FOREST est un rejet de tout support matériel et sensible permettant de passer à un monde d'idées que nous devons simuler dans un espace virtuel et enfin dans la réalité.

De cette manière, l'artiste fait appel à l'imaginaire sociologique pour faire communiquer le réel et l'idéal.

Répondant à la question sur la définition de l'Art Sociologique lors de son entretien avec le Journal *Le Quotidien de Paris*, FOREST affirme que :

« C'est un type d' « art » qui n'est ni traditionnel, ni conforme au code habituel. Il veut se réaliser dans le cadre même de la société. Il y a eu un moment où l'art est devenu interrogation sur l'art et critique de l'art, il y a peut-être maintenant un moment où l'art devient interrogation sur la société. Il ne s'exerce plus seulement dans le champ culturel et dans le micromilieu artistique, mais il tente de s'exercer dans la vie ; par exemple, les journaux, les radios, la vie sociale sont des champs d'investigation pour l'artiste. »¹⁷²

L'Homme, comme le confirme BRONOWSKI, est une partie de la nature et participe sans cesse à sa recreation par *l'Art et la Science*¹⁷³.

Les scientifiques ont créé l'ordinateur, les réseaux du Net, l'interface de Second Life, les algorithmes nécessaires pour manipuler l'image, les *scripts*¹⁷⁴, etc.

Quant à l'artiste, il a contribué par son œuvre à recréer, dans la mesure du possible, une nature où la vie est plus sereine.

172 FOREST Fred,
Expériences d'art sociologique et communication artistique, Op.cit., p.78.

173 BRONOWSKI Jacob, *The Identity of Man*. Garden City, NY: The Natural History Press, 1965, p. 65.
Source: *Anthropologica*, Revue publiée par Canadian Anthropology Society, vol XLIII, N°1, p. 46, Québec, 2001.

174 Voir lexique.

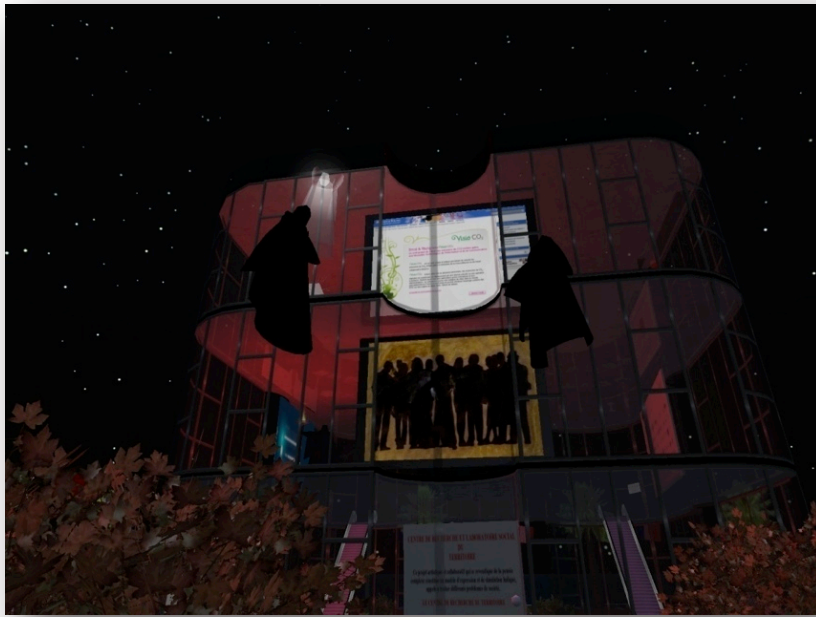


Figure 29 - Les ombres de la caverne

Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 30 – Les gardiens de la caverne

Œuvre : *Centre expérimental du territoire*, Artiste : Fred FOREST, Ile : *Conway 3*

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Fred FOREST nomme la contribution de l'artiste « Action », terme issu de la philosophie désignant un mouvement corporel volontaire et/ou intentionnel.

L'action que réalise Fred FOREST s'inscrit dans l'Art de la Performance, un art destiné à un certain public, dans un certain moment, dans un espace public que l'artiste choisit.

Ici, FOREST a choisi deux espaces différents pour faire sa performance entre RL/SL, dans la Galerie DEPARDIEU et sur Second Life tout en utilisant son corps réel et virtuel en même temps.

À partir de cette performance, FOREST vise la provocation du spectateur par sa critique des politiques et des institutions culturelles.

C'est mentionné par GOLDBERG :

« La provocation est une caractéristique constante de la performance artistique, une forme explosive et fugace que les artistes utilisent pour répondre aux changements politiques au sens le plus général du terme, ou culturels ou portant sur des questions et préoccupations actuelles ainsi que pour provoquer les changements au sens des disciplines plus traditionnelles de la peinture et de la sculpture, de la photographie, du théâtre et de la danse, voire de la littérature »¹⁷⁵

Selon cette citation Fred FOREST voulait, par cette performance virtuelle et réelle, inciter les hommes politiques à changer leurs idées de façon à ce qu'ils aient une politique plus attentive au développement durable dans les territoires physiques.

1.2.3. L'identité numérique des résidents dans les territoires virtuels :

Dans le 2^{ème} étage du *Centre expérimental du territoire*, Fred FOREST a mis en évidence une autre question, celle de l'identité numérique, ainsi il explique que :

« Le 2^{ème} étage est dévolu aux projets de la carte *capucine* de Lafayette qui devrait permettre une identification forte sur Internet. Maintenant c'est à vous de vous auto-organiser pour savoir ce que vous pouvez faire ou ne pas faire avec cet outil. »¹⁷⁶

Par cette invitation des spectateurs à utiliser la carte *capucine*, FOREST met le point sur le projet de son partenaire Philippe VACHEYROUT.

Ce dernier est un ingénieur de communication sur SL, il a pris le pseudonyme de Lafayette en se référant au symbole de la Révolution Française Gilbert DE MOTIER connu sous le nom « Le général LA FAYETTE ».

175 GOLDBERG Rose Lee, *Performances, l'art en action*, Paris : Thames & Hudson, 1999, p15.

176 Discours de Fred FOREST pendant la performance.

Pour cela, il a habillé son avatar comme lui pour nous rappeler les conquêtes qu'a réalisées ce général français. Il a reproduit sur SL, *La Place de la Bastille* à partir de laquelle il participe à tout projet français innovateur comme *Le Centre de Télétravail* et évidemment le projet de Fred FOREST. L'appellation de son île : *Les îles Marquises* rappelle le nom Marquis de LA FAYETTE pour désigner son appartenance à son avatar Lafayette BEAUMONT.

Le deuxième avatar « Anaxagore » que représente Philippe VACHEYROUT¹⁷⁷, est le duplicata du scientifique grec Anaxagore DECLAZOMENES.

Par cette double identité, Philippe VACHEYROUT insiste sur l'idée de la paix. Pour lui, la guerre ne libère pas le territoire, ce sont plutôt les idées. Sa carte *capucine* est une carte universelle qui permet à tout internaute d'avoir une identité numérique.

Par son choix à travailler avec ce partenaire, Fred FOREST renforce bien l'idée du territoire, de l'identité et surtout d'abolition des frontières par l'utilisation de ces territoires virtuels de SL.

Par ses parcelles, Fred FOREST rappelle la philosophie d'Anaxagore qui établit une alliance entre l'intelligence et la matière.

Depuis l'avènement d'Internet Fred FOREST tend à rendre sensible l'intelligible comme tout artiste du numérique.

Par ses images-matrices, il permet au spectateur de vivre une *immersion totale* dans son monde virtuel et de sentir la matière virtuelle par son intelligence.

Le sigle de l'association *Capucine.net* représente la fleur *capucine*, tandis que le nom a un double sens.

Le premier c'est une abréviation du mot Carte à puce citoyenne, qui désigne la carte d'identité virtuelle. Quant au deuxième sens il désigne la qualité d'absorption du CO₂ de la fleur *capucine* comme plante qui orne beaucoup de jardins.

Lafayette BEAUMONT a organisé à la fin de la performance de Fred FOREST une conférence au cours de laquelle il a parlé des finalités de la création de sa carte et des objectifs de son association.

La notion de territoire virtuel révèle donc la question de l'identité qu'avait évoquée Lafayette BEAUMONT.

Sur SL, il a créé une île dénommée *Cybercitoyens* qui se rapporte comme toutes ses îles à la notion du territoire. En effet, la question de la citoyenneté se pose d'une manière directe si nous parlons d'identité. Ainsi, Philippe VACHEYROUT voulait donner une

¹⁷⁷ Président de l'association *Capucine.net* et un des partenaires de Fred FOREST qui le sponsorise et l'héberge sur son terrain sur SL. Site Web: www.capucine.net

identité numérique aux *Cybercitoyens* via sa carte *Capucine.net* qui leur permet une *authentification forte*, notion qui sera expliquée dans les chapitres suivants.

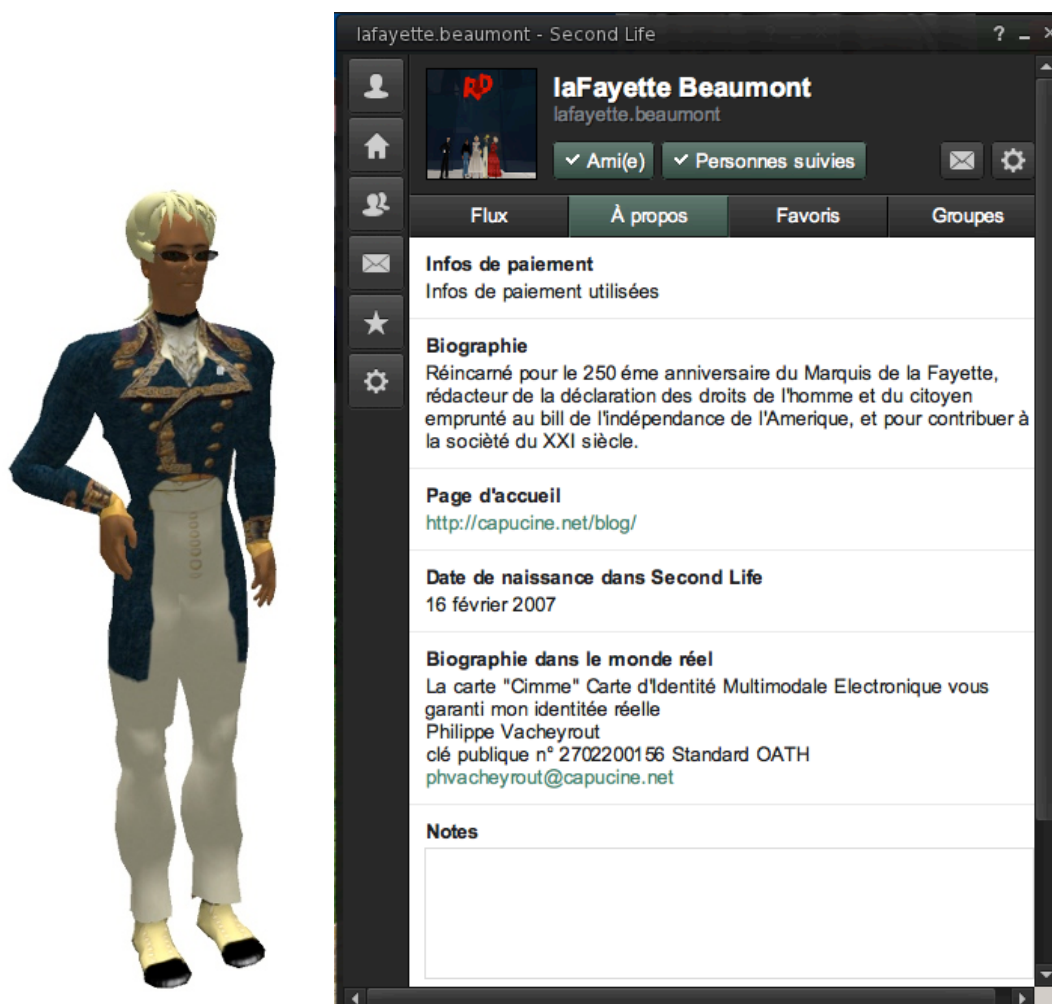


Figure 31 – L 'avatar Lafayette BEAUMONT et son profil

A droite : Avatar Lafayette BEAUMONT de Philippe VACHEYROUT. A gauche : Profil de Philippe VACHEYROUT.

Ile : Isles Marquises

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23> (Visitée en 2012)

Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

Légende :

Cet avatar crée depuis 2009 est vêtu comme le général LAFAYETTE leader de la révolution française en 1798. Sur son profil pris en capture d'écran depuis SL en 2012, il met le lien de sa carte *Capucine.net*, ainsi il décrit sa nouvelle carte « Cimm » avec tous ses détails qui indiquent sa garantie d'authentification forte des avatars/internautes dans le monde virtuel.

2. Le Musée BABEL : le passage du web vers le Web 3D au profit des musées virtuels :

Le 18 mai de chaque année, l'ICOM¹⁷⁸ de l'UNESCO organise *La journée mondiale des musées* et elle choisit un thème spécifique et invite plusieurs représentants de chaque territoire afin de fêter cet évènement. Pour cela nous avons contacté l'organisatrice de cette journée réunissant près de 23 000 musées dans le monde.

À cette occasion, Fred FOREST nous a demandé de continuer son expérience en transposant son musée virtuel *Le Webnetmuseum.org* en *Babel Museum* dans les espaces tridimensionnels de SL. *Babel Museum*, que nous avons construit, est un musée virtuel sur lequel Fred FOREST a lié son musée afin de créer une autre dimension de ses œuvres. Cette nouvelle expérience crée une certaine continuité entre les espaces virtuels. En effet, les hyperliens du site se métamorphosent en des panneaux représentant les pages web avec une interactivité spécifique de l'environnement de SL et la présence des avatars qui touchent les panneaux pour se trouver directement dans le navigateur Web.

Parallèlement à son site web, *Babel Museum* réunit tout l'art de Fred FOREST depuis les années 60 ainsi que tous les textes critiques. Il représente une nouvelle manière d'archivage des œuvres sociologiques et d'esthétique de la communication dans un musée interactif.

2.1. Les musées comme agents du changement social et du développement durable :

Le 18 mai 2008, les organisateurs de *La journée mondiale des musées* ont proposé la réunion de plusieurs musées dans le monde par une nouvelle forme d'exposition autour du thème central :

« Les musées comme agents du changement social et du développement »¹⁷⁹.

Ce thème convient à la réflexion de Fred FOREST et à son art sociologique. Dans son unique modèle de musée existant sur SL : *Le Babel Museum*.

L'utilisation de Second Life a favorisé une démocratisation de l'art des musées par la création d'un lieu commun où 25 000 musées du monde sont représentés dans l'espace virtuel. Selon Alessandra CUMMINS, l'exposition de *l'ICOM Day*¹⁸⁰ sur Second Life

178 Abréviation du International council of museums <http://icom.museum/what-we-do/activities/international-museum-day.html>

179 Voir les illustrations de l'IMD sur :

<http://www.unesco.org/webworld/avicom/modules/album.php?album=5102&salbum=1&image=19&offset=21#humbs>

180 http://archives.icom.museum/pdf/imd_tech_sl_fr.pdf

participe à faire sortir les musées de leurs murs réels afin de créer de nouveaux espaces d'exposition dans le « Village Global » d'Internet, ce qui abolit les frontières et crée un musée universel. Elle l'explique bien sans sa présentation de cet événement historique :

"While traditionally museums are known for their collections, more and more museums are taking an active key role in exploring social issues with communities to contribute to their development. International Museum Day shows that it is possible to gather together in a new way to interpret the past in light of the present to shape a better future," said Alissandra Cummins, President of ICOM. "The developing world has been suffering from the digital divide. On International Museum Day, we want to show how museums can help bridge the divide between the virtual and real world through new creative interaction between museum professionals. Keeping with their commitment to bridging the digital divide, ICOM and The Tech will facilitate making connections between online and offline members so that those without access to Second Life can participate. CDs and DVD of the opening ceremonies and IMD events will be available to ICOM members through its quarterly publication, or by requesting a copy."¹⁸¹

CUMMINS voulait créer, par cette exposition au *Tech Virtual Museum*¹⁸² sur SL, des liens entre les territoires des musées qui sont *Offline*¹⁸³ et *Online*¹⁸⁴ tout en réduisant le fossé numérique existant entre eux.

Cette tentative des organisateurs de cet évènement se traduit aussi par l'édition de vidéos sur des supports *Offline* comme les DVD et les CD afin de vouloir faire participer les musées n'ayant pas la possibilité d'utiliser les espaces virtuels de Second Life. Ce qui favorise la réduction du fossé numérique entre les sociétés des pays développés et ceux qui sont en voie d'évolution.

Le *Web Net Museum* est ici l'exemple d'un musée virtuel inventé par Fred FOREST afin de lier le virtuel au réel dans l'IMD¹⁸⁵.

Les Topos de Second Life servent ici comme ponts entre les musées situés dans différents Topos réels des musées afin de combler le vide existant entre les sociétés réelles et virtuelles. Cet éveil technologique des organisateurs de cette journée représente une action sociale pour Fred FOREST.

Par la téléportation des avatars vers son île, les internautes participants vont aider à rapprocher le musée virtuel de Fred FOREST aux autres musées, ainsi ils permettent d'une part de visiter ses œuvres sociologiques antérieures sur le *Babel Museum* d'autre part

181 <http://www.thetech.org/about/press/archive.php?id=163>

182 Le *Tech Virtual Museum* est un espace virtuel d'exposition des différentes innovations créées par les jeunes utilisant SL afin de promouvoir leurs nouvelles œuvres dans tous les domaines.

Source : <http://thetechopensource.thetech.org/>

183 Voir lexique.

184 *Idem*.

185 Abréviation de : International Museums Day.

d'explorer son *Centre expérimental du territoire*. Ils peuvent aussi s'approprier leur propre parcelle dédiée au développement durable sur le *Territoire du M2*.

En effet, l'interactivité qu'offrent les panneaux du *Babel Museum* permet aux internautes de visiter le *webnetmuseum.org* en se déplaçant des Topos de la grille du Web 3D de SL vers les Topos de la toile du Web.

Le seul inconvénient c'est qu'elle sollicite beaucoup de technicité de la part des visiteurs ce qui favorise une certaine sélectivité d'un public bien averti de l'importance des NTICS¹⁸⁶.

Mêler les musées réels et virtuels dans les espaces de SL favorise une hybridation des espaces puisque les œuvres de Fred FOREST sont des œuvres qui utilisent les NTICS pour s'adresser aux spectateurs à des fins critiques tandis que la représentation des œuvres numérisées rend la perception des œuvres virtuelles immatérielle, synthétique et artificielle, mystérieuse et surchargée de technique comme l'affirmait DELOCHE¹⁸⁷.

Le déménagement du Web Net Museum de la toile vers la grille de SL a révélé l'importance des musées virtuels pour la réception des œuvres numériques, mais qu'ajoute-t-il à la muséologie ? L'utilisation de SL est-elle seulement une mode qu'ont suivi les musées pour s'adapter aux NTICS ?

Le développement de la cybersociété et des communautés virtuelles sur SL a favorisé un développement *durable* des musées dans cette journée, puisque ce MUVE est un monde persistant¹⁸⁸ qui peut se développer même quand les internautes sont hors ligne. En effet, la visite des avatars à de moments différents permet une visite permanente de l'exposition.

Ce déplacement dans les différents Topos favorise une certaine continuité entre les espaces réels et virtuels afin de mondialiser les musées. En effet, les internautes peuvent visiter, discuter, communiquer avec les artistes exposants, ce qui favorise une certaine audience des œuvres exposées et une communication immédiate entre l'artiste et son public.

Cette communication *hic et nunc*¹⁸⁹ permet aux avatars d'échanger les informations entre eux afin de créer des espaces muséaux qui ont différentes utilités : éducatives (nous pouvons noter ici le cas du « Tech Museum » qui représente un musée et un espace très intéressant d'échange pédagogique dédié aux sciences¹⁹⁰), collaboratives (les galeries virtuelles par exemple), sociales, lucratives, économiques, etc. Avec la création des journées

186 Nouvelles Technologies d'Information et de Communication.

187 DELOCHE Bernard, *Les musées virtuels*, Paris : PUF, 2001, p.7.

188 Voir lexicque.

189 *Idem*.

190 The Tech Museum a gagné le 1er prix d'innovation et de création de la part de Linden Lab. en 2010 Linden Prize :

Voir : <http://blogs.secondlife.com/community/community/blog/2010/06/01/announcing-the-winner-of-the-2010-linden-prize>

des musées, l'ICOM fait sortir les œuvres hors des murs de leur nature institutionnelle, ce qui permet une autre manière de médiatisation des musées. La création de ces espaces virtuels élargit alors les champs d'*expographie*.

En exposant son parcours artistique sur le *Babel Museum* Fred FOREST ajoute à ces journées une autre dimension favorisant cet éclatement des murs.

Cette nouvelle manière d'*expographie* permet un va et vient entre les différents Topos virtuels ce qui facilite la communication entre l'émetteur et le récepteur.

Le *Web Net Museum* n'est pas seulement un site web, mais aussi un générateur d'idées dédiées à la culture numérique. Il permet de combler le fossé numérique existant entre les internautes qui naviguent sur le web et ceux qui utilisent leurs avatars sur Second Life pour chercher l'information, communiquer directement avec l'artiste et consulter ses œuvres.

Par l'expérimentation des espaces virtuels tridimensionnels de SL, les spectateurs ont trouvé une autre manière d'utiliser l'espace dans des territoires totalement virtuels qui ont de multiples points de vue.

Sur le *Babel Museum*, les œuvres sont catégorisées selon un catalogue virtuel, tandis que sur le *Tech Museum*, ce sont les musées qui le sont.

En effet, l'espace créé par L'ICOM a favorisé un certain marché des musées par une exposition universelle dont le *Web Net Museum* en fait partie. Ainsi, cette globalisation muséologique permet de créer un nouveau monde muséographique dans le village global d'internet. Ce monde se caractérise par la tridimensionnalité qui permet l'interactivité et l'implication des spectateurs et leur communication en temps réel avec les différents musées.



Figure 32 - Logo de l'ICOM DAY¹⁹¹

191 Source : <http://blog.historians.org/news/467/a-virtual-international-museum-conference>



Figure 33 – L'avatar de Fred FOREST à l'ICOM DAY

Œuvre : *Musée Babel*, Artiste : Fred FOREST, Iles : *Conway 3/ The Tech Museum*
 SLURLS : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)

<http://slurl.com/secondlife/The%20Tech/197/159/38> (Visitée en 2009 et en 2012)

Année de création : 2009, Technique: Capture d'écran , Crédit photographique : Fred FOREST.

Source : http://www.fredforest.org/book/php/en/news_en/show_news.php?start=9



Figure 34- Participation de Fred FOREST à L'ICOM DAY en 2008 avec son *Babel Museum* sur l'île du Tech Museum

Œuvre: *Musée Babel*, Artiste: Fred FOREST, Iles: *Conway 3/ the Tech Museum*
 SLURLS: <http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2009)

<http://slurl.com/secondlife/The%20Tech/197/159/38>

Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran ,Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 35 - Affiche du Musée installée sur l'île de Fred FOREST
 Œuvre : *Musée Babel*, Artiste : Fred FOREST, Iles : *Conway 3/The Tech Museum*
 SLURLS : <http://slurl.com/secondlife/Conway%203%2071%2040%2027> (Visitée en 2009)
<http://slurl.com/secondlife/The%20Tech/197/159/38> (Visitée en 2009 et en 2012)
 Année de création : 2009, Technique: Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 36 - *Musée Babel* sur l'île de Fred FOREST auquel se téléportent les avatars depuis l'île du Tech Museum
 Œuvre: *Musée Babel*, Artiste: Fred FOREST, Iles: *Conway 3/ the Tech Museum*
 SLURLS: <http://slurl.com/secondlife/Conway%203%2071%2040%2027> (Visitée en 2009)
<http://slurl.com/secondlife/The%20Tech/197/159/38> (Visitée en 2009 et en 2012)
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

2.2. Le *Web Net Museum* et le *Babel Museum* comme Topos de substitution aux institutions traditionnelles :

« Le *Web Net Museum* est un musée dynamique à vocation internationale, de nature strictement privée. Il est destiné à se substituer à des institutions plus traditionnelles pour présenter et soutenir des artistes, des œuvres, des expériences et des événements, en rapport avec la nouvelle culture numérique. »¹⁹²

Cette présentation du *Web Net Museum*, nous permet de constater le recours de Fred FOREST aux espaces virtuels dans le but de critiquer la politique des institutions d'art contemporain.

En effet, la création du *Webnet Museum.org* depuis 2000 est une tentative de cet artiste de trouver des substitutions à des institutions traditionnelles comme les musées.

Par sa participation à cette journée mondiale des musées à travers la création du *Babel Museum*, il a atteint le but dont il rêvait depuis de longues années. En visitant le site, l'internaute se trouve face à un catalogue d'œuvres et textes critiques qui retracent tout le parcours de Fred FOREST.

Par cet archivage rétrospectif de l'artiste et son lien avec le site, *Babel Museum* se donne comme tout musée, où les salles d'exposition se transforment en espaces tridimensionnels constitués de *primitives*¹⁹³, les œuvres d'art se convertissent en images de pages Web et les légendes se transforment en hyperliens et hypertextes, etc.

Étant un artiste de communication, Fred FOREST a recours à ces espaces afin de remplacer les musées traditionnels par les espaces virtuels de Second Life. Les Topos virtuels offrent une nouvelle manière d'interagir avec les œuvres de Fred FOREST dans le musée virtuel que les avatars peuvent visiter et où ils peuvent s'immerger.

La médiation des œuvres sort de l'espace clos du musée et s'offre au plus grand public sans avoir affaire à se déplacer en RL. En effet, SL offre une visite virtuelle où les œuvres se donnent au public allant des lieux ouverts d'internet vers les lieux clos où se trouvent les internautes vice-versa. C'est aussi un espace d'échange et de discussion aussi grâce au système de *tchat*¹⁹⁴ par écrit ou par *Voice*¹⁹⁵, ce qui offre une autre manière de communiquer que ce soit entre l'artiste et son public ou bien entre les internautes.

Parmi les inconvénients de ces espaces nous pouvons citer la complexité de la manipulation de la caméra virtuelle, ce qui limite la quantité et la qualité des visiteurs qui ont

192 http://www.webnetmuseum.org/html/fr/index_presentation_fr.htm

193 Voir lexique.

194 *Idem*.

195 *Ibid*.

parfois du mal à conclure qu'il faut cliquer sur les panneaux pour pouvoir être redirigés vers le site du *Webnetmuseum.org*.

Les soucis techniques empêchent parfois les visiteurs qui ont un débit trop faible de connexion internet (surtout dans les pays les moins développés) de mieux visualiser les espaces ou bien de rester connectés le long de la visite ou de suivre les liens puisque SL parfois fait un *crash*¹⁹⁶. Ces interruptions sont dues parfois au nombre élevé des avatars, ce qui oblige le propriétaire du terrain à réduire le nombre des visiteurs de son *Sim*¹⁹⁷ afin d'éviter ce genre de problèmes.



Figure 37 - Capture d'écran du site *Webnetmuseum.org* de Fred FOREST.

3. Création de l'Union Artistique pour la Méditerranée (AUME) : Une nouvelle génération d'œuvres d'art de la communication entre le réel et le virtuel :

À la suite des performances et des actions réalisées par Fred FOREST, nous avons à conclure l'importance des espaces virtuels dans la sensibilisation aux problèmes de la mer méditerranéenne, ainsi que les différents enjeux qu'ils révèlent à la création artistique. La Méditerranée est une mer entre les territoires, elle se transforme en un lieu symbolique du cyberspace d'internet qui constitue le 6^{ème} continent comme l'affirme Khalifa CHATER¹⁹⁸. Ainsi, nous avons créé d'autres territoires qui présentent une continuation des idées de Fred FOREST sur l'art sociologique.

196. *Idem*.

197 *Ibid*.

198 <http://www.afkaronline.org/francais/articles/chater39.html>

Par la suite, nous avons décidé avec Philippe VACHEYROUT, de créer un groupe dans Second Life dont les membres sont des artistes qui s'intéressent aux problèmes de la Méditerranée.

L'Union Artistique pour la Méditerranée est un groupe qui unit tous les artistes du monde qui s'intéressent aux problèmes politiques, sociaux et environnementaux dans la région méditerranéenne.



Figure 38 - Logo de l'AUME
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

La Méditerranée a joué un rôle majeur dans l'échange commercial et culturel essentiel entre les peuples des trois continents (l'Europe, l'Asie et l'Afrique), entre les cultures mésopotamienne, égyptienne, sémitique, persane, phénicienne, carthaginoise, grecque et romaine.

L'espace géopolitique de la Méditerranée pose plusieurs problèmes essentiels d'ordre politique, économique, social et aussi culturels aux pays riverains du bassin méditerranéen.

Avec l'avènement des nouvelles technologies, l'espace méditerranéen a subi un changement avec l'abolition des frontières par l'intermédiaire des réseaux d'Internet ou bien du « Village Global », ce qui a favorisé une démocratisation de la culture méditerranéenne. En effet, le cyberspace a réduit, d'une manière ou d'une autre, les défis culturels entre la rive sud et la rive nord par l'interconnexion entre les deux espaces via internet.

Ainsi, la Méditerranée a été transformée en un espace symbolique d'échange culturel dans le cyberespace. En effet, Toutes les métaphores créées par les scientifiques évoquent l'existence d'une mer entre les terres ou la Méditerranée¹⁹⁹, dans laquelle naviguent les internautes sur la toile d'Internet, identifiés par leurs pseudonymes ou leur identité réelle, gouvernés par les lois d'Internet, et parfois ils sont victimes de *fishing* ou de *piratage*.

La Méditerranée représente le cyberespace dans lequel les internautes naviguent à travers les réseaux d'Internet.

L'espace virtuel que nous avons conçu représente un espace multiculturel où les artistes peuvent exposer leurs œuvres sous forme d'une *tour de BABEL*.

Ce Babel représente une réflexion sur l'art numérique dans le bassin méditerranéen d'Internet, et ceci par la création d'un espace virtuel formé de pixels et d'octets.

L'utilisation des espaces virtuels de Second Life comme une partie de ce 6ème continent (Internet) revient au système d'authentification des résidents et des œuvres numériques par leurs adresses IP.

Le but de la création de cette union est d'expérimenter ces Topos et de distinguer le rapport entre le réel et le virtuel par l'étude de leur apport à l'art et à l'identification des œuvres virtuelles.

Certains artistes considèrent que l'art sur Second Life est une continuation de leur art dans les espaces physiques et concrets. Issus de plusieurs territoires, ces artistes cherchent à explorer les territoires virtuels afin de continuer leur expérience artistique et partager leur démarche avec d'autres artistes.

Ce multiculturalisme et multilinguisme que nous avons créé dans le territoire de l'*AUME* sur Second Life offre d'autres questionnements à propos de la nature de ces espaces qui se trouvent à la croisée du réel et du virtuel.

Par cette union nous avons tissé des liens avec plusieurs artistes qui ont exposé leurs œuvres sur plusieurs adresses qui se trouvent sur les îles virtuelles de Second Life.

Parmi les artistes militants de l'*AUME* nous citons l'artiste Tunisien, Nja MAHDAOUI, la voix méditerranéenne Sonia MBAREK, et Taoufik JEBALI le propriétaire de l'Espace ELTEATRO à Tunis. Les artistes européens Patrick MOYA, Jean pascal GIROU (France), Berardo CARBONI et Rosanna GALVANI (Italie), Alan SONDHEIM, Patrick LICHTY et Laurence GARTEL (USA), Silvestre PESTANA (Portugal), Myriam HAMMANI (Algérie, France, USA), etc.

199 Au sens étymologique du mot.

Cette *Union Artistique pour la Méditerranée*²⁰⁰ a permis de créer toute une communauté artistique qui travaille sur différents thèmes reliés à la Méditerranée, les artistes peuvent collaborer pour l'Art méditerranéen. En effet, c'est une union entre les différents modes d'expression artistique : Arts Plastiques, Arts Médiatiques, Théâtre, Cinéma, Musique, etc.

La Méditerranée Internet, permet aux cybercitoyens d'avoir une identité numérique avec la *CArte à PUce CItoyenNE*. Cette carte d'identité numérique est un projet en cours de développement dans les réseaux d'Internet, elle favoriserait une authentification forte des artistes et leurs œuvres numériques. Ainsi, nous avons créé le *Babel de l'AUME* semblable au *Babel Museum* de Fred FOREST, afin de réunir les artistes de la Méditerranée dans les espaces virtuels de Second Life. Plusieurs projets artistiques ont été mis en œuvre au sein de cette union, dont nous citons ici les plus importants.

Sous l'égide de l'association *Capucine.net*, nous avons réalisé une série d'œuvres numériques qui nous ont permis d'expérimenter ces nouveaux cyberespaces et de nous approprier notre territoire sur lequel nous avons créé des installations avec des portes virtuelles en 3D.

Une installation virtuelle a été créée pour symboliser la navigation des internautes dans la Méditerranée d'Internet, et ceci suite à l'exposition virtuelle des portes méditerranéennes que nous avons conçu au Web Palace, dans laquelle nous avons mis en valeur les œuvres numériques dans un espace tridimensionnel de Second Life, nous avons réuni des artistes qui représentent des territoires physiques différents.

Vinton CERF a inventé avec Bob KAHN le protocole IP, il est aussi parmi les scientifiques fondateurs du *Web Net Museum* de Fred FOREST.

Pour cela, suite à notre collaboration avec cet artiste, nous avons traduit l'importance de cette invention par la création d'œuvres virtuelles qui mettent en exergue les adresses IP et la sortie des artistes numériques de la simple représentation par les pixels.

Ainsi, nous avons tenté d'arriver à éclater le cadre de l'écran de l'ordinateur et passer au cyberespace pour vivre l'expérience de vivre une deuxième vie sur Second Life.

Afin de lier les différentes îles sur Second Life dédiées à la création artistique, nous avons participé à la mise en œuvre d'un projet virtuel dans le festival OFF d'Avignon qui met le point sur la question de l'utilisation des espaces et leur hybridation.

Cette hybridation a permis une explosion des frontières cybernétiques dans le projet du JTDUOFF, par l'interpénétration des espaces d'Avignon, allant des espaces publics et réels vers les espaces publics virtuels.

200 <https://www.facebook.com/UnionArtistiquepourlaMediterranee?fref=ts>

Ces espaces publics ont permis l'enchevêtrement du virtuel et du réel dans le festival, où la présence de l'artiste était de nature double puisqu'il se trouve totalement virtuelle dans le pôle de communication des théâtres d'Avignon tandis qu'il participe dans un spectacle réel en collaboration avec d'autres artistes.

Cette expérience nous a permis de définir la nature des espaces virtuels territorialisés par les acteurs réels et virtuels comme l'affirmait RAFFESTIN²⁰¹.

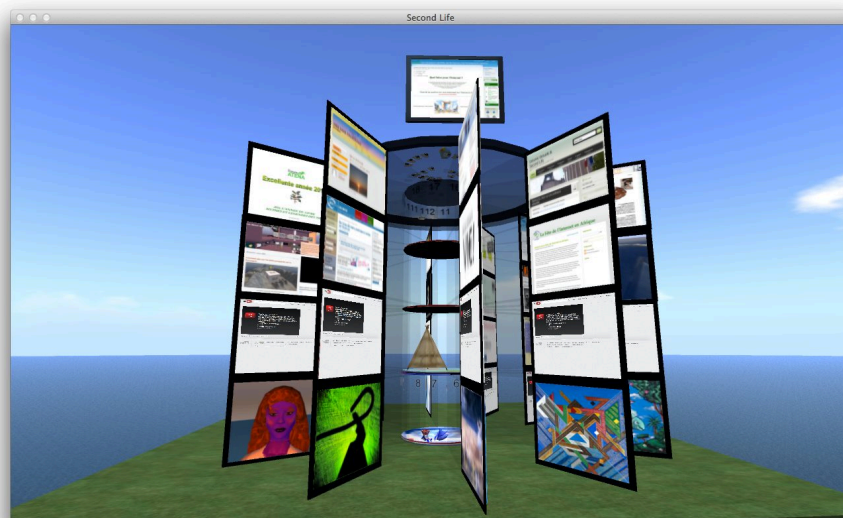


Figure 39 - Exposition virtuelle sur la Babel de l'UAPM (AUME)

Œuvre : Babel de l'AUME, Artiste : Philippe VACHEYROUT/Wafa BOURKHIS, Ile : Isles Marquises
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 40 - Exposition virtuelle sur la Babel de l'UAPM (AUME)

A gauche : Œuvre de Nja MAHDAOUI sur les avions de Gulf Air – à droite : Portes Blanches de Wafa BOURKHIS
 Œuvre : Babel de l'AUME, Artiste : Philippe VACHEYROUT/Wafa BOURKHIS, Ile : Isles Marquises
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

201 RAFFESTIN Claude, *Pour une géographie du pouvoir*, Op.cit. p.129.

3.1. L'installation virtuelle sur Second Life *Portes méditerranéennes* : des fenêtres du Web vers les portes méditerranéennes du cyberspace :

À l'occasion de l'ouverture du *Museo Del Metaverso*²⁰² italien, nous nous étions invités à créer une œuvre qui a une relation avec la Méditerranée. L'espace consacré était un sous-marin virtuel, qui nous a inspiré pour créer une sorte d'installation tridimensionnelle avec les images des portes.

Le 20 Mars 2008, nous avons participé à la fête d'Internet réalisée par Fred FOREST.²⁰³

En empruntant ces formes géométriques des arabesques, nous avons créé un espace tridimensionnel où s'entrecroisent les cercles et les carrés qui se répètent dans un mouvement rythmique.

La structure fondamentale de cet espace est un carré issu de la notion de parcelle qui cherche à expliciter encore la notion de territoire.

Sur Second Life, nous avons voulu créer une installation numérique qui a comme matière les pixels et qui présente plusieurs formes de créations artistiques spécifiques à ce monde virtuel.

Anne- Gaëlle BABONI-SCHILINGI définit l'installation numérique dans son article : « Installations et interactivité numérique » comme ceci :

« L'installation est une forme d'art hybride. Oscillant entre l'objet, l'espace et l'évènement, elle met en relation des formes de communication ainsi que des pratiques artistiques habituellement considérée comme hétérogènes. En s'ouvrant à la participation du spectateur et en utilisant pour cela les technologies numériques, l'installation devient interactive »²⁰⁴

Selon l'artiste Anne ASTIER,

« L'installation, met dans le monde réel en relation des formes d'art hétérogènes c'est-à-dire issus d'une matière tangible à base atomique, l'installation virtuelle propose un ensemble de pratiques numériques à base du pixel »²⁰⁵.

Sur Second Life, les relations de communication et les technologies dans une installation virtuelle correspondent aux systèmes de communication et de programmation de

202 <http://www.museodelmetaverso.it/>

203 <http://www.blog.adminet.fr/fete-de-l-internet-2009-sur-second-life-et-son-his...-synd0083939.html>

204 BABONI-SCHILINGI Anne-Gaëlle,

Installations et interactivité numérique,

Cahiers du numérique, Vol.1/4, Paris, 2000, pp.167-178

Disponible aussi dans l'ouvrage collectif sous la direction de Jean Pierre BALPE, *L'art et le numérique*, Paris : Hermès Science Publications, 2000, p.167.

205 Selon l'artiste Anne ASTIER, créatrice du festival « Rencontres Métaverselles » sur Second Life

Source : <http://www.territoire-digital.com/2009/09/inauguration-officielle-de-tournicoton-v2-ce-week-end/>

l'interface même de ce système. Tandis que les formes artistiques se présentent comme des créations en 3D provenant des primitives qui donnent des sculptures tridimensionnelles ainsi que des photographies et des peintures en image de synthèse.

La plateforme de Second Life permet à l'artiste de créer des relations entre les formes tridimensionnelles à l'aide des *Scripts*²⁰⁶ qui rendent l'installation interactive.

Ainsi, nous avons créé une installation interactive sur les terrains virtuels intitulée *Portes Méditerranéennes*²⁰⁷. Cette installation a servi comme dispositif artistique spécifique à cet environnement virtuel qui permet la participation du public incarné dans des personnages virtuels ou avatars.

Ces avatars peuvent interagir avec les éléments de cette installation afin de créer une nouvelle lecture de l'œuvre à chaque participation.

L'accès à cet espace se fait par *téléportation*²⁰⁸ dans le monde virtuel Second Life, où l'internaute trouve son avatar devant une grande porte cloutée²⁰⁹, typiquement tunisienne, que nous pouvons identifier par ses formes.

Cette porte est interactive, dès que le visiteur clique sur les heurtoirs en anneaux noirs, il entend un son qui ressemble au son réel émis par ces heurtoirs.

Cette porte est une porte à *Khoukha*²¹⁰, en cliquant sur la petite porte, un texte de bienvenue s'affiche sur l'écran ainsi qu'un son d'ouverture est activé.

Des images de portes qui se répètent sur les surfaces sont des *textures*²¹¹ de portes tunisiennes de SIDI BOUSAID.

Les portes aux alentours de l'installation sont en rotation permanente. Cette installation met en valeur plusieurs notions importantes qui marquent les caractéristiques des Topos dans le monde virtuel Second Life.

3.1.1. Le portail : un point d'entrée ou de sortie des internautes :

Les portails sont normalement des sites web qui comportent plusieurs rubriques qui servent à accéder à un ensemble de services web : Courriers électroniques, achat et vente, moteurs de recherche, etc.

206 <http://wiki.secondlife.com/wiki/Script>

N.B : la wiki Second Life n'a pas le même principe de l'encyclopédie Wikipédia, elle ne permet pas à n'importe qui de s'inscrire et de rédiger des articles, ainsi elle est considéré commel'unique source quant à la terminologie de Second Life

207 Voir DVD : *Portes Méditerranéennes*, en Annexe I.

208 <http://wiki.secondlife.com/wiki/Teleport>

209 Voir figure 41.

210 *Khoukha*, terme tunisien (en arabe خوخة) désignant la petite porte au milieu des vantaux de la grande porte traditionnelle qui permet aux visiteurs d'entrer et sortir sans avoir recours à ouvrir la grande porte, elle est très étroite de telle sorte qu'elle ne permet pas le passage qu'à une seule personne.

211 <http://wiki.secondlife.com/wiki/Texture>

Les arts numériques se sont servis des réseaux d'Internet par l'utilisation de ces portails consacrés à la création artistique contemporaine.

Parmi ces portails, nous pouvons citer le portail belge *Digital [Arts Numériques] Diary*²¹² de l'artiste Jacques URBANSKA, qui n'a de cesse de fournir des informations très utiles concernant les différents événements culturels qui s'occupent des arts numériques, ainsi que des articles scientifiques. Ce portail s'ouvre sur plusieurs autres portails et sites web qui s'occupent de la création numérique dans le monde entier.

Le portail français *Digitalarti*²¹³ est un autre espace communautaire qui comprend les blogs des artistes numériques les plus renommés dans le monde. Il sert à promouvoir leur art et à les informer des différents festivals et résidences d'artistes sur la planète.

Les portails dédiés à l'art sur Second Life sont nombreux à nos jours. Nous pouvons en citer les plus importants. Le plus grand et le plus populaire des sites est wiki.secondlife.com²¹⁴. Il représente un ensemble de portails qui permettent aux artistes et programmeurs de trouver une infinité d'informations allant du lexique aux aides techniques, et des F.A.Q²¹⁵, ainsi que toute une palette de *scripts*²¹⁶.

En effet, nous pouvons distinguer 9 types de portails :

Portail Open source

Portail LSL²¹⁷

Portail du groupe de travail sur l'architecture

Portail assurance qualité

Portail de localisation

Portail des volontiers

Portail création

Portail marketing

Portail des services

À partir de ces portails, nous avons choisi de créer un portail tridimensionnel à l'aide de la plateforme de Second Life qui symbolise l'ouverture des internautes sur les différents espaces et services virtuels.

Le choix d'un portail ressemblant à la porte tunisienne traditionnelle n'est pas arbitraire. Il symbolise l'identité tunisienne. L'emplacement de la Tunisie dans l'espace

212 <http://www.digital-arts-numeriques-diary.be/>

213 <http://www.digitalarti.com/fr>

214 http://wiki.secondlife.com/wiki/Main_Page

215 Frequently Asked Questions.

216 Voir lexique.

217 Langage SL : Voir lexique.

méditerranéen a une importance indéniable. La Tunisie se situe entre la Méditerranée occidentale et la Méditerranée orientale. Ainsi, un portail tunisien de couleur bleue est placé à l'entrée de cette installation.

C'est un portail interactif que les avatars peuvent frapper en cliquant sur les heurtoirs et entendre le son puis ils peuvent ouvrir les vantaux en y cliquant.

Ce portail passe enfin d'un instrument d'entrée/sortie d'un espace physique à un autre vers un symbole d'entrée/sortie entre un espace physique vers un espace virtuel et numérique d'une part, et d'un espace numérique vers un espace cybernétique d'un autre part.

Chaque élément de ce portail virtuel évoque la fonction des services dédiés à l'art sur SL, à partir d'un simple clic, l'avatar peut accéder à l'espace intérieur de l'installation après avoir frappé le heurtoir comme le fait un internaute sur un portail au web, tandis que le message de bienvenue traduit la page d'accueil. Ce portail évoque aussi la notion d'adresse qu'a mentionné Michel SERRES, elle symbolise l'adresse IP de notre avatar Sunflower AICHI.

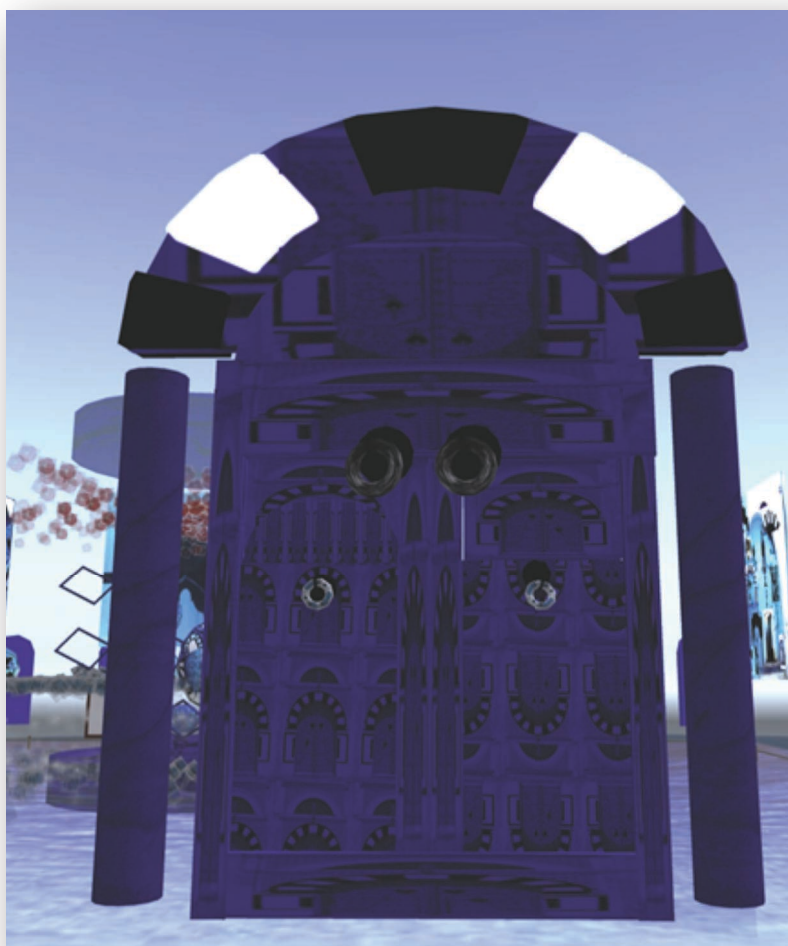


Figure 41 - Portail Tunisien sur SL

Oeuvre: Portes méditerranéennes, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: Isles Marquises

SLURL:<http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

3.1.2. Les fenêtres comme points de passage et passerelles entre l'écran, le web et les mondes virtuels :

Partant des écrans des ordinateurs, nous sommes entrés dans le web à travers ces portails. Les écrans des ordinateurs jouent un rôle assez fondamental dans la diffusion des images et des informations. À la fin de cette décennie, les écrans ont envahi notre mode de vie par l'invasion des téléphones portables et notamment les SMARTPHONES²¹⁸, l'IPHONE²¹⁹ et les ANDROIDS²²⁰ ainsi que l'IPAD²²¹ qui ont joué un rôle très important dans la culture visuelle humaine.

Quel que soit leur format, les écrans représentent des fenêtres vers le monde virtuel, des interfaces d'affichage de tout ce que nous faisons sur notre ordinateur.

Ces périphériques d'entrée/sortie, investissant notre quotidien, créent une nouvelle expérience de perception des images et des actions d'artistes qui l'utilisent pour des fins esthétiques.

Dans son article « Pour une typologie des interfaces », Annick BUREAUD, l'écran constitue une interface, un point de contact de l'œil avec l'œuvre.

Le trio Fenêtre/miroir/cadre qu'elle a mis en évidence, constitue des idées assez pertinentes dans l'analyse de cette installation sur Second Life.

En effet, les fenêtres représentées par des quadrilatères voire des carreaux troués et tournoyants représentent les écrans ouverts vers le monde.

Les artistes les utilisent afin de communiquer avec les internautes qui sortent du cadre de l'écran pour abolir les frontières entre eux. Une fois connecté, l'écran devient un moyen de visualisation des informations et un espace de communication de la société comme l'affirme Lev MANOVITCH pour qui

« Notre société est une société du spectacle ou de la simulation, mais sans aucun doute, c'est une société de l'écran »²²².

À travers les écrans, les internautes se connectent et créent leurs propres *cyberterritoires* tout en créant des communautés virtuelles. L'importance de la multiplicité

218 Voir lexique.

219 *Idem*.

220 *Ibid*.

221 *Ibid*.

222 MANOVITCH Lev, *The language of new media*, California: MIT Press, 2001, p. 99.

Citation originale: « We may debate whether our society is a society of spectacle or of simulation, but, undoubtedly, it is the society of a screen. » (Traduit par l'auteur).

Source: <http://andreknoerig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>

des cadres et des écrans dans cette installation reflète l'effet des onglets qui représentent un procédé de visualisation assez développé sur le client de SL.

Sur l'écran nous pouvons voir les différents services offerts par ce système, comme les cartes du monde et la mini carte qui donnent au *Slifer* plusieurs informations sur les terrains et les avatars connectés et ceux se trouvant dans l'île du propriétaire.

Dans les duplex RL/SL sur les *flat screens*²²³ de SL nous pouvons voir aussi les vidéos existant sur le web comme celles sur Youtube et Dailymotion.

Ce déplacement dans les espaces virtuels prend une autre forme de connexion entre les réseaux sociaux et les MUVes, et représente un jeu d'écrans assez développé.

L'application *Avatar Meetup*²²⁴, par exemple, représente une passerelle entre SL et *Facebook*, qui permet une connectivité importante entre les utilisateurs de ces deux mondes virtuels. Cet élargissement des espaces communautaires et des déplacements entre les territoires virtuels ne se limite pas à SL seulement, mais il existe aussi des liens entre les autres mondes virtuels comme *Kaneva* qui permet une connectivité des avatars avec Facebook, Myspaces et Twitter.

La révolution écranique, si nous pouvons le dire, est représentée par l'éclatement des cadres et de ces fenêtres existant sur cette installation et la dispersion des *flyers* comportant les images des portes.

En effet, cette séparation des vitres de leurs cadres permet une autre lecture de l'œuvre par la prolifération des écrans et la multiplication des applications qui permettent une certaine continuité de la société d'information, surtout par l'invention des écrans tactiles, des téléphones intelligents (*Smartphones*) et des *notebooks* qui octroient plusieurs possibilités aux graphistes et artistes pour présenter leurs créations artistiques.

Les œuvres présentes sur Second Life - comme cette installation - sont des œuvres écraniques selon Annick BUREAUD, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent être visualisées que sur l'écran de l'ordinateur.²²⁵ Ce qui permet l'existence d'un autre espace dit intime puisque l'internaute s'immobilise devant l'écran/cadre/fenêtre pour être présent en temps réel devant l'œuvre comme le souligne Lev MANOVITCH²²⁶.

223 Voir lexique.

224 <http://avarmeeetup.com/>

Cette application est soutenue par le projet *Schizophrenia Society of Alberta (SSA)*²²⁴ sert à aider les recherches sur les maladies mentales de schizophrénie à avancer. En fait, la schizophrénie est une maladie qui affecte les individus qui souffrent d'un dédoublement de personnalité. La multiplicité des écrans dans la vie des individus peut causer une schizophrénie numérique. Ce *Hud* (Voir lexique) est en vente sur le site Marketplace. qui représente le seul marché existant pour acheter les biens virtuels de SL :

<https://marketplace.secondlife.com/p/Avatar-Meetup-HUD-11/1642431>

225 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/9_basiques.php#Oeuvres

226 MANOVITCH Lev, MANOVITCH Lev, *The language of new media*, Op.Cit. p. 99.

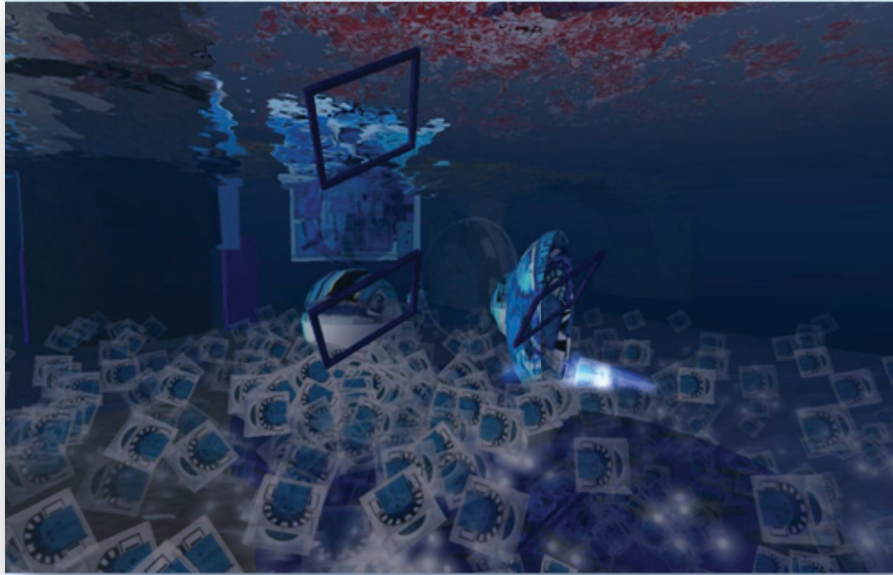


Figure 42- Éclatement des cadres et chaos des vitres avec la prolifération des écrans
 Œuvre : *Portes méditerranéennes*, Artiste : Wafa BOURKHIS, Ile : Isles Marquises
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>
 Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

3.1.3. L'identité numérique des artistes et de leur authentification unique :

Une fois entrés à travers les portails, les internautes choisissent leurs identités virtuelles comme l'affirme Michael HARDEY²²⁷, ils peuvent aussi choisir leur apparence physique qui peut manifester leur cyber-sociabilité.

« Lorsque les corps des utilisateurs sont laissés derrière, ils sont en mesure de choisir et de construire leurs formes et identités virtuelles. Vous pouvez choisir une seule occasion d'être grand et beau ; sur un autre que vous pourriez souhaiter être court et ordinaire. »²²⁸

La modélisation des avatars et leur apparence sur Second Life permettent d'identifier leurs choix.

Les utilisateurs des différents portails prennent des adresses IP comme cité avant, ce qui nous a poussés à mettre en valeur les portes pivotantes comme identifiants des internautes dans les territoires virtuels de Second Life. Les *flyers* du logo de *Capucine.net* se dispersent sur toute l'installation avec celles des portes du village SIDI BOUSAID afin de symboliser ces identités procurées par les *Slifers* et souligner le sens éphémère de l'art numérique.

227 HARDEY Michael,
 Life beyond the screen,
 Sociological Review 2002, 50(4), p.571 – 585.
 228 *Idem.*, p.570.

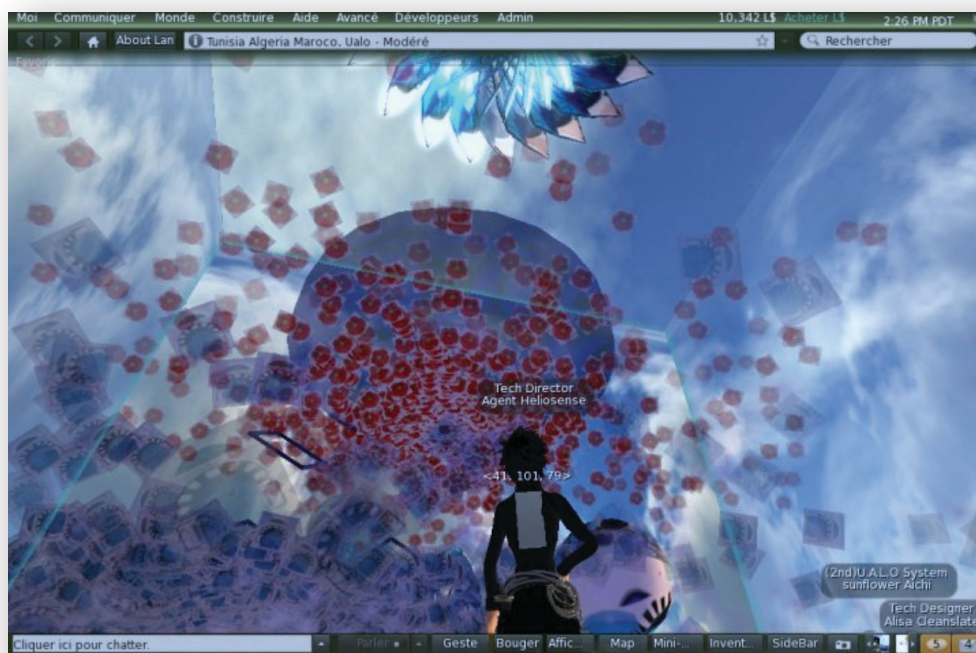


Figure 43 - Flyers du logo de la carte *Capucine*

Œuvre : *Portes méditerranéennes*, Artiste : Wafa BOURKHIS, Ile : UALO
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Ualo%20/47/88/21> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

Le passage entre les territoires physiques et méditerranéens se fait par l'identification des passagers que ce soit par carte d'identité ou par passeport. La *carte à puce citoyenne* (*Capucine.net*) permet une telle authentification aux internautes en leur donnant des identités numériques uniques, c'est-à-dire qu'ils peuvent utiliser une seule identité dans plusieurs services du web comme *Open ID*.

Les objets et créations des artistes sont aussi authentiques grâce à ce système qui permet une certaine codification de l'identité des résidents pour que personne ne puisse pirater leurs comptes. La carte *Capucine.net* permet à tous les artistes de payer, vendre tout en authentifiant leurs propres œuvres numériques en créant pour elles une protection des droits d'auteurs.

Les *flyers* contenant le logo de cette association se dispersent du haut vers le bas ce qui symbolise le contrôle des identités numériques des artistes et favorise une *authentification forte* des œuvres.

La disparition de ces *flyers* symbolise le côté éphémère de ces œuvres qui ne peuvent pas être éternelles à cause du système payant de Second Life, d'où la nécessité de sauvegarder ce patrimoine culturel numérique dans un musée virtuel comme le *Museo Del Metaverso*.

Le chaos généré par le mouvement arbitraire des *flyers* avec les portes évoque la mobilité des internautes qui se connectent à partir des adresses IP grâce aux nombreux appareils mobiles.

Ces adresses multiples des internautes représentent aussi les différents avatars que prennent les utilisateurs des réseaux, que ce soit dans les réseaux sociaux ou dans les MUVES. Ils peuvent même attribuer plusieurs tâches pour leurs avatars sur la même île.

Cette incarnation en plusieurs avatars peut refléter plusieurs côtés de la personnalité de l'internaute, sous forme de plusieurs identités comme l'explique Fanny GOERGES dans son ouvrage *Identités virtuelles, les profils utilisateur du Web 2.0* :

« Que l'utilisateur veuille se présenter soi-même le plus fidèlement possible ou incarner quelqu'un d'autre, l'expérience de la Représentation de soi participe dans ces deux cas de l'expérience réelle, à travers les heures bien réelles passées dans le monde virtuel »²²⁹

Selon GOERGES, la relation entre l'espace-temps et l'espace virtuel peut être une relation d'indépendance puisque l'internaute est unique dans son espace physique et concret, mais il peut choisir un ensemble de fournisseurs d'identités : un identifiant officiel avec lequel il travaille et qui peut être payé sur Second Life par sa carte bancaire ou son compte *Paypal*, c'est-à-dire qui peut être lié à son identité réelle. Un autre identifiant est attribué à caractère ludique où il peut accéder aux différents territoires nommés *Adulte*²³⁰, où il peut jouer avec ses fantasmes et rencontrer d'autres avatars pour les jeux en réseaux comme sur The Sims ou WoW.

Sur Second Life, l'utilisateur peut aussi occuper plusieurs postes d'emploi pendant une journée, il peut être un enseignant le matin, un journaliste l'après-midi, un joueur guerrier le soir dans un jeu de rôle, et une *escort-girl* la nuit.

Sherrie TURKLE a mené une recherche assez approfondie sur la question de vivre sur les réseaux et avoir une seconde vie, avant même la création des MUVES. Dans son article « Repenser l'identité à travers la communauté virtuelle », elle remet en question les apports identitaires des communautés virtuelles des MUD (Multi User Domains) qui permettent à l'internaute d'incarner plusieurs personnages et de porter plusieurs identifiants dans ces réseaux :

“You can be whoever you want to be. You can completely redefine yourself if you want. You can be the opposite sex. You can be more talkative. You can be less talkative. Whatever, you can to be. You don't have to worry about the slots other

229 FANNY Georges, *Identités virtuelles, les profils utilisateur du web2.0*, Paris : L>P Questions théoriques, 2010, p.34.

230 Voir lexique.

people put you in as much. It's easier to change the way people perceive you, because all they've got is what you show them. They don't look at your body and make assumptions. They don't hear your accent and make assumptions. All they see is your words. And MUDs are always there. 24 hours a day you can talk down to the street corner, and there's going to be a few people there who are interesting to talk to, if you've found the right MUD for you.”²³¹

Le progrès technique assez avancé de SL permet un certain anonymat des internautes qui peuvent tout faire comme l'a affirmé TURKLE, mais il existe une autre identification des avatars par leur voix qui est différente des MUDs. Le système de *Voice Chat*²³² permet de communiquer avec les autres et faire découvrir leur vraie identité. Ainsi, les intervenants peuvent dévoiler le sexe de leurs interlocuteurs ainsi que leurs accents.

3.1.4. Les sphères tournoyantes comme symboles des mondes virtuels :

Au milieu de l'installation, il existe des sphères tournoyantes comme des globes terrestres afin de symboliser l'universalité des mondes virtuels qui se comportent comme des mondes parallèles. En effet, la nomination de ce MUVE évoque une vie parallèle, une seconde vie dans laquelle évoluent les avatars et y habitent d'une manière totalement virtuelle.

Contrairement aux *mondes-miroirs*, les MUVES sont des mondes *persistants*²³³ qui favorisent une autre vie des artistes : ceux qui peuvent prolonger leur vie avec la création d'autres œuvres *Inworld*²³⁴ qui ne peuvent pas être réalisées en RL. Ceci a conduit à la création de ces sphères qui tournent sans lois d'interaction comme dans le monde physique à repère euclidien.

Les Topos réels sont alors remplacés par les coordonnées en grille de Second Life et par les coordonnées cartésiennes x et y des pixels placées sur l'écran de l'ordinateur. Ainsi qu'ils peuvent être lus sous formes d'images de synthèse en coordonnées x, y et z sur l'espace 3D de SL. Ce triple logique nous permet de comprendre l'importance des avatars dans la création de ces espaces virtuels et de nous questionner sur la multiplicité des territoires virtuels créés par les internautes. En effet, ils passent de l'espace euclidien vers l'espace bidimensionnel de l'écran, puis vers la grille de SL pour finir dans leur territoire tridimensionnel sur leurs îles dans Second Life. Ce jeu d'espaces et de territoires évoque une certaine inter-territorialité qui s'étale sur l'*inter-net* ou la toile interne des territoires des réseaux.

231 FANNY Georges, *Identités virtuelles, les profils utilisateur du web2.0*. Op. cit. p.117.

232 Voir lexique.

233 *Idem*.

234 *Ibid*.

En créant ses propres territoires, l'artiste sur Second Life favorise une décentralisation des œuvres ce qui explique la possibilité pour lui de les visiter depuis plusieurs Topos du monde réel. Sur cette installation, nous avons eu des visites de plusieurs avatars dont les propriétaires se trouvent dans plusieurs territoires physiques dont la France, les USA, Canada, l'Italie, l'Allemagne, etc.

Une fois entrés sur notre espace, ils deviennent des cybercitoyens de notre territoire qui appartient au *Museo Del Metaverso*.

Comme l'a expliqué Fred FOREST dans ses œuvres,

« L'heure est à la décentralisation, c'est les régions qui donnent maintenant le ton! »²³⁵

La région Tunisienne représente le centre de cette exposition : elle est représentée par les portes tunisiennes tournoyantes qui symbolisent les adresses IP des internautes tunisiens.

Dans d'autres œuvres, d'autres régions sont mises en valeur, l'appartenance est un critère primordial de la territorialité comme l'explique Amor BELHEDI dans son article :

« L'appartenance se trouve au centre du processus identitaire et de territorialisation dans la mesure où elle fonde ce lien « magique », problématique et complexe à la fois, entre les individus, leurs communautés et leurs territoires. Le territoire permet souvent de consolider l'appartenance à travers la matérialité et la spatialité qu'il représente (l'étendue spatiale et les objets qui la ponctuent) et son appropriation (au sens juridique, affectif et symbolique) à double sens : c'est l'espace qui m'appartient et auquel j'appartiens à mon tour. Le processus d'identification passe par l'intériorisation de ce rapport d'appartenance. »²³⁶

Cette appartenance peut se traduire aussi à l'appartenance dans l'espace méditerranéen puisque les portes sont bleues comme la couleur de la mer Méditerranée.

Ainsi, la création de ce musée par un pays méditerranéen comme l'Italie et son invitation à créer cette installation prouvent cette appartenance. Cette installation a parcouru plusieurs inter-territoires puisqu'elle a été exposée sur plusieurs îles dans différentes galeries, comme les *Isles Marquises* et l'île Arabe *UALO* (United Arab Land Ownership).

L'appartenance au monde arabo-islamique se traduit aussi par la présence des formes géométriques qui se répètent sur toute l'installation et qui sont issues de l'Art Islamique.

Le carré, le cercle, le demi-cercle, la sphère et la demi-sphère sont des formes symboliques de cet art. Leur rotation dans l'espace tridimensionnel abolit la loi de l'attraction

235 www.webnetmuseum.org

236 BELHEDI Amor,

Territoires, appartenance et identification. Quelques réflexions à partir du cas Tunisien, L'espace géographique, Avril 2006, p.310-316.

ce qui différencie ce monde virtuel du monde réel. En effet, cet espace issu de lois de mathématiques permet de contrôler les objets dans l'espace 3D de l'ordinateur.

Ainsi, les avatars peuvent voler en se déplaçant dans l'espace comme des oiseaux. Cette caractéristique de l'espace Second Life permet de donner au visiteur une sensation de légèreté qui rappelle le côté spirituel de l'Art Islamique.

Les cercles et les sphères représentent des formes géométriques dominantes dans l'art islamique, tandis que les carrés sont toujours représentés dans les cercles rappelant le problème de « la quadrature du cercle » qui a été résolu par les architectes musulmans par la rotation du carré et la multiplication des facettes afin d'obtenir l'octogone.

Cette forme géométrique complexe issue de la forme simple du carré et de l'opposition entre le cercle et le carré, représente la contradiction principale entre notre existence mortelle et le désir de vie éternelle selon Oleg GRABAR, professeur à l'Université de Harvard²³⁷.



Figure 44- Sphères tournoyantes

Œuvre : *Portes méditerranéennes*, Artiste : Wafa BOURKHIS, Ile : UALO

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Ualo%20/47/88/21> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

237 PAPADOPOULO Alexandre, *Le Mihrāb dans l'architecture et la religion musulmanes*, actes du colloque international tenu à Paris en mai 1980, Paris : BRILL, 1988, p.120.

3.1.5. La sphère de danse comme mise en valeur de la présence du corps virtuel :

L'affranchissement du seuil du portail tridimensionnel remet en question la perception de l'espace environnant par les internautes. Le fait de faire entrer l'avatar dans l'espace traduit le déplacement du corps virtuel d'un espace à un autre et une certaine mobilité à travers les îles et les *cyberterritoires* de SL.

Les MUVES reflètent une autre réflexion des corps physiques évoquant la présence des internautes dans les espaces virtuels, qui représentent le corps humain sous une autre forme. Cette présence offre une nouvelle relation entre corps et espace à travers la présence à distance héritée de la littérature *Cyberpunk* surtout celle de William GIBSON comme l'affirme Daniel BELASCO dans son article :

« L'univers des réseaux numériques projette une image du corps tout à fait particulière, un rapport à l'espace et au temps complètement replié sur lui-même où le corps pourrait s'affranchir des contraintes géographiques. C'est le propos entre autres de l'imaginaire cyberpunk (Bruce STERLING mais aussi Philippe K. DICK, William GIBSON, ou Neal STEPHENSON en littérature, New York 1997 (John CARPENTER), *Blade Runner* (Ridley Scott – PKD), *Videodrome* ou *eXistenZ* (David CRONENBERG), *MATRIX* (Frères WACHOWSKI)...) où l'enveloppe charnelle devient encombrante sur les réseaux, est réduite à de la "viande", et n'a plus de raison d'être puisqu'on y voyage sous forme électronique, et cet imaginaire est aussi l'origine de la figure du cyborg mi-homme/mi-machine. Dans la même veine, on retrouve la logique de l'avatar... »²³⁸

À partir des réflexions de BELASCO, nous pouvons conclure que la culture *Cyberpunk* a largement nourri les théories du cyberspace surtout en ce qui concerne la notion du corps et sa relation avec les espaces virtuels.

En effet, la transfiguration des internautes en avatars permet une présence à distance de leurs âmes sur le réseau d'Internet.

La communication non charnelle des avatars favorise une continuité sociale au-delà des frontières géographiques.

Avec la naissance des milieux tridimensionnels de Second Life, les avatars peuvent tout partager en temps réel, que ce soit leurs idées ou leurs créations artistiques

Les déplacements des avatars à travers la téléportation dans les grilles de SL, permettent un voyage fluide des internautes à travers les flux.

La représentation des internautes par des corps virtuels simule leur vie réelle et permet une présence autre que leur existence réelle.

238 BELASCO Daniel,

Le corps, le lieu, le réseau : Locative Media Arts.

Source : <http://www.articule.net/2010/05/22/le-corps-le-lieu-le-reseau-locative-media-arts-conference-a-lecole-dart-daix-en-provence-semaine-thematique-e-topie-technologies-de-la-mobilite-23-25-fevrier-2010-deuxieme-part/>

En effet, les avatars que nous utilisons ont une forme humanoïde et nous emmènent dans une sensation de présence en dehors de notre corps. Quand l'avatar touche la sphère de danse, il s'inscrit dans ses mouvements et se transforme en un élément spectaculaire.

Cette gestualité virtuelle traduit cette présence et reconstruit l'espace en une scène de spectacle de danse dans laquelle les internautes manipulent leurs avatars comme on manipule des marionnettes.

Selon LEVEQUE,

« L'art, à son tour, imite les expressions physiques de l'âme ou de la force. Mais imiter l'expression d'un être ou d'une nature, ce n'est pas imiter cet être, c'est l'exprimer. L'art exprime donc la nature et ne l'imité pas. »²³⁹.

Cette expression par l'animation de ces corps virtuels représente une simulation de la danse humaine créée par des logiciels spécifiques.

L'internaute représente donc le côté spectateur et acteur en même temps qui est appelé spect-acteur²⁴⁰ ou bien un spect-agent comme le souligne Jean Louis WEISSBERG :

« L'ingénierie de simulation, dans sa quête de densification des relations à distance fait naître une génération d'avatars, doubles, spectres, substituts, représentants numériques, dont la caractéristique essentielle consiste à être animée, à la source, par un agent humain, nous regroupons ces créatures sous le vocable de spect-agent. »²⁴¹

Dans le cas d'un spectacle vivant, les avatars sont appelés des spect-acteurs à cause de leur communication avec les autres, surtout que l'espace de notre installation est consacré substantiellement à l'interaction avec les autres avatars qui viennent danser avec le nôtre.

Le 20 Mars 2008, nous avons participé à la fête d'Internet réalisée par Fred FOREST²⁴². Ainsi, nous avons mis en œuvre cette installation aux îles Marquises dédiée à l'AUME²⁴³, et nous avons invité plusieurs personnalités à assister à cette fête.

Depuis 1998, Fred FOREST fête l'Internet²⁴⁴ le premier jour du printemps, avec Christian SHERER qui possède le site ADMINET avec la participation de plusieurs artistes et chercheurs. Le Bal organisé pour cette fête réunissait plusieurs personnalités, comme l'artiste Patrick MOYA, Philippe VACHEYROUT et Gérard DIACONESCO. Ce dernier a assuré une fête à Nice en RL, où il a animé la fête par son avatar et sa voix ce qui a permis un certain

239 LEVEQUE Charles, *La science du beau: ses principes, ses applications et son histoire*, Volume 3, Paris : A. Durand et Pedone-Lauriel, 1872, p. 3.

240 WEISSBERG Jean Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*, Paris : L'Harmattan, 2003, p.94.

241 *Idem.* p.44.

242 <http://www.blog.adminet.fr/fete-de-l-internet-2009-sur-second-life-et-son-his...-synd0083939.html>

243 Abréviation de l'Union artistique pour la Méditerranée en langue anglaise : Artistic Union for the Mediterranean

244 Voir DVD : *Le Centre Expérimental du Territoire*, en Annexe I.

métissage dans le corps virtuel. Les artistes sont venus de différents pays pour danser dans notre installation via leurs avatars. La présence des avatars sur l'espace de l'AUME, a ajouté une certaine spectacularité à l'évènement SL/RL. Le fait de danser virtuellement, sans fatiguer le corps charnel²⁴⁵, permet aux *Slifers* de sentir une sorte d'extase et d'épanouissement et faire vivre une autre expérience avec la corporéité.

Dans le monde réel et concret (RL), « La danse est l'art de la manifestation de la corporéité »²⁴⁶ selon Aylin KALEM, mais sur SL, la danse devient celle des pixels et le corps se métamorphose en avatar pour vivre une nouvelle sensation.



Figure 45 - L'avatar Sunflower AICHI en train de danser une fois touché la sphère de danse

Œuvre : *Portes méditerranéennes*, Artiste : Wafa BOURKHIS, Ile : Isles Marquises

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building/ Animation, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

245 Certaines recherches sont menées pour créer un lien entre le corps en RL et SL, surtout celles qui utilisent les capteurs numériques afin de traduire les mouvements du corps charnel au profit des avatars. Nous mentionnons ici les recherches artistiques de Suguru GOTO. Ces séries de chorégraphies permettent aux danseurs ainsi qu'aux spectateurs de vivre une autre manifestation de la corporéité avec les doubles virtuels et de créer ainsi des liens entre les topos RL et SL. La fête de l'internet peut alors devenir plus spectaculaire si les participants arrivent à utiliser ces *Bodysuits* et peuvent avoir plus de sensations *haptiques* avec le corps virtuel des avatars.

246 KALEM Aylin,

Phénoménologie de MERLEAU PONTY et le corps dansant,

Source : <http://www.bodig.org/texts/Merleau-pontyEtDanse.pdf>

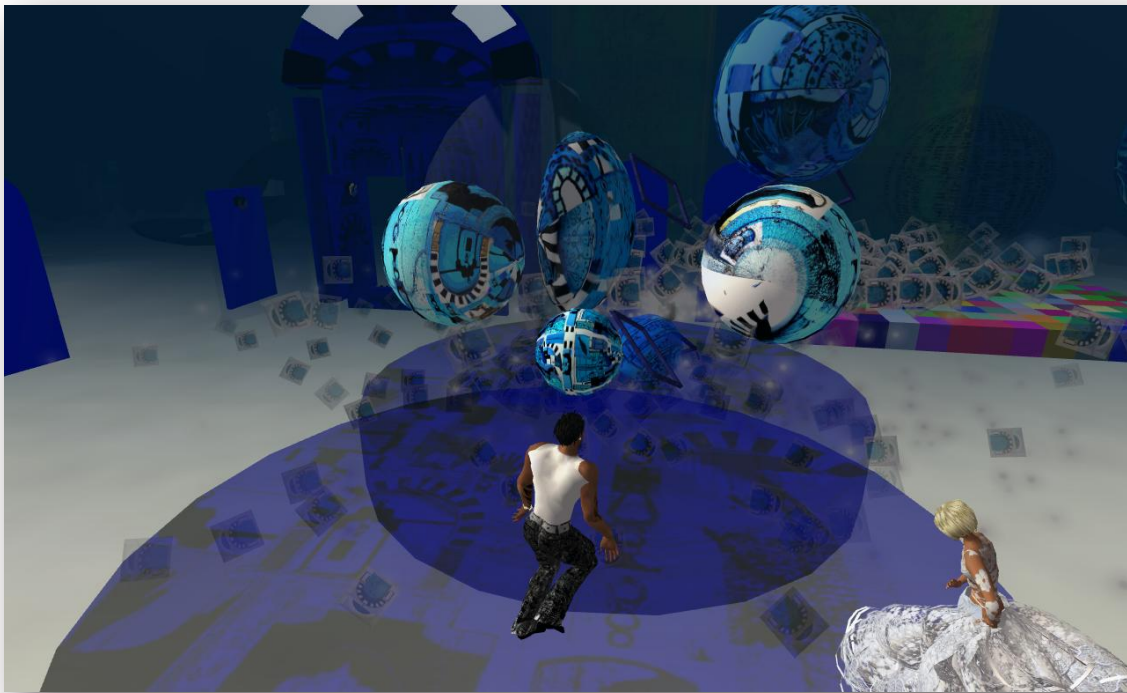


Figure 46 - Danse des avatars au *Museo Del Metaverso*

Œuvre : *Portes méditerranéennes*, Artiste : Wafa BOURKHIS, Ile : *Museo Del Metaverso*

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Uqbar/181/123/21> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building/ Animation, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

3.2. Le pôle numérique de communication du JTDUOFF entre Avignon et Second Life ²⁴⁷:

La création de *l'Union Artistique Pour la Méditerranée*, nous a permis d'élargir notre champ d'étude et nous faire entrer dans un multiculturalisme et de fonder plusieurs relations avec les différents réseaux culturels dans le bassin méditerranéen.

La création de la page de cette union sur le réseau social Facebook²⁴⁸, nous a permis de nouer plusieurs contacts avec les différents festivals.

Le principe essentiel de ces connexions était de nous permettre d'élargir le champ de création et d'expérimentation de plusieurs territoires essentiellement dans le cyberspace.

Après quelques discussions avec le directeur artistique du JTDUOFF Jean Pascal GIROU, sur *Facebook*, nous avons pu nous mettre d'accord pour réaliser un projet sur Second Life.

Au début, le but commun était flou, mais nous savions que essayerons de reproduire un espace de communication entre le monde réel et le monde virtuel qui représente un lien entre le festival OFF d'Avignon et le monde virtuel sur Second Life.

²⁴⁷ Voir DVD : *Projet JTDUOFF RL/SL*, en Annexe I.

²⁴⁸ <http://www.facebook.com/group.php?gid=42371684189>

En effet, dans ce chapitre, nous voulons bien mettre le point sur la question de l'importance du territoire virtuel dans la communication des artistes avec le monde réel. Il sert comme espace de communication visuelle et d'identification numérique de ces artistes et leurs théâtres dans les Topos des réseaux.

Ensuite nous procéderons à l'analyse des différentes images créées sur Second Life, comme la représentation du *Palais des Papes* et l'espace de communication des théâtres d'Avignon.

Cet espace a servi à promouvoir les spectacles programmés ainsi que de créer des événements virtuels sur Second Life comme la révolution numérique réalisée par Lafayette BEAUMONT et les spectacles RL/SL.

Le territoire réel du festival d'Avignon est un territoire dédié à l'art, où Jean VILAR, son créateur a voulu sortir de la boîte italienne et présenter des spectacles dans des espaces non théâtraux (*Cour d'honneur* du *Palais des Papes*) qu'il a détournés.

À partir de cette analyse, nous allons démontrer que SL est un lieu ou TOPOS où le cyberterritoire devient un espace de présentation, de représentation et de communication par les acteurs virtuels.

3.2.1. Détournement des espaces et l'abolition des frontières des territoires concrets vers le cyberspace :

Le Festival d'Avignon est un festival historique en France, qui marque le plus grand événement théâtral en Europe. Si nous revenons à ses origines, nous pouvons lire dans le site dédié à ce fameux festival qu'il a été fondé par l'artiste Jean VILAR :

« Le Festival d'Avignon fut fondé en 1947 par Jean VILAR. C'est à l'occasion d'une exposition de peinture et de sculpture contemporaines²⁴⁹, organisée dans la grande chapelle du *Palais des Papes*, par Christian ZERVOS, critique et collectionneur, et le poète René CHAR, que Jean VILAR fut convié à présenter son premier grand succès public : *Meurtre dans la cathédrale* de T.S. Eliot. Habitué des petites scènes, VILAR, dans un premier mouvement, refuse car la *Cour d'honneur* du Palais lui paraît un lieu trop vaste et "trop informe" et il n'a plus les droits de la pièce. Cependant, il fait une autre proposition : présenter trois pièces, en création : *Richard II*, un Shakespeare presque inconnu à l'époque en France ; *Tobie et Sara* de Paul Claudel, enfin *La Terrasse de midi*, deuxième œuvre de Maurice CLAVEL. Dès le premier Festival, en septembre 1947, le programme propose à la fois des œuvres méconnues du répertoire universel et des textes contemporains. »²⁵⁰

Comme c'est mentionné dans ce site, ce festival se déroule chaque année dans le *Palais des Papes*, un espace religieux à l'origine.

249 L'exposition dont parlait cet article était celle de Pablo PICASSO.

250 <http://www.festival-avignon.com/fr/History>

Baptisé par les deux papes Jean XXII et Benoît XII entre 1334 et 1342, le *Palais des Papes* a été transformé en un espace de création artistique. La *Cour d'honneur* fut transformée en une scène de théâtre sur laquelle ont joué des milliers de comédiens. Le souhait de Jean VILAR, à détourner l'espace religieux en un espace artistique, était le point de départ de notre réflexion pour ce chapitre.

Le détournement de la gouvernance menée par les Papes pendant des siècles, vers celle des artistes leur a permis un certain pouvoir à ce territoire, ce qui nous a poussés à chercher les différentes démarches suivies par les artistes d'Avignon.

VILAR voulait un théâtre populaire destiné à un public de masse, un « *théâtre universel* » qui favorise une certaine transparence de l'acte scénique comme c'est mentionné dans le site :

« La volonté de Jean VILAR est de toucher un public jeune, attentif, nouveau, avec un théâtre différent de celui qui se pratiquait à l'époque à Paris : "Redonner au théâtre, à l'art collectif, un lieu autre que le huis-clos) ; faire respirer un art qui s'étiole dans des antichambres, dans des caves, dans des salons ; réconcilier enfin, architecture et poésie dramatique". »²⁵¹

VILAR voulait donc créer un autre espace afin de sortir de l'huis-clos pour fonder un nouveau théâtre. En continuant le rêve de VILAR, le dépassement des espaces clos, André BENEDETTO a créé un festival parallèle dit OFF, une autre forme de contact avec le public où les artistes entrent en direct avec les spectateurs dans les bars, restaurants, rues, et même dans les salles de classe.

Avec cette initiative d'André BENEDETTO, de nouvelles formes de communication avec le public ont été créées pour promouvoir les spectacles présentés.

Des mini-spectacles, des *flyers*, des affiches distribuées partout dans la ville d'Avignon, servaient comme échantillons pour faire circuler les informations à travers les espaces²⁵².

Suite à ce changement d'espaces, le festival OFF a atteint un grand nombre de spectacles et de spectateurs, selon Michel CORVIN :

« En 2008, le nombre des manifestations a atteint 1024 ! Au total on compte, en Avignon et alentours, 75 lieux considérés comme de vrais lieux de spectacles... Le OFF accueille presque trois fois plus de spectateurs que le IN et l'offre d'une diversité qu'on croirait propre à égarer... »²⁵³

251 <http://www.festival-avignon.com/fr/History/6>

252 Voir figure 47.

253 CORVIN Michel, *Dictionnaire encyclopédique du théâtre à travers le monde*, Paris : Bordas, 2008, p.550.

Le catalogue du festival fût un autre moyen de communication pour les théâtres permanents d'avignon surtout avec l'insertion de l'image de l'affiche du Festival OFF²⁵⁴ sur sa couverture. Ce catalogue nous a servi comme référence pour créer notre pôle de communication sur SL.



Figure 47 – Affiches distribuées dans toute la ville d'Avignon pendant le festival
Crédit photographique : Virginie SPIES.



Figure 48 - Affiche du Festival OFF d'Avignon 2009²⁵⁵

254 Voir figure 48.

255 Source : Catalogue du JTDUOFF 2009

Photo disponible sur : <http://gontard.fr/?p=215>

La carte des lieux OFF²⁵⁶ représente un outil très utile afin d'explorer ces Topos, et de découvrir les différents spectacles.

A partir de cette carte²⁵⁷, nous pouvons voir les différents emplacements des théâtres d'Avignon qui participent au festival OFF, ainsi que les lieux des points d'accueil du OFF.

Nous pouvons remarquer qu'il existe des spectacles qui se déroulent en *extramuros*, c'est-à-dire en dehors des remparts de la ville d'Avignon.

Cette répartition marque une autre lecture des espaces dédiés à ce festival, en dehors de la ville comme à Villeneuve Lez'Avignon par exemple.

L'interactivité de ce site Web dynamique donne plus de détails sur les différents espaces à travers les hyperliens et les animations pour favoriser une certaine communication entre l'internaute/spectateur et les deux types de lieux. Les espaces de communication se sont alors proliféré afin de mieux communiquer et promouvoir les artistes participants et leurs compagnies, pour donner une nouvelle génération de Topos virtuels en hypertexte.

La diffusion de certaines vidéos de certaines parties de ces spectacles ont abouti à l'amélioration de leur qualité et ont servi le marché de l'art du théâtre dans toute la France ce qui a permis la découverte de nouveaux talents.



Figure 49 - Carte des lieux RL du festival OFF²⁵⁸

256 <http://www.avignonleoff.com/lieux-off/>

257 Voir figure 49.

258 Source : <http://www.avignonleoff.com/> (Consulté en 2010)

Le JTDUOFF (Journal Transversal du OFF) est un réseau web utilisant tous les médias possibles pour communiquer avec les théâtres d'Avignon, les compagnies et les spectateurs qui participent au festival OFF.

Ainsi, les internautes utilisent ce réseau, dit social, pour avoir toutes les informations possibles concernant les spectacles qui se déroulent pendant la période du festival.

Grâce à ce site, les compagnies et les théâtres gardent une trace des événements du festival et peuvent continuer à travailler sur la diffusion de leurs spectacles pendant toute l'année.

L'idée du JTDUOFF a été créée en 2006 par l'artiste Jean Pascal GIROU²⁵⁹, à la suite d'une guerre médiatique²⁶⁰ entre les deux structures d'Avignon AF&C²⁶¹ et AFO²⁶² (APO avant) qui ont mis le spectateur devant plusieurs paradoxes. Ainsi, le site web du JTDUOFF²⁶³ servait comme espace de communication et de programmation pour le festival OFF d'Avignon.

Les spectateurs ainsi que les différentes compagnies théâtrales ont trouvé un espace neutre entre les deux associations pour qu'elles travaillent ensemble dans un territoire *idéal* selon Jean Pascal GIROU.

Le JTDUOFF ou Journal transversal du Festival OFF d'Avignon, utilise depuis sa création tous les médias pour offrir un espace qui représente toutes les informations qui mettent le spectateur en situation de communication qui essaye d'être captivant, c'est-à-dire qui attire son attention vers les différents spectacles présentés.

Cette association utilise la qualité transversale du multimédia ou hypermédia selon Jean Pierre BALPE :

« Le concept d'hypermédia n'implique pas seulement le recours à des types de médias différents-ce que signifie déjà le terme multimédia. Il implique aussi une circulation transversale des informations que portent ces divers médias ainsi qu'un certain degré de possibilité de substitution : dans un hypermédia, les médias convoqués ne sont distincts qu'à un niveau donné ; à un autre niveau, ils sont identiques et interchangeables. »²⁶⁴

L'espace hypermédiatique du site JTDUOFF.fr est assez riche, il propose plusieurs médias allant des vidéos, aux textes, aux liens URL, aux séquences audio, et aussi des images et photographies numériques.

259 Jean Pascal GIROU est un musicien pianiste qui travaille depuis les années 80 sur la problématique de l'insertion du multimédia dans la scène du spectacle musical.

260 <http://www.webthea.com/?Festival-Off-d-Avignon-bilans,998>

261 Association Avignon Festival & Compagnies

262 Association Avignon Festival Off

263 <http://jtduoff.net/spip.php?article411>

264 BALPE Jean-Pierre, *L'art et le numérique*, Paris : Hermès Science Publications, 2000, p.18.

En architecture, comme dans d'autres sciences, une coupe transversale nous permet de voir toutes les pièces qui se trouvent dans un bâtiment.

Le JTDUOFF, nous donne une vue d'ensemble de ce qui se passe dans les espaces des théâtres d'Avignon.

D'après ce concept, le projet que nous avons réalisé avec ce journal transversal du festival OFF d'Avignon, consiste à enrichir ces espaces hypermédiatiques.

Pour cela, nous avons abouti à créer un espace qui permet d'expliquer et de montrer le contenu des programmations préparées par les théâtres, d'une manière plus explicite.



facebook Recherche

FESTIVAL OFF D'AVIGNON
Entreprise locale · Avignon, France

Informations générales

Adresse	64, rue Thiers - Bâtiment A Avignon, France, 84000
Heures	lun - ven: 10:00-13:00 14:00-18:00
À propos de	Prochaine édition du 8 au 31 juillet 2011 !!! www.avignonleoff.com
Description	Chaque année au mois de juillet, plus de 900 compagnies venues de toutes les régions de France et du monde entier font de la ville une immense scène de confrontation artistique où sont représentées toutes les disciplines du spectacle vivant dans une centaine de lieux de la ville.
Informations générales	<p>Autour du festival IN, s'est développé un espace théâtral plus spontané, "inventé" dès 1963 par André Benedetto. Le festival "OFF" qui, tirant sa première vigueur de l'esprit de 1968, a poursuivi son expansion en investissant massivement près d'une centaine de lieux, parfois transformés avec ingéniosité en espace d'accueil pour l'exercice théâtral.</p> <p>En 1982, un acteur, Alain Léonard, a l'idée de mettre un peu de lisibilité dans cette gigantesque foire et fonde Avignon Public OFF (APO) dont le projet initial est de fabriquer un programme répertoriant tous les spectacles du OFF.</p> <p>Depuis 2006, les artistes et les théâtres qui les accueillent ont décidé de prendre l'initiative de l'organisation et de la philosophie du Festival OFF dans le souci constant du respect des compagnies, du public et des lieux. Ensemble, ils ont créé une maison commune, Avignon Festival & Compagnies (AF&C). AF&C a pour but de rassembler, promouvoir et soutenir les actions menées autour de la création artistique, son rayonnement à travers le territoire en relation avec Avignon et son festival OFF. Elle œuvre plus largement à apporter des réponses aux questions cruciales que se pose aujourd'hui l'ensemble des professionnels de notre métier : la place de l'art dans notre société, la place de l'artiste dans notre système culturel et sa relation avec les publics.</p> <p>Le OFF, festival alternatif, est devenu une réalité incontestable dans le paysage culturel national. C'est un des plus grands festivals de compagnies indépendantes au monde par la richesse et la diversité de ses offres culturelles. Il bénéficie d'un nombreux public, pluriel dans sa composition et passionné de spectacle vivant dans tous ses genres et sous toutes ses formes. Il est devenu le véritable terreau qui fertilise la création artistique en France. (lire moins)</p>
Adresse électronique	contact@avignonleoff.com
Téléphone	04 90 85 13 08
Site web	http://www.avignonleoff.com

Figure 50 - Capture d'écran de la page Festival Off d'Avignon ²⁶⁵

265 Source : <http://www.facebook.com/pages/FESTIVAL-OFF-DA-VIGNON/56728887513?v=info&sk=info> (Consulté en 2010)

En Janvier 2008, le JTDUOFF a fait une extension de son territoire du réseau web vers le monde virtuel Second Life afin de créer un espace de communication, de présentation et de représentation.

Pour cela, nous poursuivrons l'initiative de BENEDETTO pour réaliser des spectacles où se mêlent le réel et le virtuel pour communiquer avec le public, à ceux qui se trouvent dans le territoire d'Avignon et à ceux qui dépassent les frontières réelles, c'est-à-dire les *internauts* et les *Slifers*.

Afin de réaliser cet espace tridimensionnel, Jean Pascal GIROU a cherché à nouer plusieurs contacts avec des *builders*, peintres, et programmeurs ainsi que des photographes et jeunes amateurs de cinéma et de théâtre et il les a réunis au sein d'un groupe sur Second Life.

Cette nouvelle communauté virtuelle a travaillé pendant 3 mois pour mettre en exergue les différents espaces dédiés à la communication du OFF. En effet, tous les builders ont veillé principalement à la création du *Palais des Papes* en 3D qui représente l'identité avignonnaise du festival.

La reproduction du *Palais des Papes* sur Second Life en 3D permet un voyage virtuel dans un hyperterritoire dédié à la communication.

Nous avons voulu que cet espace soit un espace de communication pour les théâtres d'Avignon pour qu'ils essayent de mettre en évidence leur programmation des spectacles qui se déroulent dans leurs espaces réels.

À partir de l'idée de détournement et d'abolition, qu'ont créée VILAR et BENEDETTO, nous avons mis l'accent sur le côté communicatif des espaces virtuels des MUVes comme Second Life.

En effet, en contradiction avec le système publicitaire pris par les organisations du festival RL, qui met le spectateur dans un tas d'affiches, de *flyers*, de pancartes, de mini-spectacles, des parades, nous avons essayé de mettre en place un nouveau système de communication.

3.2.2. L'espace simulé dans les Topos virtuels au service de la communication :

Depuis des années, la communication était la 1^{ère} préoccupation de l'association qu'a baptisée Jean Pascal GIROU, puisqu'il a affirmé qu'il était bien influencé par les œuvres de l'artiste Fred FOREST, surtout ses textes sur l'Esthétique *de communication* qu'il a créée avec Mario COSTA. À partir de son île virtuelle sur SL, GIROU a essayé de traduire les idées de ces deux philosophes, tout en gardant le côté graphique dans sa création.

Pour cela, nous poursuivrons notre démarche d'analyse topographique des espaces virtuels de Second Life, afin de dégager leurs spécificités et leurs caractéristiques par rapport aux autres modes de communication.

Motivé par les actions de Fred FOREST, Jean Pascal GIROU utilise le multimédia dans ses créations musicales depuis les années 90, où il utilise plusieurs médiums dans ses œuvres comme il l'explique sur son site :

« ...Je suis artiste musicien (piano, composition, arrangements). J'ai aussi une formation en danse, mime et théâtre. Je travaille depuis les années 90 à l'intégration du multimédia dans le spectacle vivant. J'ai imaginé, alors que je participais au festival Off d'Avignon 2006, une « installation » multimédia à l'échelle de la ville, pendant la période du festival... C'était une œuvre d'art qui reflétait à l'infini la diversité de la création vivante présente à Avignon. Elle jouait sur les immenses flux d'informations échangées ici pendant un mois à tous les niveaux et dans toutes les directions. En les triant, les analysant puis les réinjectant sur le forum du Off ainsi que sur le Web on crée une dynamique interactive qui amplifie sur un mode global les questionnements des créateurs, des artistes et du public contemporain présent chaque année à Avignon... on crée ainsi un véritable "*feed-back culturel* »²⁶⁶

Cette œuvre qu'a citée GIROU s'est développée dans le temps pour se faire traduire sous forme de site web afin d'aboutir à ce *feed-back culturel* dont il parle.

Cette formule rappelle la structure rhizomatique de la toile Internet qui décrit les modes de communication comme des *feed-back* dans tous les sens et directions.

Avec l'avènement d'Internet et notamment des MUVES, cet artiste a utilisé l'univers virtuel de SL, ce qui a bien renforcé cette idée, puisque la cartographie de Second Life est en grille, ce qui lui permet la globalisation de la culture numérique et artistique et de créer de nouveaux espaces d'échange sur les flux Internet.

Lors de sa découverte des espaces virtuels de SL, GIROU a voulu avoir un autre genre de *feed-back culturel* et ceci par la création d'une île qu'il a appelé *Avignon SL* pour y mettre tous les codes de cette ville en ajoutant sa propre trace à travers ses idées les plus innovantes.

3.2.2.1. Le Palais des Papes sur Second Life entre représentation et simulation des Topos réels :

Pierre Luigi CAPUCCI explique dans sa conférence l'idée de la simulation en citant que :

« The idea of "simulation" is a very intriguing, multifaceted and complex issue. Words like "verisimilitude", "emulation", "imitation", "copy", "reproduction", "clone", "replica"... are commonly used. In our everyday life we imagine situations, events, projects and decline them to the future: we simulate possible worlds and test them in a sort of permanent "what if" which is continuously reworked and modified. This process has been methodologically formalized in the sciences, where we build models, simulations, which try to describe facts, events and phenomena. Models and

266 <http://www.jtduoff.fr/spip.php?article225>

simulations have a very important cognitive role in knowing and understanding the world we live in. »²⁶⁷

L'utilisation de l'interface de Second Life permet d'avoir plusieurs résultats dont la simulation.

« [...] The software applications for creating 3D images simulate a 3D space onto the 2D space of the computer screen using the basic rules of the Renaissance perspective, and simulate the physics of the light and its behavior, the appearance of the matter and of the so called "real world. »²⁶⁸

La simulation selon CAPUCCI peut être expliquée de plusieurs manières. Selon lui, elle peut désigner plusieurs notions en même temps, comme la reproduction, le clone, le modèle, etc. Et ceci en utilisant des interfaces informatiques qui nous aident à comprendre le monde où nous évoluons.

La simulation tend à prendre des images référentielles c'est-à-dire qui ont une relation avec celle qui existe dans les Topos concrets.

La simulation des espaces réels de Nice par Fred FOREST a été reprise par GIROU qui a pris des espaces référentiels avec lesquels il a construit les éléments de son île.

Le *builder*²⁶⁹ principal de l'île Aldo GRANDJEAN²⁷⁰, connu spécialement sous le nom d'Albatroz HIRD, a créé le *Palais des Papes* sur Second Life, à l'aide de quelques photographies et vidéos de ce Palais, quoiqu'il ne fût pas sur Avignon pendant son travail.

Nous pouvons conclure que son recours à ces images référentielles était un point de départ pour la création du *Palais des Papes* virtuels.

La simulation dans ce chapitre désigne bien la représentation des espaces réels à partir des modèles comme l'a indiqué CAPUCCI.

La représentation tridimensionnelle du *Palais des Papes* sur Second Life permet d'identifier les espaces virtuels et leurs différents territoires réels.

Cette construction architecturale médiévale propose plusieurs éléments clefs du *Palais des Papes*. Selon le builder Albatroz HIRD (Alias Aldo GRANDJEAN), ce palais est divisé en plusieurs éléments :

« Éléments principaux : la Tour Sud, la Cour d'honneur, Notre-Dame des Doms, la Tour Carrée et Les Tours Jumelées.

Éléments secondaires : les rampes, les portes, les tours octogonales. »²⁷¹

267 CAPPUCCI Pier Luigui, *Simulation as a Global Resource*, Acte de colloque, International Conference "Consciousness Reframed 10 – experiencing [design] – behaving [media]", Munich, MHMK, University of Applied Sciences, November 19 – 21, 2009

Source: http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/capucci_simulation_global_resource.html

268 *Idem*.

269 Voir lexique.

270 http://www.facebook.com/note.php?note_id=384763785473

Selon lui, il a essayé de représenter de façon reconnaissable les éléments clés du *Palais des Papes* ce qui permet un lien avec les Topos historiques de la ville d'Avignon.

Inserés dans un espace non cloisonné sur l'île du JTDUOFF sur SL, ces éléments ajoutent une autre dimension à ce monument historique, celle de la simulation.

Selon Edmond COUCHOT :

« L'image n'est plus la projection optique d'un objet préexistant, mais la visualisation d'un modèle numérique qui simule l'objet entier sous les conditions souhaitées, formant l'image de synthèse. »²⁷²

En effet, à l'aide de l'interface de SL et à partir du modèle réel, le *Palais des Papes* virtuel a été bâti sous forme d'une image de synthèse tout en se référant aux espaces concrets et en le modifiant pour ne pas le décalquer.



Figure 51- Façade du *Palais des Papes* RL/SL –

Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artiste : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO, Ile : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie numérique/Peinture à l'huile

Crédit photographique : Aldo GRANDJEAN (Photos consultables sur :

<https://www.Facebook.com/media/set/?set=a.1449000428031.60394.1323813204&type=3>)

271 Explication d'Aldo GRADJEAN en IM à notre avatar Sunflower AICHI.

272 COUCHOT Edmond, *Images de l'optique au numérique*, Paris : Hermès, 1988, p.7. (Préface par Franck POPPER)



Figure 52 – Vue d’ensemble de la façade du *Palais des Papes* sur SL
Œuvre : *JTDUOFF Avignon SL* Artiste : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO, Ile : Avignon
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)
Année de création : 2009, Techniques : Capture d’écran/ SL building – Photographie numérique/Peinture à l’huile
Crédit photographique : Aldo GRANDJEAN (Photos consultables sur :
<https://www.Facebook.com/media/set/?set=a.1449000428031.60394.1323813204&type=3>)

Comme l’expliquait Jean Louis WEISSBERG, la simulation est de

"Faire apparaître pour réel ce qui ne l’est pas"²⁷³

La simulation du *Palais des Papes* en image de synthèse sur Second Life, permet une autre apparence, ce qui la transforme en représentation, c’est-à-dire qu’elle dénoue progressivement avec l’apparence réelle de l’objet en le rendant comme espace imaginaire ou comme le définit Aldo GRANDJEAN comme espace onirico-historique.

En effet, l’intégration des peintures abstraites de l’artiste Catherine IEKO sur les murs du *Palais des Papes* virtuel permet cette forme de reconstitution du monde réel.

273 WEISSBERG Jean Louis,
Le compact réel/virtuel,
Chemins du virtuel, Paris : Centre Pompidou, 1989, p.7.

L'image virtuelle du *Palais des Papes* est un signe qui se comporte comme représentation visuelle de l'objet réel, un réalisme figuratif où l'on a une copie du monde visible pour le restituer en images tridimensionnelles sur l'écran bidimensionnel de l'ordinateur sous forme de pixels et de coordonnées géométriques des objets 3D. Cette représentation offre à la fois une certaine similitude avec le réel et une dimension imaginaire.

En effet, quand le spectateur entre dans cet espace tridimensionnel, en utilisant les différentes fonctions de la caméra, il se retrouve dans un palais semblable au *Palais des Papes* d'Avignon. Il peut apercevoir les deux Tours de la façade, le mur, ainsi que les ogives qui ornent la porte d'entrée. La *Cour d'honneur* y est présente avec sa fontaine, ainsi que les arcades²⁷⁴.

La construction du *Palais des Papes* n'est pas une reproduction fidèle, qui vise une copie du plan du Palais réel, mais nous avons choisi de créer une nouvelle esthétique qui offre une nouvelle lecture de l'espace.

Cette nouvelle esthétique est visible à travers le changement des *textures*²⁷⁵ c'est-à-dire l'apparence des constructions 3D.

Ces *textures* que nous avons choisies, représentent des tableaux de peinture qui n'imitent pas les vraies textures du *Palais des Papes*, mais elles donnent une certaine abstraction aux formes qui les portent.

Dans cet espace, comme tous les autres espaces de SL, nous pouvons percevoir un enchevêtrement du réel et du virtuel d'une part, du figuratif et de l'abstrait d'une autre part.

En effet, le visiteur peut remarquer l'écartement graphique du modèle réel du *Palais des Papes*, que ce soit dans son architecture ou de ses couleurs et textures.

Ces changements nous donnent un aspect abstrait traduisant la vision subjective des créateurs de ces constructions. Les textures intérieures du *Palais des Papes* sont plus réalistes, puisqu'ils ressemblent aux murs du Palais réel, tandis que son apparence extérieure est différente.

Au début, nous avons voulu mettre un de mes tableaux de peinture réelle numérisée sur la façade. Cette peinture représente une composition abstraite d'arcades conçue en 2002, intitulée *Le Ksar d'ELJEM* inspirée des murs de l'*Amphithéâtre d'ELJEM*. Cet amphithéâtre romain est dédié combats de gladiateurs ainsi que des courses de chars et autres jeux du cirque, mais surtout des combats de bêtes sauvages. C'est pour cela que ce tableau a été choisi surtout en raison de la gamme de couleurs en ocre-jaune proche de celle du *Palais des Papes*. La superposition des arcades dans le premier tableau n'a pas répondu aux exigences du

274 Voir la vidéo du projet *JTDUOFF Avignon SL*, en Annexe I.

275 Voir lexique.

directeur artistique de l'île du JTDUOFF, c'est pour cela qu'il a contacté l'artiste peintre Catherine IEKO afin de créer une peinture totalement abstraite.

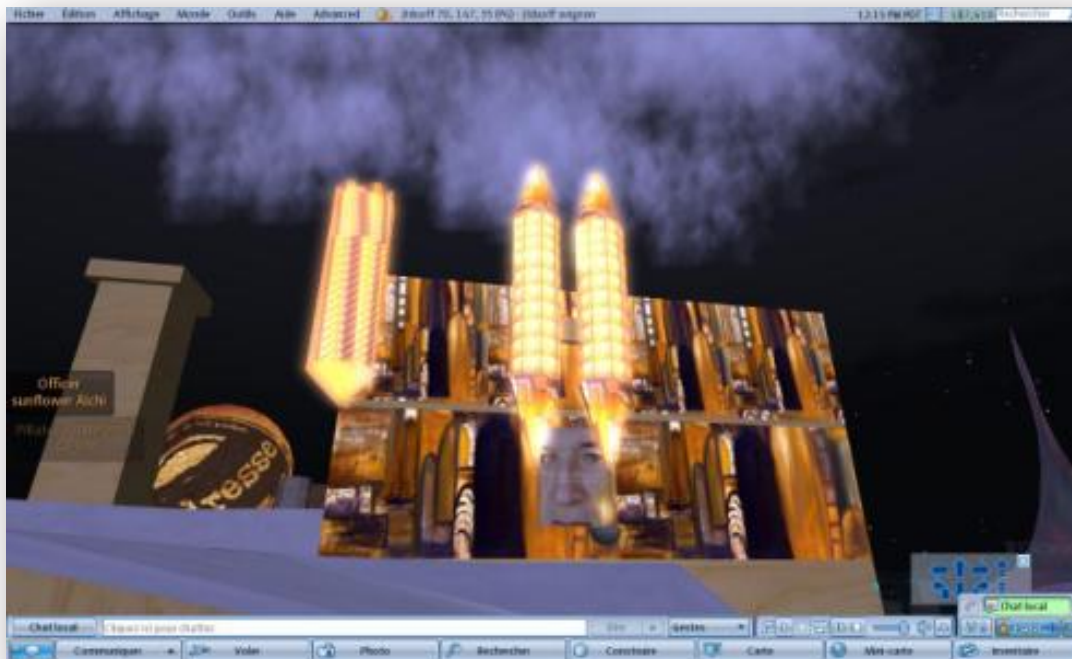


Figure 53 –Premier essai pour la façade

Œuvre : *JTDUOFF Avignon SL*, Artiste : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Wafa BOURKHIS, Ile : Avignon
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)
Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie numérique/Peinture
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

Le directeur artistique Gp OHL (Jean Pascal GIROU) considère que les arcades dans le tableau rappellent l'architecture religieuse tandis qu'il a voulu qu'il soit un détournement total du *Palais des Papes*, qui était consacré à la vie religieuse des Avignonnais, et notamment aux Papes.

Après de nombreuses discussions, nous avons décidé de changer cette texture par une peinture abstraite qu'a exposée notre artiste Chance HERMITE (IEKO) dans sa galerie.

IEKO travaille depuis des années sur la peinture virtuelle et son rapport avec la peinture réelle.

Elle a construit toute une galerie virtuelle sur Second Life, où nous pouvons voir ses œuvres. Elle considère le virtuel comme un autre côté du miroir comme dans l'histoire d'Alice²⁷⁶ qui transite par un miroir pour accéder au pays des merveilles. Avec ses peintures abstraites, elle a participé à cet écart remarquable dans tout le site.

276 LEWIS Carroll, *Alice au pays des merveilles*, Paris : Gallimard, 1994.

Une exposition virtuelle à la *Tour carrée* a été dédiée aux œuvres d'IEKO²⁷⁷ qui représente une extension de sa galerie virtuelle sur l'île Appaloosa.



Figure 54 –Tableau de peinture d'IEKO choisi par le directeur artistique qui représente une composition abstraite de couleurs de terres en contraste clair-obscur

Œuvre : Sans titre, Artiste : Catherine IEKO, Ile : Appaloosa

SLURL : <http://slurl/secondlife/appaloosa/34/163/24> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Peinture à l'huile sur toile (RL) - Capture d'écran/ SL building – Photographie numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

Si nous observons le côté droit de l'île, nous pouvons remarquer une nouvelle statue, qui représente en RL une sculpture de la Vierge Marie dite *Notre Dame des Doms*.

Sur le clocher virtuel de la cathédrale d'Avignon représentée sur Second Life, cette statue a subi un changement radical de son rôle, au lieu de protéger et bénir les habitants de la ville par son mouvement de mains, nous avons choisi qu'elle porte une guitare.

Cette sculpture a été modifiée pour sortir du pouvoir de l'église vers le pouvoir de l'art dans le territoire d'Avignon.

L'espace pictural virtuel possède donc une autre topologie différente de l'espace réel, quand il devient territorialisé, il subit un autre pouvoir.

La simulation devient, ainsi, une représentation et reconstitution du monument de *Notre Dame des Doms*, par l'ajout de la guitare pour insister sur le détournement des modèles réels²⁷⁸.

277 Voir aussi son blog sur le lien : <http://ieko-catnap.blogspot.com/2011/05/alice-au-pays-des-merveilles-alice.html>

278 Voir figures 56 et 57.



Figure 55 - Clocher de la cathédrale *Notre Dame des Doms* entre RL et SL
 Œuvre : *JTDOFF Avignon SL* , Artiste : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO, Ile : Avignon
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie numérique/Peinture à l'huile
 Crédit photographique : Aldo GRANDJEAN (Photos consultables sur : <https://www.Facebook.com/media/set/?set=a.1449000428031.60394.1323813204&type=3>)



Figure 56- Notre-Dame-des-Doms à Avignon
 La Vierge dorée veille sur la ville et sur le Christ qui regarde l'ange²⁷⁹



Figure 57 –*Notre Dame des Doms* virtuelle sur l'île du JTDOFF toujours dorée mais elle porte une guitare...

Oeuvre: *JTDOFF Avignon SL*
 Artiste: Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN, Ile: Avignon
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22>
 (Visitée en 2010)
 Année de création : 2009
 Techniques: Capture d'écran/ SL building
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

279 Source : <http://www.voyage-immobile.com/000120.aspx>

3.2.2.2. Le pôle numérique du sous-sol au Palais des Papes virtuel comme pôle de communication :

Le *builder* Aldo GRANDJEAN a défini ce palais comme un espace dédié aux théâtres participants au Festival d'Avignon et à la structure d'accueil du JT du Off sur SL.

En RL, l'espace du sous-sol du *Palais des Papes* servait pour les réserves du vin pour les grandes cérémonies religieuses.

Avec la création du Festival d'Avignon, il a été transformé en parking pour les voitures des visiteurs.

Sur Second Life, le directeur artistique a voulu tout un dépassement de formes, de rôles et d'espace pour créer une ambiance totalement artistique et créative.

Le sous-sol du *Palais des Papes* sur Second Life comme tout l'espace réel a été remplacé par un produit culturel. En interrogeant le Builder de cet édifice virtuel, Albatroz HIRD, il a répondu :

« Les religieux du médiéval étaient très portés sur l'ésotérisme... la symbolique des nombres, notamment, tient une place prépondérante... pour rythmer ce bâtiment, j'ai utilisé ces symboles, le 3, le 4, le 7 et le 8 »²⁸⁰

L'utilisation de ces symboles numériques a produit un espace divisé en 14 carreaux, où chaque carré correspond à trois arcades de chaque côté.

À l'entrée de chaque espace carré, nous avons choisi de mettre une porte en *fantôme*²⁸¹ sur laquelle est mise une photographie réelle de la façade de chaque théâtre.

Cette porte rappelle l'accès des internautes au cyberspace, et son caractère fantôme signifie que les objets virtuels sont immatériels...

En se référant à mes expositions sur les portes, nous avons mis dans les propriétés de chaque espace, l'adresse IP de son site internet.

En cliquant sur la porte, une *fenêtre pop-up*²⁸² s'affiche sur l'écran de l'utilisateur pour le rediriger vers le World Wild Web et naviguer dans le site web du JT DU OFF.

La transparence des portes fait écho aux idées de Jean VILAR qui affirme que le théâtre est un « théâtre-service-public », un théâtre populaire, universel et surtout « transparent, où les spectateurs pourraient, en quelque sorte, lire leur destin à livre ouvert ».²⁸³

280 <http://www.jtduoff.fr/spip.php?article806>

281 Voir lexique.

282 Voir lexique.

283 Collectif sous la direction de DE JOMARON Jacqueline, *Le théâtre en France, De la révolution à nos jours*, Op.cit. p.463.

Le produit culturel dans notre espace devient plus accessible de la part des spectateurs, les frontières deviennent plus transparentes puisque le public a un accès plus ouvert à l'information concernant les spectacles qui se déroulaient pendant le festival. L'importance du théâtre dans la vie de ces spectateurs a été mise en exergue dans les écrits de Jean VILAR qui affirme que :

« Le théâtre est une nourriture aussi indispensable à la vie que le pain et le vin... Le théâtre est donc, au premier chef, un service public.

Tout comme le gaz, l'eau, l'électricité »²⁸⁴

Avec cette facilité d'accès à l'information concernant les spectacles nous avons fourni à ces visiteurs virtuels tout un espace numérique qui met en évidence la nécessité d'adhérer le théâtre d'une manière ludique et interactive.

Après avoir entré dans l'espace carré de chaque théâtre, l'avatar se trouve sur un tapis noir sur lequel flotte un rideau noir en face, au-dessus duquel nous avons mis un panneau contenant le logo de chaque théâtre. Bref, sur chaque carré nous avons créé une scène semblable à la scène de danse avec son tapis et rideaux noirs sur lesquels des photographies tournoyantes volent comme des *flyers*. Ces *flyers* sont interactifs et contiennent des photographies des spectacles programmés pendant le festival OFF d'Avignon, dès que le visiteur clique sur leurs surfaces une fenêtre pop-up apparaît pour lui offrir une *Note Card*²⁸⁵ qu'il peut accepter et lire toutes les informations concernant le spectacle voulu dont l'horaire est indiqué en *texte flottant*²⁸⁶ sur le *flyer*²⁸⁷.

Cette nouvelle lecture des informations est caractéristique du monde virtuel de SL qui diffère des sites Web dynamiques mais il peut y avoir des hyperliens dans les *Note Cards*²⁸⁸ qui réorientent l'avatar-visiteur vers le site web du théâtre voulu ou bien vers le site du JTUDOFF pour avoir plus d'informations sur les spectacles.

La transversalité de ce journal a dépassé les frontières des pages web pour créer de nouveaux champs où l'information est la matière première allant des hypertextes vers les hyperterritoires de Second Life vice-versa.

Ainsi, chaque théâtre permanent d'Avignon possède son espace de représentation et de communication que ce soit en réel ou en virtuel, ces espaces sont semblables à une scène de théâtre où les corps photographiés communiquent avec les corps virtuels des avatars.

284 VILAR Jean, *Le théâtre, service public et autres textes*, Avignon, Paris : Gallimard, 1975, p.173.

Autre source : <http://www.evene.fr/celebre/biographie/jean-vilar-1504.php?citations>

285 Voir lexique.

286 *Idem*.

287 *Ibid*.

288 *Ibid*.

Cette interactivité est caractéristique de ce MUVÉ qui permet une communication entre l'avatar et les objets virtuels ainsi qu'une communication visuelle entre l'internaute et l'espace virtuel. Cette interactivité relationnelle permet une interaction entre les avatars, entre le *Slifer*²⁸⁹ et les images 3D ainsi qu'entre l'internaute et les compagnies de théâtre d'Avignon.

Les *flyers* mettent l'accent sur les photographies des divers spectacles présentés pendant le festival OFF. La photographie des spectacles vivants présente une autre esthétique de l'image qui met en considération le savoir-faire du photographe, comme l'éloignement du sujet, la faible luminosité et flou de bougé, la mesure de l'exposition, l'éclairage et lumière changeante, les choix esthétiques, savoir figer la posture, savoir enregistrer le mouvement et le reportage sur le spectacle.

Sur Second Life, ces photographies ne se limitent pas à ces contraintes, mais aussi à leur effet d'attraction pour les avatars.

L'ambiance *cartoonée* de ce monde virtuel nous a obligés à prendre d'autres mesures au sein de ces photographies par la saturation des couleurs, les effets spéciaux, comme le flou, la transparence, les contrastes etc.



Figure 58 : *Pôle numérique de communication* des théâtres participant au festival OFF d'Avignon
Œuvre : *JTDUOFF Avignon SL*, Artiste : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS,
Île : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Sur chaque carré nous avons créé une scène semblable à la scène de danse avec son tapis et rideaux noirs sur lesquels des photographies tournoyantes volent comme des *flyers*. Ici, c'est l'espace du le *Cie Le Ring*.

²⁸⁹ Voir lexique.

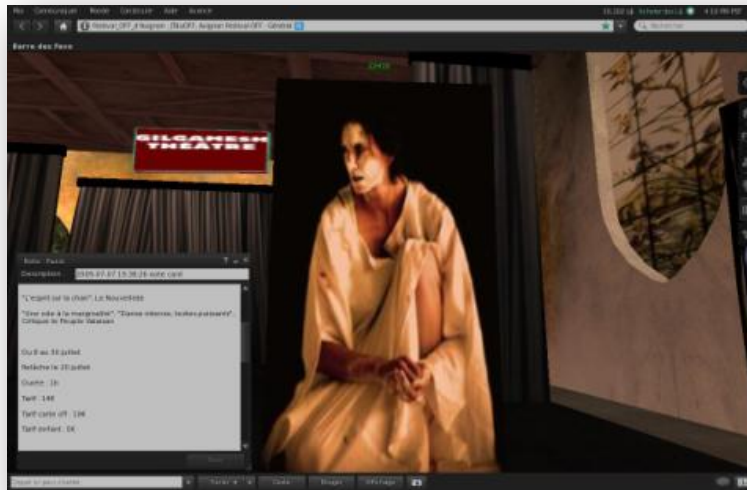


Figure 59 - Flyer du théâtre de Gilgamesh

Œuvre : *JTDUOFF Avignon SL*, Artiste : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS
Île : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie numérique,

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Sur ce flyer nous voyons cette posture qui attend son rôle et l'arrivée des spectateurs, avec une fenêtre en pop-up qui indique les différentes informations relatives au spectacle



Figure 60 - Flyer du théâtre *Le Balcon*

Œuvre : *JTDUOFF Avignon SL*, Artiste: Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS

Île : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Flyers tournoyants dans l'espace virtuel du théâtre du BALCON, des corps dansant sur la scène virtuelle.



Figure 61 – Flyer du théâtre *Le Ring*

Œuvre : JTDUOFF Avignon SL Artiste : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS
 Ile : Avignon

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009

Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Cette image est une photographie numérique faite par un amateur parmi les spectateurs. Elle a subi des modifications graphiques diverses par les outils du logiciel de traitement d'image. On remarque le changement de la luminosité et la saturation des couleurs



Figure 62 - Flyer de Cie Delgado FUCHS

Oeuvre: *JTDUOFF Avignon SL*

Artiste: Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS, Ile: Avignon

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Ce flyer contient une photographie publicitaire qui a été modifiée pour devenir une image numérique des corps des deux danseurs. Les couleurs ont été modifiées aussi pour donner aux images la dimension de l'imaginaire, surtout avec le fond noir. Dans cette image, le dépassement a été effectué sur l'affiche afin d'ajouter une autre lecture de la photographie. Les corps des personnages du spectacle de danse (Nadine FUCHS et Marco DELGADO) sont mis en valeur sur un fond noir.



Figure 63 – Flyers des Cie Delgado FUCHS et Cie Épiderme

Œuvre : *JTDUOFF Avignon SL*, Artistes : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS, Île : Avignon
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010). Année de création : 2009, Techniques :

Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS . Légende : Le corps virtuel de l'avatar Sunflower AICHI est devenu un corps parmi les corps des danseurs des comédiens réels.²⁹⁰

3.2.2.3. L'évènementiel au Palais des Papes au service de la communication

*Inworld*²⁹¹ :

L'ouverture de l'île du JTDUOFF sur Second life en 2008 a marqué un évènement phare dans ce monde virtuel.

La transversalité de l'information sur Second Life a été mise en valeur le jour du lancement de l'île, des artistes sont venus pour fêter cette inauguration historique. L'artiste Patrick MOYA²⁹² a invité plusieurs personnalités connues dans ce monde virtuel.²⁹³ Par la communication de cet évènement *Inworld* c'est-à-dire dans le monde virtuel de SL, nous avons invité en temps réel plusieurs *Slifers* en envoyant des *Note Cards* avec les *LM*²⁹⁴.

En effet, les *LM* permettent à ces visiteurs virtuels de se téléporter directement sur notre lieu île (Avignon) pour nous rejoindre à notre fête.

290 CIE DELGADO FUCHS, *Manteau long en laine marine porté sur un pull à encolure détendue avec un pantalon peau de pêche et des chaussures pointues en nubuck rouge*, Théâtre des Hivernales, Avignon : 2009, Spectacle de danse-Théâtre.

291 Voir lexique.

292 Artiste niçois dont les œuvres sont étudiées dans la troisième partie de cette thèse.

293 <http://www.studiomoya.com/telemoya.htm>

294 *LM* : Land Mark : repère qui marque l'emplacement de l'île ou l'avatar. Il est considéré comme un moyen de repérage des avatars sur la grille de SL. Voir Lexique.

Le 14 Juillet 2009, Lafayette BEAUMONT a fait la révolution numérique sur l'île du JTDUOFF. Cet avatar symbolique de l'identité numérique par sa carte à puce citoyenne (*Capucine.net*) est venu sur son cheval virtuel pour annoncer la révolution numérique comme l'a fait le général LAFAYETTE pendant la révolution française et la prise de la BASTILLE.

Le communiqué de Lafayette BEAUMONT (présentant son avatar sur un cheval virtuel) sur SL pendant son action montre bien sa déclaration de la révolution numérique :

« Avis à la population : Le 14 Juillet 2009, l'association *Capucine.net* déclare la révolution numérique ouverte, pour la refondation du capitalisme et la mise en réseau vertueux de la société de l'information du XXI siècle. Le label *Capucine* est la cocarde de la révolution numérique 2009, la gouvernance mondiale prend ses quartiers dans les Métavers 3D et les réseaux sociaux.

Second Life le 14 Juillet 2009

Lafayette BEAUMONT vous invite à une soirée arrosée et magnifique ! Champagne et feux d'artifice à minuit.

Sunflower AICHI va vous faire une visite guidée sur l'île d'Avignon Festival OFF-JTDUOFF et vous invitera à la fête du 14 juillet

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/58/134/32>

C'est la Révolution numérique !

Soyez nombreux ! »²⁹⁵

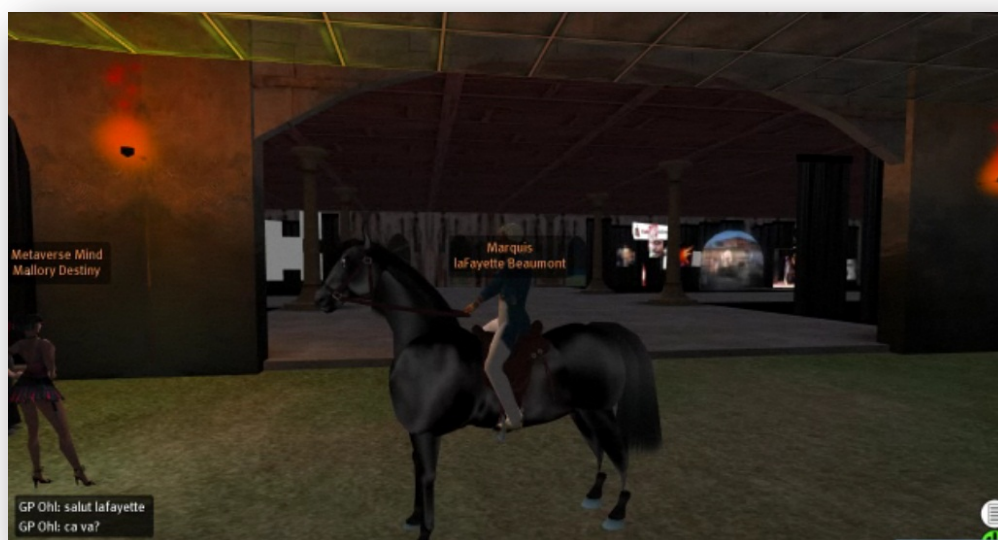


Figure 64 - Révolution numérique par Lafayette BEAUMONT Alias Philippe VACHEYROUT.
Œuvre : *JTDUOFF Avignon SL*, Artistes : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS
Île : Avignon
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)
Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

295 Note Card diffusée par Lafayette qui représente une annonce de la fête du 14 juillet.

Comme cité avant, le projet de la carte *Capucine.net* vise à créer une carte d'identité numérique à tous les internautes à l'aide d'un accès aux systèmes d'information du web par une authentification forte. L'accès à l'hyperterritoire de Second Life se fait à l'aide d'un pseudo et un nom de famille, ce pseudo permet un certain anonymat, mais le *Slifer* peut fournir des informations supplémentaires sur son profil dans l'onglet « Vie réelle ».

Cette identification n'est pas aussi forte que les systèmes *Open ID*²⁹⁶ et *IDENUM*²⁹⁷ par exemple, où les internautes ont une authentification décentralisée c'est-à-dire qu'ils peuvent s'identifier auprès de plusieurs sites ayant implémenté cette technologie en utilisant un seul et même identifiant.

La carte *Capucine.net* est une carte plus sécurisée comme l'explique Philippe VACHEYROUT dans son article :

« *Capucine* garantit la sécurisation en s'appuyant sur des standards internationaux ouverts tels que OATH et *Open ID* sans exclusion et en intégrant le cas échéant les dispositions des autorités de certification des différents pays tels que *IDÉNum* pour la France, les cartes d'identité électronique pour la Belgique ou l'Espagne. »²⁹⁸

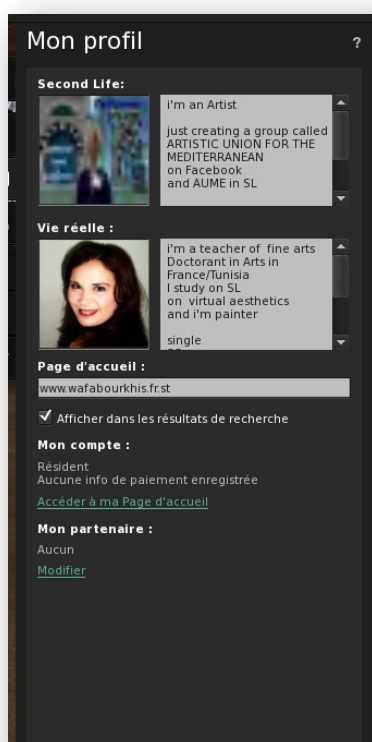


Figure 65 - Profil SL de l'Avatar Sunflower AICHI alias Wafa BOURKHIS.

296 <http://www.openidfrance.fr/>

297 <http://www.gouvernement.fr/gouvernement/label-idenum-plus-de-securite-et-plus-de-facilite-pour-l-usage-des-services-sur-interne>

298 http://www.capucine.net/article.php?id_article=23

En tant qu'artistes, cette *authentification forte* va nous permettre une authenticité des œuvres numériques comme l'a fait Fred FOREST en Mars 2009 à l'occasion de l'e-fête Internet²⁹⁹ que présente VACHEYROUT dans son communiqué sous forme de *Note Card* :

« E-fête de l'Internet 2009

<http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/144/151/52>

2009 est l'année de la fête de l'Internet du siècle.

Fred Forest l'artiste mondialement connu, un des pionniers de cette fête en 1998 en présidera le déroulement, sur le Métavers Second Life dans le cadre des travaux du *Centre expérimental du territoire*.

Animé par l'*Union des Artistes pour la Méditerranée (AUME)* avec le soutien de l'association *Capucine.net* elle accueillera les six continents, dans une Babel Artistique, élevée au centre du bouillon de culture de la mer Méditerranée, pour le développement durable de l'humanité du XXI siècle...

Lafayette BEAUMONT»³⁰⁰

Cette note représente un nouveau mode de communication *Inworld*, où il résume bien les finalités d'une telle fête qui met en évidence le *Centre expérimental du Territoire* et l'*AUME* afin d'accueillir les artistes venus des six continents pour avoir une identité numérique basée sur le système *OPEN ID* afin de développer le réseau de confiance numérique *Capucine.net*.



Figure 66 - Carte d'identité numérique *Capucine.net* de l'artiste Fred FOREST
Œuvre : Babel de l'*AUME*, Artiste : Philippe VACHEYROUT/Wafa BOURKHIS, Ile : Isles Marquises
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>
Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

²⁹⁹<http://www.cawa.fr/fete-de-l-internet-2009-sur-second-life-et-son-historique-depuis-1998-article002662.html>
³⁰⁰ Note Card fournie par Lafayette Beaumont alias Philippe VACHEYROUT en cliquant sur l'image de la carte capucine de Fred FOREST affichée sur la Tour de Babel Virtuelle sur Second Life.
<http://maps.secondlife.com/secondlife/Isles%20Marquises/61/64/118>



Figure 67 - E-fête de l'Internet animée par Sunflower AICHI alias Wafa BOURKHIS et Diaconesco TV³⁰¹ -
 Œuvre : Babel de l'AUME, Artiste : Philippe VACHEYROUT/Wafa BOURKHIS, Ile : Isles Marquises
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>
 Année de création : 2009, Technique : Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 68 - Fête du 14 Juillet et jeux d'artifices sur Second Life aux îles Marquises³⁰²
 Œuvre : Babel de l'AUME, Artiste : Philippe VACHEYROUT/Wafa BOURKHIS, Ile : Isles Marquises
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23>
 Année de création : 2009, Technique: Capture d'écran , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

301 <http://diaconescotv.canalblog.com/>

302 Voir DVD *Projet JTDUOFF SL/RL*, en Annexe I.

Disponible aussi sur : http://www.livestream.com/sunfloweraichi/video?clipId=pla_7155882780695549764



Figure 69 - Fête du 14 Juillet avec LaFayette BEAUMONT alias Philippe VACHEYROUT et danse des avatars sur l'île d'Avignon³⁰³

Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artistes : Jean Pascal GIROU/ Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS
Île : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

3.2.2.4. La façade du *Théâtre du Chêne Noir*³⁰⁴ entre les topos réels et les topos de l'espace pictural virtuel :

Les espaces tridimensionnels de l'île du JTDUOFF ont subi beaucoup de modifications entre le réel et virtuel, et plus précisément dans leur échange graphique entre le réel et le virtuel.

Derrière le *Palais des Papes*, la création de l'espace virtuel du *Théâtre du Chêne Noir*³⁰⁵ représente la première étape dans ce projet, commencé en 2008.

En 2009, nous avons refait la façade sous la direction de Jean Pascal GIROU, pour qu'il y ait plus de lisibilité au sein des affiches et images, ainsi tout un changement des formes et couleurs comme dans tout l'espace.

Les briques de la façade ont été modifiées pour devenir plus grandes et d'une couleur ocre plus vive jaunâtre et lumineux.

L'arcade en ogive a été agrandie aussi pour avoir la rosace au milieu avec le nom du *Théâtre du Chêne Noir* en bas plus lisible.

Tous ces changements des constructions du local du *Théâtre du Chêne Noir*, notamment la façade, peuvent nous donner plusieurs interprétations. Selon PEIRCE, la façade

303 Voir DVD *Projet JTDUOFF SL/RL*, en Annexe I.

Disponible aussi sur : http://www.livestream.com/sunfloweraichi/video?clipId=pla_7155882780695549764

304 <http://www.jtduoff.fr/spip.php?article426>

305 <http://www.jtduoff.fr/spip.php?article431>

représente le contenu culturel de la construction ainsi que l'expression architecturale de la construction³⁰⁶.

Avec la modification de la façade de ce théâtre, nous pouvons comprendre ce détournement de l'espace et du lieu religieux, de la chapelle Sainte-Catherine, en un espace culturel.

L'insertion de la rosace intègre le côté esthétique et symbolique sur la façade. Étant symbole d'éternité du monde, la rosace offre une lecture artistique à cet espace.

La rosace du *Théâtre du Chêne Noir* nous porte vers le territoire de l'art, de la création théâtrale, et des arts numériques dans les MUVES.

Second Life offre un lieu d'échange d'un imaginaire collectif sur l'île du JTDUOFF, le photographe Yoan LOUDET a bien compris ce que souhaite faire le directeur artistique Jean Pascal GIROU, il a essayé de prendre un point de vue global sur la façade réelle et d'y ajouter quelques effets spéciaux à l'aide des logiciels de simulation des images numériques. Notre intervention sur les briques et la saturation des couleurs ainsi que la dimension de l'arcade en ogive et l'insertion du nom de ce théâtre a ajouté une autre lecture de la façade se basant sur les rapports topologiques de ses éléments plastiques vis-à-vis de l'espace.

Fernande SAINT-MARTIN explique dans son article l'importance d'une telle intervention en affirmant que :

« Les rapports topologiques qui fondent toute expérience de l'espace et, par suite, sa représentation plastique, sont d'ordre intensif et non métrique, fondés sur le voisinage et la séparation, l'entourage, l'emboîtement et l'enveloppement, la relation d'ordre ou de succession, la limite et la latéralité, l'ouverture et la fermeture, le joint et le disjoint, l'intérieur et l'extérieur, les points d'accumulation ou masse critique, etc., créant essentiellement une profondeur dans le continu. »³⁰⁷

En effet, les éléments numérisés de la façade virtuelle du *Théâtre du Chêne Noir* ont été modifiés afin d'offrir au visiteur, incarné en son avatar, de nouveaux rapports topologiques se basant sur d'autres mesures de l'espace qui sont d'ordre intensif et non pas extensifs, selon SAINT-MARTIN. Cela veut dire qu'elles concernent la relation entre les parties et le tout et non pas entre les parties elles-mêmes.

Ces mesures intensives créent, selon SAINT-MARTIN, une profondeur dans le continu. Pour cela, nous avons choisi de modifier l'emplacement et les dimensions des

306 EVERAERT-DESMEDT Nicole, Le processus interprétatif: introduction à la sémiotique de Ch. S. Peirce, Paris : MARDAGA, 1990, p.133.

307 SAINT-MARTIN Fernande,
De la critique formaliste à la sémiologie visuelle
Voix et Images, vol. 9, n° 1, Paris : 1983, p. 85-95.

éléments de la façade pour offrir à ce nouvel espace une profondeur dans ce territoire numérique.



Figure 70 - Photographie de la façade réelle du Théâtre du Chêne Noir
Crédit photographique : Yoan LOUDET.



Figure 71 - Nouvelle façade du *Théâtre du Chêne Noir* sur Second Life
Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artistes : Jean Pascal GIROU/Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS/Yoan LOUDET/Asterion COEN (SL) , Ile : Avignon
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)
Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 72 - Rosace de la façade sur Second Life
Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artistes: Jean Pascal GIROU/Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS/Yoan LOUDET/Asterion COEN (SL) , Ile: Avignon
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 73 – Photographie de la rosace de la façade réelle à Avignon
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

En effet, la topologie des éléments de la façade du *Théâtre du Chêne Noir* a changé de coordonnées dans l'image numérique.

Les pixels de la photographie se sont transformés par les applications de calque et de clonage pour créer un nouvel espace pictural numérique. Comme le mentionnait Edmond COUCHOT :

« Une topologie nouvelle règle désormais les rapports du Sujet, de l'Objet et de l'Image [...] Entre l'Objet et l'Image s'est glissé le langage programmatique »³⁰⁸

Dans l'image numérique, les objets sont donc indissociables du langage informatique pour former une nouvelle topographie³⁰⁹ issue de cette *topologie* de l'espace pictural virtuel. Mais les côtés esthétique et sémiotique doivent être présents pour pouvoir parler d'un art et de son pouvoir. Le réaménagement du territoire virtuel sur Second Life permet une nouvelle topologie de l'image qui prend un objet issu d'une photographie formé de pixels comme point de départ.

La topologie a une relation étroite avec l'espace puisqu'elle indique le lieu des éléments picturaux dans une œuvre artistique. Michel SERRES le conclue dans son analyse de l'œuvre de CARPACCIO en disant :

« Et donc, premièrement, la topologie est une esthétique. Et donc, deuxièmement, une sémiologie. On n'en finit jamais avec l'espace. On ne parle jamais que de lui et en lui. Jamais on ne le quitte. Pour aller où, je vous le demande. »³¹⁰

Avec Second Life, nous pensons que nous partirons ailleurs, vers un autre monde, et mener une autre vie « virtuelle » dans le cyberspace et voir d'autres endroits qui nous rappellent des territoires réels en quelque sorte mais ils les représentent.

3.2.3. Les spectacles en duplex RL/SL : L'interpénétration des Topo à Villeneuve en scène :

À la suite de sa communication avec les responsables du festival OFF à Avignon, Jean Pascal GIROU a créé une séance de projection dans un endroit accessible par les spectateurs pour promouvoir son projet. Au début, nous avons pu la mettre dans la salle intérieure du café.com, mais puisque ce café se trouvait en *intra-muros* au bout de la ville, nous n'avons pas pu être distingués parmi toutes les parades et les spectacles de rue qui remplissaient la ville. La seule solution était de trouver un autre espace plus ouvert aux spectateurs, et surtout

308 COUCHOT Edmond, *Images de l'optique au numérique*, Op.cit. p.226.

309 Topo-graphie : lieu graphique, topo-logie : étude du lieu (de l'espace).

310 SERRES Michel, *Esthétiques sur Carpaccio*, Paris : Hermann, coll. Savoir, 1975, p. 85.

plus accessible, d'où nous avons trouvé que l'espace de Villeneuve en scène est le plus adéquat.

Dans ce petit village si situant de l'autre côté du pont d'Avignon, à Villeneuve Lez'Avignon, s'organise un festival des théâtres itinérants intitulé *Festival de Villeneuve en Scène*, où s'installent des artistes et compagnies voyageurs pour travailler pendant 3 semaines et constituer le OFF du OFF.

En 2009, ces nouveaux lieux ont été élargis dans d'autres espaces publics comme cité dans le site de Mairie de Villeneuve Lez'Avignon :

« Sur la rive Languedocienne du Rhône, protégés par les tours monumentales du Fort Saint-André, les théâtres voyageurs reviennent se poser pour trois semaines dans les deux hectares et demi de verdure de la plaine de l'Abbaye. Cette année les compagnies de théâtre itinérant ne se cantonneront pas à la plaine et investiront également des lieux du centre ancien, retour à la chapelle des Pénitents Gris, mais aussi la salle des conférences avec un spectacle jeune public, ainsi que pour la première fois dans notre magnifique théâtre de verdure de la colline des Mourgues avec sa vue imprenable sur notre cité. »³¹¹

Sur la Plaine de l'Abbaye, nous apercevons des tantes et des campings- où nous avons résidé pendant une semaine- ainsi que des chapiteaux qui appartiennent aux différentes compagnies théâtrales venant présenter leurs spectacles « nomades ».

Le succès de ce festival revient à son originalité par rapport au Festival OFF d'Avignon, ainsi que son emplacement qui marque un autre signe de changement de territoire.

Sortir de la boîte italienne, tel était le souhait de VILAR et BENEDETTO, ainsi que de chercher d'autres espaces et les territorialiser par les acteurs comme l'affirmait RAFFESTIN³¹².

Notre recours à chercher une collaboration avec Frédéric POTY pour présenter un spectacle musical de Jazz avec une projection vidéo au café *Beaub'Arts* était une autre réponse à la question de détournement de l'espace qu'a voulu Jean VILAR.

3.2.3.1. Villeneuve en scène : Le OFF du OFF ou bien l'autre festival dans d'autre espace ?

Depuis sa création en 2004, le Festival de Villeneuve en scène, représente une programmation assez variée entre les spectacles de danse, de musique, et théâtre avec toutes ses catégories et de cirque.

311 <http://www.villeneuvelesavignon.fr/ville/vla.asp?idpage=16769&id=57879>

312 RAFFESTIN Claude, *Pour une géographie du pouvoir*, Op.cit. p.129.

À Villeneuve en scène Lez'Avignon, nous avons mis en scène des spectacles totalement improvisés pour atteindre notre but transversal et diffuser les informations.

Comme le disait Alain LOUDAR,

« Le Festival OFF est une entité d'une centaine de cellules qui s'autogèrent entre elles chacune dans son lieu et chaque lieu indépendamment... Nous avons conservé jusqu'à présent l'identité du OFF qui est un peu d'origine libertaire disons... Notre rôle est de formuler l'information et de la remettre à la disposition de l'immense public, ... »³¹³

Il ajoute, tout en répondant aux questions du présentateur de l'émission Michel FIELD :

« Nous cohabitons pendant la même période sur le même territoire et nous partageons le terrain très raisonnablement »³¹⁴.

Selon ces réponses, nous avons essayé de cohabiter sur le même territoire du festival *In d'Avignon* et ceci par la présentation d'une série de spectacles de Jazz entre le 18 et le 25 Juillet 2009. Cette cohabitation a été doublée sur *Second Life* pour devenir réelle et virtuelle en même temps.

Étant un musicien, notre directeur artistique Jean Pascal GIROU, et dirigeant d'une troupe musicale de Jazz appelée *West Coast Big Band*, il a invité les deux musiciens William PROVENT et Julien DIDIER ainsi que sa fille Naïma GIROU³¹⁵, pour jouer et chanter dans le café-restaurant *Beaub'Arts*.

Le spectacle de Jazz s'est déroulé de deux manières une projection *Online*³¹⁶ et une autre *Offline*³¹⁷.

La projection *Online* a permis une autre lecture des espaces. Les visiteurs de l'île du JTDUOFF appartenant à plusieurs territoires dans le monde entier peuvent être connectés aux spectateurs du Café *Beaub'Arts* et interagir avec eux via l'avatar Sunflower AICHI qui était en train de visiter les espaces virtuels en temps réel, ce qui suit les 3 règles d'or dont parlait Fred FOREST dans ses écrits :

« Les artistes ne doivent pas ignorer les trois règles d'or qui régissent la civilisation dans laquelle nous entrons : mobilité, universalité, connexité. Les acteurs du monde qui naît sous nos yeux sont de plus en plus mobiles et équipés pour évoluer : micro-nomades, radiotéléphones, antennes hertziennes, permettent de se raccorder, de communiquer et d'inter-réagir avec n'importe quelle source d'information, n'importe où et n'importe quand. »³¹⁸

313 <http://www.ina.fr/art-et-culture/arts-du-spectacle/video/I00012129/alain-laudar-a-propos-du-festival-off-d-avignon.fr.html>

314 *Idem*.

315 http://www.dailymotion.com/video/x9v7xk_west-coast-bigband-naïma_music

316 Voir lexique.

317 *Idem*.

318 FOREST Fred, *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet*, Paris : l'Harmattan, 1998, p.174.

Les projections *Offline* représentaient des vidéos préenregistrées de la visite virtuelle de l'avatar Sunflower AICHI qui se balade dans l'espace virtuel du JTDUOFF, allant d'un espace à l'autre avec une caméra virtuelle au dos.

Ces vidéos représentent un autre mode d'interaction avec les espaces virtuels et réels en même temps car ils permettent, selon FOREST, de communiquer n'importe où et n'importe quand sans avoir besoin d'une connexion internet.

En fait, notre tâche était double, car nous avons essayé d'attirer deux genres de publics. Sur la scène réelle, nous avons essayé de faire une scénographie originale pour attirer plus les spectateurs qui sont devenus par la suite des *spect-acteurs*³¹⁹, de l'autre côté sur Second Life aussi, nous avons mis en scène des espaces spectaculaires où nous pouvons interagir avec les autres avatars.

3.2.3.2. Les spectacles des avatars virtuels et les corps physiques :

L'espace de Second Life permet aussi une comparaison entre les corps virtuels des avatars et les photographies des corps des comédiens réels. Les deux genres de corps sont virtuels, mais la photographie fige le corps dans une seule position dans le temps, tandis que le corps de l'avatar est animé par l'internaute.

Dans les pages suivantes, nous découvrirons les différentes images créées dans le chapiteau virtuel de Villeneuve en scène, que nous commenterons afin de savoir les différentes utilisations de l'image virtuelle dans ces topos.

Le *Chapiteau virtuel*³²⁰ est dédié aux spectacles qui se déroulent à Villeneuve En Scène. Nous avons choisi de le mettre et au dehors du *Palais des Papes* mais sur la même île contrairement au réel (de l'autre côté du *Pont d'Avignon* en RL).

Ce chapiteau comprend tous les *flyers* des spectacles itinérants qui ont participé au festival Off d'Avignon en 2009. Ces *flyers* sont aussi interactifs, mais ils diffèrent des autres (qui se situent au sous-sol du *Palais des Papes*) par leur grande taille plus pour mieux mettre en exergue la notion du corps dans ces spectacles se déroulant dans des chapiteaux qui ont des espaces plus grands que ceux des théâtres permanents d'Avignon.

Les photographies des différents spectacles ont une autre relation avec l'espace virtuel. Elles l'enrichissent pour avoir plus d'interaction avec les corps des avatars. Certaines photos ont été modifiées avec le logiciel de traitement graphique d'image afin de créer une nouvelle image qui convient au rendu graphique spécifique de SL.

319 WEISSBERG Jean Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*, Op.cit. p.173.
320 Voir figure 74.

Ce va et vient entre les corps RL photographiés et ceux des avatars sur SL nous a aidés à dégager certaines caractéristiques de ces topos virtuels pour créer de nouveaux espaces où se figent les mouvements des corps des comédiens et les corps des avatars en même temps pour mettre en scène de nouveaux spectacles.



Figure 74 - Chapiteau Virtuel

Œuvre : JTDUOFF Avignon SL , Artistes: Jean Pascal GIROU/Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS, Île: Avignon

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

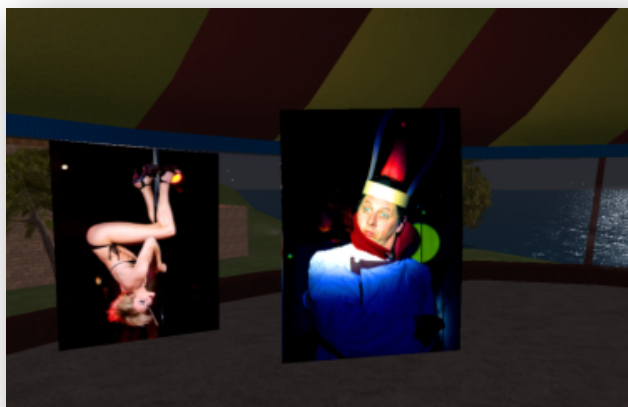


Figure 75 – Flyers des deux pièces de théâtre à Villeneuve en Scène

A droite : Jean Pierre SKALKA dans *Les cinq doigts de la main*³²¹ par le Théâtre Larenois et Cie , 2009 – A gauche : Karine SAPORTA dans *La maison chéri chérie*³²² de la Cie Karine SAPORTA

Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artistes : Jean Pascal GIROU/Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS, Île : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Dans le chapiteau virtuel de Villeneuve en Scène, nous avons mis en valeur les corps des comédiens virtualisés de telle sorte qu'une autre relation entre eux puisse exister entre les spectacles. Ici, en premier plan, la danseuse est en position de séduction de striptease, tandis que le roi des doigts est étonné, son regard reflète sa perplexité envers ce beau corps féminin. Ces deux spectacles qui remettent en question le corps et les doigts de la main évoquent un jeu d'érotisme.

321 <http://www.lardenoisetcie.fr/les-cinq-doigts-de-la-main/>

322 Source : http://www.karinesaporta.com/index.php?option=com_content&view=article&id=102:la-maison-cheri-cherie&catid=20:spectacles-2009&Itemid=19

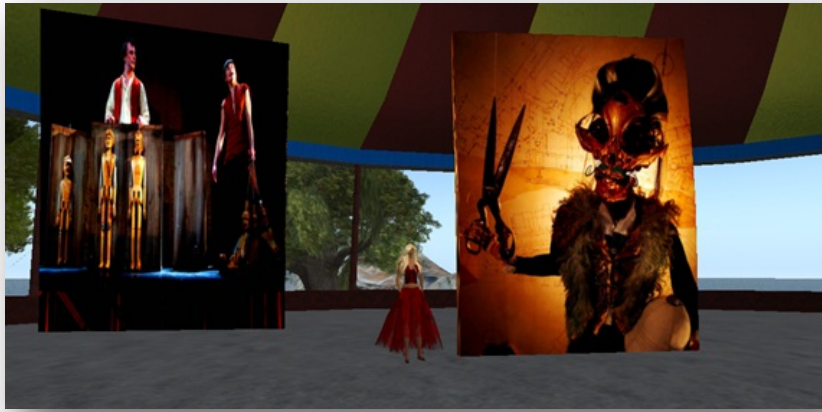


Figure 76 – Sunflower AICHI devant les *flyers* des deux pièces de théâtre à Villeneuve en Scène
 A droite : *L'Armature de l'Absolu* par la Cie Buchinger's Boot Marionnettes, 2009. A gauche : *La légende merveilleuse de Godefroy DE BOUILLON* par la Cie Les Royales marionnettes, 2009.

Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artistes : Jean Pascal GIROU/Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS
 Île : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Dans cette photo, nous pouvons poser la question à propos des Avatars. Si les marionnettes sont des objets manipulés par les humains, dont les formes sont humanoïdes, alors que peut-on dire des avatars, sont-ils des marionnettes virtuelles ?

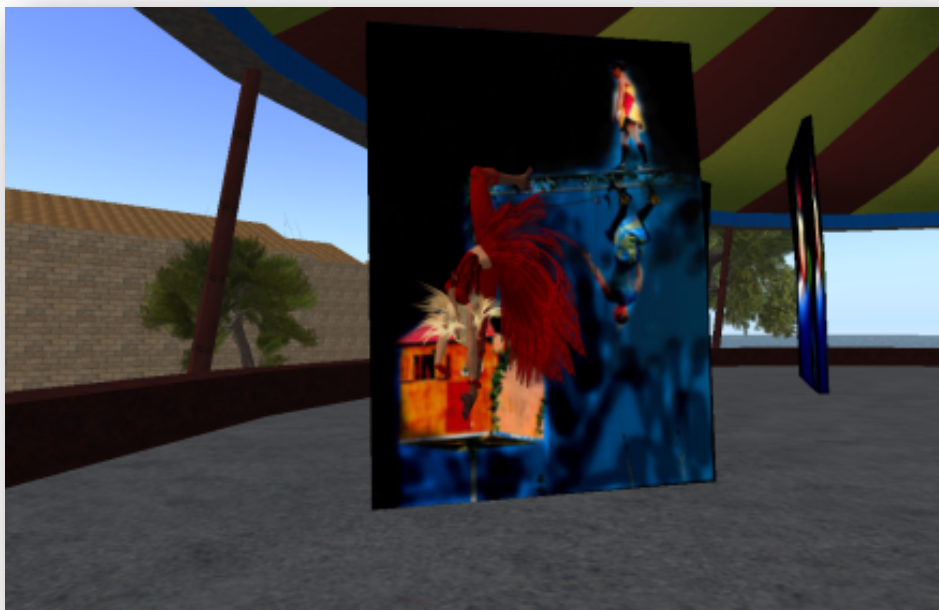


Figure 77 – Sunflower AICHI dansant devant le *flyer* du spectacle de dance-cirque de rue: *L'Essenciel* de la Cie (Rêve²).

Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artistes : Jean Pascal GIROU/Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS., Île : Avignon

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques : Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique ,

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Le corps de l'Avatar Sunflower AICHI participe ici à la danse acrobatique du spectacle *Essenciel* de la CIE Rêve².



Figure 78 – Sunflower AICHI dansant devant le *flyer* du spectacle de dance-cirque de rue: *L'Essenciel* de la Cie (Rêve²)
Œuvre : JTDUOFF Avignon SL, Artistes : Jean Pascal GIROU/Aldo GRANDJEAN/ Catherine IEKO/Wafa BOURKHIS

Ile : Avignon

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérique

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Légende : Le rêve est doublé dans cette photographie numérique, où les espaces et les corps virtuels se mêlent aux réels qui deviennent des lieux où les avatars peuvent participer aux mouvements.

Une nouvelle esthétique du mouvement corporel est alors en émergence dans les lieux virtuels.

À partir de cette étude, nous pouvons conclure qu'il y a une nouvelle lecture des espaces spectaculaires. L'interaction entre les corps virtuels et les corps réels nous ajoute un nouvel imaginaire qui met en évidence la notion d'espace territorialisé par les acteurs/avatars.

Ces captures d'écran montrent bien l'émergence d'une nouvelle esthétique du mouvement corporel basculant entre le réel et virtuel, pour cela, nous avons tenté de changer d'espace afin d'explorer d'autres possibilités de cette territorialisation.

Après le refus du Maire d'Avignon de notre utilisation des espaces réels devant le *café.com*³²³, nous avons décidé de projeter notre projet dans les espaces intérieurs, mais l'expérience fut un échec et nous n'avons pas eu beaucoup de visiteurs puisque l'espace était trop petit.

Ainsi, en suivant la démarche de VILAR et BENEDETTO, nous avons choisi d'explorer des espaces en dehors du huis clos. Après une longue discussion entre tous les membres de l'équipe nous avons choisi le café *Beaub'Arts*, se situant sur la plaine de

³²³ Ce café-restaurant-cybercafé dirigé par Tommy situé au 11 Rue Guillaume Puy à Avignon, il représente aussi le local de l'association JTDUOFF.

l'Abbaye, un espace plus ouvert au public. Ainsi, L'équipe de GIROU a essayé de faire un camping dans les espaces réels dédiés au *Festival de Villeneuve en scène* où nous avons créé des espaces hybrides en projetant des images virtuelles dans un spectacle de Jazz.



Figure 79 - L'équipe de musique *West Coast Big Band*
le premier jour de la série de concerts de Jazz avec la projection en direct de *Second Life* au fond - De droite à gauche :
William PROVENT – Jean Pascal GIROU – Julien DIDIER.
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 80 - 2ème jour, Nicolas DELORME, un des comédiens de la Cie *Le voyage imaginaire* a participé au deuxième concert
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.



Figure 81 –L’auteur devant nos ordinateurs et nos équipements
Crédit photographique : Yoan LOUDET



Figure 82 – L’auteur derrière l’écran
en train de vérifier le point de vue sur SL, nous y voyons l’artiste Vincent TROUBLE
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 83 - 3ème jour à Villeneuve en Scène
changement d'horaire au début de la soirée avant le début des spectacles, on remarque l'absence des comédiens
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 84 - Mise en scène de Micha, la mère de Jean Pascal GIROU
éclairage affaibli pour mettre en évidence les images virtuelles du *Palais des Papes* (projection *Online* en temps réel)
Crédit photographique : Yoan LOUDET (Avignon)³²⁴

À partir de ces images, nous pouvons remarquer une double transgression, celle des espaces virtuels et celle des spectateurs. Les images projetées pendant les spectacles de Jazz ont permis une délimitation des espaces réels à Villeneuve en scène et virtuels de Second Life. Les spectateurs présents physiquement sur scène peuvent voir les e-spectateurs virtuels. Tandis que les spectateurs virtuels peuvent entendre la musique jouée par les musiciens réels tout en voyant les avatars des chanteurs.

Cette hybridation des espaces marque une nouvelle lecture de l'espace scénique par la présence des avatars « sur scène » et la présentation des corps des comédiens dans le pôle numérique du JTDUOFF, ainsi que le *Palais des Papes* virtuel, et le chapiteau virtuel de Villeneuve en scène.

Le chapiteau du café *Beaub'Arts* est un espace de rencontre de tous les comédiens qui travaillent dans les compagnies participantes au *Festival OFF d'Avignon* à Villeneuve en scène Lez'Avignon. Pour cela, nous avons trouvé un public de spectateurs et comédiens présents à Avignon. Ainsi, nous avons trouvé que certains comédiens qui jouent dans les différents espaces et qui habitent avec nous sous les tentes, venaient participer avec nous aux spectacles de Jazz.



Figure 85 - Moussa SANOU en train de chanter avec sa CHORA

Les spectateurs sont devenus acteurs dans ce concert musical. La projection des vidéos (*Offline*) du chapiteau et la visite virtuelle avec des *zooms in* sur les *flyers* et les photographies des spectacles, offre une autre lecture de l'espace réel. – Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Parmi ces artistes, on trouvait Vincent TROUBLE, un musicien jouant à la pièce théâtrale *Le Bourgeois Gentilhomme* comme comédien, musicien et manipulateur de marionnettes en même temps. Il travaille aussi comme compositeur. Moussa SANOU est aussi un artiste qui a participé à nos spectacles, il joue en tant que musicien, chanteur et compositeur. La présence de ces artistes sur notre scène a changé une autre fois la lecture de l'espace scénique. L'un a ajouté une ambiance européenne à la musique de jazz en jouant sur l'accordéon et la batterie, tandis que l'autre a ajouté la couleur africaine par sa CHORA et ses chants africains.

L'espace du JTDUOFF a atteint son but transversal par cette collaboration d'artistes, surtout avec les images et les vidéos diffusées pendant les spectacles qui illustraient les informations à propos des spectacles et les compagnies qui participaient à Villeneuve en scène du Festival OFF d'Avignon 2009.

La présence d'Alain, un responsable de la Bocal TV³²⁵ a enrichi nos espaces surtout qu'il favorise un autre genre de communication à Villeneuve en scène. Cette TV locale présente un journal télévisé dont l'équipe d'animateurs et reporters se forme pendant le festival et se constitue de jeunes amateurs.



Figure 86 - Alain, le responsable du Bocal tv en train de jouer avec un *Cajón*, instrument de percussion joué habituellement avec les mains (ici avec des balais de batterie). Le *Cajón* est Instrument sud-américain inventé par les esclaves noirs privés de leurs tambours. Il a été récemment introduit dans la musique flamenco par l'orchestre de Paco de Lucia.
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 87 - Bannière du site de Bocal.tv

325 <http://bocal.toutoutarts.fr/>

Les espaces numériques au JTDUOFF comme ceux du Bocal TV favorisent la démocratisation³²⁶ de la création artistique et de la parole par la participation du public avec toutes ses catégories et classes sociales.

Pendant les deux dernières soirées, nous avons attiré le maximum de spectateurs surtout après les spectacles qui finissent à minuit, parmi ces spect-acteurs nous avons eu la visite des danseuses du ballet de la CIE Karine SAPORTA³²⁷.

Ces danseuses ont ajouté un autre genre de spectacle, leurs corps féminins et leurs gestes spontanés rappelaient ceux des corps virtuels sur Second Life.

Les mutations qu'ont subies nos espaces du virtuel au réel ont marqué plusieurs lieux basculant entre les hyperterritoires de Second Life vers les espaces réels d'Avignon et de Villeneuve sur scène d'une part, et entre les territoires visuels et les territoires sonores des autres.

La virtualité des territoires atteint son maximum surtout avec la présence d'œuvres musicales. Si les spectacles de Jazz ont permis aux corps d'interagir et danser, leur présence au monde virtuel de SL a répondu à la question de l'œuvre système invisible qu'a mentionné Fred FOREST :

« Il est intéressant de noter ou plutôt de se demander, selon les formes différentes d'art que l'on peut rencontrer, où se loge et où se cristallise, exactement, le substrat de l'art, ou plus précisément, encore, l'essence même de l'art ? Dans un morceau de musique, l'art flotte-t-il dans l'air, pendant son exécution, se trouve-t-il dans la notation musicale sur les feuillets de la partition ou plutôt au point de contact en mouvement permanent, entre l'archet et les cordes du violon ? »³²⁸



Figure 88 - Les danseuses de la CIE *Karine SAPORTA* dansant avec nous pendant le dernier spectacle avec la musique de Jazz et l'accordéon joué par Vincent TROUBLE
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

326 <http://bocal.totoutarts.fr/articles.php?lng=fr&pg=68>

327 <http://www.villeneuve-en-scene.fr/>

328 FOREST Fred, *L'œuvre-système invisible: art relationnel ou art de la relation*, Paris : L'Harmattan, 2006, p.24.

**DEUXIEME PARTIE : LES MUVES COMME
ESPACES HETEROTOPIQUES DE CREATION
ARTISTIQUE**

En nous appuyant sur les réflexions de Michel FOUCAULT dans sa conférence *Le corps utopique suivi des hétérotopies*, nous nous intéresserons dans cette partie aux caractéristiques des territoires virtuels dans les espaces hétérotopiques.

Comme cité dans l'introduction, Michel FOUCAULT définit ces espaces hétérotopiques selon six principes dont nous allons choisir à étudier quatre.

Le premier chapitre examine les espaces virtuels, qui peuvent être envisagés comme des *espaces absolument autres* comme l'affirme FOUCAULT. Ce ne sont ni des espaces réels ni des espaces utopiques, mais hétérotopiques, c'est-à-dire qui ne se trouvent nulle-part selon lui. Ces espaces sont des lieux de création artistique intermédiaires, c'est pourquoi nous avons choisi des œuvres artistiques qui ont pour sujet de réflexion *l'intermédiateté*.

Alan SONDEIM a défini le corps virtuel comme son propre territoire où il a redéfini son identité et le rapport phénoménologique de ce corps au monde virtuel.

Les sites du Web sont alors métamorphosés en sites du corps virtuel, tout en passant par les îles de Second Life.

Le passage du Topos à l'Hétérotopos dans ce cas désigne une contradiction « un local » dans le corps physique comme l'a défini Hippocrate avec celui d'un espace autre comme le définit FOUCAULT. Dans son œuvre *The Accidental Artist*, SONDEIM élabore un espace où l'intimité du lieu privé qu'est l'image du corps -de l'artiste et sa femme- est mise en perspective avec l'espace public de Second Life. Les références à la phénoménologie de MERLEAU-PONTY renvoient à une autre relation des corps virtuels avec le cybermonde.

Parallèlement à Second Life, d'autres espaces hétérotopiques sont en émergence comme les Open Sim³²⁹, qui sont des plateformes virtuelles semblables aux MUVES, hébergées sur d'autres serveurs privés³³⁰ dont le propriétaire contrôle l'accès des membres de son groupe par l'acquisition d'un avatar inscrit sur son site web. L'Open Sim dans laquelle nous avons essayé de nous inscrire s'appelle *Craft World*. Son propriétaire est Roxelo BABENCO, est une artiste italienne qui gère le groupe *Museo Del Metaverso* sur Second Life. Elle a préféré créer son propre territoire virtuel dans l'*Open Sim Craft World*, et elle nous a invités à rejoindre son nouveau monde.

Les terrains dans les Open Sims sont des *espaces autres*, comme disait FOUCAULT, qui n'ont pas d'économie comme Second Life, elles favorisent la démocratisation artistique des œuvres virtuelles.

Craft World représente une interface graphique entre les membres de l'Open Sim, et constitue un espace intermédiaire qui assure non seulement la communication entre les

329 Voir lexique.

330 <http://www.hypergridbusiness.com/2009/06/is-secondlife-an-alternative-for-opensim-users/>

entités, mais aussi la construction, entre elles, d'une relation étroite et limitée puisque c'est le propriétaire du serveur qui possède tout le pouvoir.

Cette nouvelle interface graphique possède des codifications propres à elles et un système spécifique de gestion des flux. Elle permet une communication entre deux systèmes qui fonctionne comme un pont entre les territoires comme l'exprime Cid AQUILA.

« Ce logiciel permet de créer un "pont" entre les différents *Grids*, en permettant à l'avatar la téléportation de *Sim* en *Sim*, tout en créant potentiellement un réseau illimité, du point de vue territorial. »³³¹

Dans le deuxième chapitre, nous nous intéresserons aux espaces hétérotopiques à caractère hétérogène évoqué par FOUCAULT.

Patrick LICHTY³³² est un artiste qui a cofondé le groupe « Second Front » avec Doug JARVIS³³³. Après avoir réalisé des performances qui se déroulent dans les espaces hétérotopiques de Second Life, il a participé à plusieurs performances virtuelles – appelées des *e-happenings* - qui traitent de la question du corps virtuel dans les espaces virtuels. Patrick LICHTY a collaboré avec Yves Bernard à son œuvre *The Gate*³³⁴ qu'il a conçue pour le vernissage de l'exposition *iMal* à Bruxelles. *The Gate*³³⁵ est une œuvre qui révèle l'idée de pont entre les deux espaces.

Inspirée de l'œuvre *The Hole in Space*³³⁶ de Kit GALLOWAY et Sherrie RABINOWITZ, cette œuvre remet en cause la problématique de l'espace-temps révélée par les Net-artistes comme le français Maurice BENAYOUN.³³⁷

L'utilisation des espaces hétérogènes a multiplié la présence des participants dans les espaces réels et les espaces virtuels en temps réel ce qui a favorisé une certaine confusion entre les territoires physiques et les territoires virtuels créés par les avatars des artistes.

Le 3^{ème} chapitre présentera une étude des espaces hétérotopiques d'isolement et de contestation où les avatars critiquent les espaces clos du monde réel comme la prison. La performance de Joseph DELAPPE réalisée dans Second Life traduit cet isolement par la reproduction de la cellule de prison dans laquelle GANDHI a été enfermé. Son œuvre *The*

331 Texte original en Italien : « Questo software consente di creare un "ponte" tra le varie Grid, permettendo così all'Avatar di teletrasportarsi da sim a sim, su diverse Grid, creando in tal modo una rete potenzialmente illimitata, dal punto di vista territoriale. », traduit par l'auteur.

AQUILA Cid,

Verso altri mondi: Craft

Virtual Worlds Magazine, Webmagazine, 24 décembre 2010.

<http://virtualworldsmagazine.wordpress.com/2010/12/24/verso-altri-mondi/>

332 <http://www.voyd.com/secondlife.html>

333 <http://www.dougjarvis.ca/second-front.html>

334 <http://www.iMal.org/TheGate/index.php>

335 *Idem.*

336 <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=overview>

337 <http://www.benayoun.com/Tunnef.htm>

Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life représente une contestation de la torture subie par GANDHI durant 8 mois en prison.

Débuté en 2008, le projet *Outdoor* de la Fondation V/5 a été inclus dans la programmation de la Biennale de Cerveira. Le quatrième et dernier chapitre de cette partie, va étudier les espaces transitoires définis par Victor TURNER³³⁸ par liminalité, espaces où les artistes opèrent des allers et des retours entre SL et RL. Leurs œuvres peuvent être considérées comme des événementielles. Pour Mario COSTA et Fred FOREST :

« L'évènement de l'esthétique de la communication se réalise à travers un véritable dispositif technologique de contact capable de mettre en relation en même temps des espaces différents »³³⁹

Cette relation consiste à mettre en œuvre un espace où les internautes et les spectateurs sont dans les espaces réels, en immersion partielle et en entrée-sortie entre les espaces réels et virtuels. Citons ici les œuvres e-happening du groupe Second Front qui représentent une nouvelle forme de performances virtuelles.

Kinoshita KAORI et Alain DELLA NEGRA sont deux réalisateurs passionnés des MUVes comme Second Life, ils ont créé des scènes basculant entre le réel et le virtuel dans leurs films et spectacles, tels que *The Cat, the Reverend and the Slave*.

1. Les espaces autres dans les territoires virtuels :

Lors de sa conférence, FOUCAULT met le point sur la métamorphose du corps en d'autres aspects afin d'abandonner le corps « topique » pour se localiser dans des « espaces autres ». Dans ce chapitre, nous mettons en exergue cette métamorphose du corps haptique et concret en un corps totalement virtuel, celui de l'Avatar. Pouvons-nous dire que ces corps virtuels ont aussi une certaine phénoménologie en relation avec les espaces hétérotopiques des MUVes?

Maintes sont les histoires d'amour et de mariage sur Second Life, que nous entendons parler *Inworld*. Nous assistons dans cette ère du virtuel à une certaine conduite sociale qui pose plusieurs problèmes liés à l'*habitus* et le *socius* des internautes qui commencent à s'immerger dans ces nouveaux espaces en abandonnant leurs corps du monde tangible au

338 TURNER Victor, *The forest of symbols*, Op. Cit.

339 Mario Costa,

Principes d'une « esthétique de la communication, dans *News and Notes Artmedia*, Bollettino a cura del Centro internazionale di estetica della comunificazione, Salerno, Janvier 1986 – texte recueilli et présenté dans A. Bureau, N. Magnan, Op.cit. pp. 220-221.

profit d'une Second vie qui leur permet de créer d'autres histoires et qui peuvent s'étendre dans la vraie vie pour se transformer en des expériences réelles.

Les artistes sur Second Life essayent par tous les moyens de transférer leurs émotions, gestes, mouvements et leur charme dans les territoires du corps virtuel de leurs avatars. L'influence de ces corps agit sur ces espaces hétérotopiques d'une manière directe afin de créer un certain business sexuel³⁴⁰ dans des espaces dits *Adulte* ou *Mature*³⁴¹.

Parmi les artistes qui restent loin de ce business, nous apercevons l'artiste Alan SONDHEIM qui essaye de mener toute une étude sur son expérience dans les espaces virtuels de corporéité et de phénoménologie du corps. Ainsi, il met en évidence le plaisir sexuel qu'il a vécu avec son corps par l'intermédiaire des idées de MERLEAU PONTY.

Comme disait Jean François LYOTARD³⁴², la question du corps se pose ici, mais nous ne devons pas trop nous fier à ce mot car si l'espace et le temps sont frappés et attaqués par les nouvelles technologies, le corps l'est aussi et doit l'être. Le corps devient alors un territoire propre à l'artiste, territoire qu'il peut aménager à sa manière.

Afin de répondre à l'affirmation de LYOTARD, nous avons choisi l'œuvre d'Alan SONDHEIM, qui a mis en exergue la phénoménologie du corps entre le virtuel et le réel.

Dans ce chapitre, nous ajouterons les idées de FOUCAULT à cette étude graphique et philosophique afin de comprendre les caractéristiques hétérotopiques des espaces virtuels et plus précisément des corps virtuels des avatars et leur relation au monde virtuel.

FOUCAULT affirme que

« C'est de l'instance du sexe qu'il faut s'affranchir si, par un retournement tactique des divers mécanismes de la sexualité, on veut faire valoir contre les prises du pouvoir, les corps, les plaisirs, les savoirs, dans leur multiplicité et leur possibilité de résistance. Contre le dispositif de sexualité, le point d'appui de la contre-attaque ne doit pas être le sexe-désir, mais les corps et les plaisirs. »³⁴³

À partir de ces idées de FOUCAULT sur les corps et les plaisirs, nous allons dégager les différentes caractéristiques de ces plaisirs sexuels dans le territoire du corps virtuel et réel en même temps.

340 VICTOR Nicolas,
Second Life: Enquête sur le business du sexe virtuel
VSD.fr, 2008

Disponible sur : <http://www.vsd.fr/contenu-editorial/l-actualite/les-indiscrerts/1048-second-life-enquete-sur-le-business-du-sexe-virtuel>

341 Voir lexique.

342 LYOTARD Jean François,

Quelque chose comme : « Communication...sans communication,

Acte au colloque « Art et communication », Sous la direction de Robert ALLEZAUD, Paris : OSIRIS, 1986, p.16.

343 FOUCAULT Michel, *L'histoire de la sexualité*, Vol : *La volonté du Savoir*, Paris : Gallimard, 1976, p.208.

Dans un deuxième volet de ce chapitre, nous avons choisi des espaces hétérotopiques que nous pouvons considérer comme *espaces autres*, comme l'exprime FOUCAULT.

La cartographie de Second Life, comme cité, est ouverte sur tout le cyberspace qui peut héberger tous les internautes des quatre coins du monde.

Ce monde virtuel suppose un paiement en ligne pour pouvoir louer les *Sims* ainsi il comporte plusieurs problèmes liés aux droits d'auteur des créations, qui consistent à la copie illégale des œuvres via des programmes imitant celui de SL à l'instar d'*Antilife*³⁴⁴ et *grifers*³⁴⁵ qui gênent les autres avatars.³⁴⁶

Suite à ces problèmes, les Open Sim sont créés pour avoir une vie indépendante des internautes tout en exploitant les avantages des mondes virtuels loin de tout marketing des laboratoires comme celui de Linden Lab. qui gère Second Life.³⁴⁷

Les Open Sims relient des internautes selon une grille spécifique dans laquelle ils peuvent s'incarner dans la peau de leurs avatars sans avoir la possibilité à se téléporter dans la grille de SL.

Ces simulateurs constituent des espaces virtuels où chaque groupe est hébergé sur un site web ou serveur et se relie via la téléportation entre elles.

Il existe plusieurs Open Sims en ce moment tels qu'*Open Grid*, *New World Grid*, *Opensimulator*³⁴⁸, etc.

Parmi ces « espaces autres » des Open Sims, nous avons déménagé vers les espaces de *Craft World* afin d'y produire une œuvre qui a basculé entre SL et ces nouvelles grilles afin d'exprimer notre refus de la répression et censure dans les espaces réels et fictifs.

Par l'étude de notre œuvre *Cyber Med-War* créer au sein du groupe *Museo Del Metaverso*, nous découvrirons ces espaces hétérotopiques considérés comme intermédiaires entre un certain nombre d'internautes afin de créer de nouveaux espaces libres et loin de tout contrôle territorial, où les artistes exercent tous leurs pouvoirs.

1.1. *The Accidental Artist* d'Alan SONDHEIM : Phénoménologie du corps virtuel dans le cybermonde hétérotopique de Second Life :

Malgré la différence entre le corps virtuel de l'avatar et le corps réel et physique, il existe un seul point commun entre ceux se trouvant dans l'âme de l'internaute comme le mentionne Philippe QUÉAU en disant que :

344 Voir lexique.

345 *Idem*.

346 <http://alphavilleherald.com/2010/01/opensim-regions-predicted-to-overtake-second-life-in-2011.html>

347 <http://www.marketingvirtuel.fr/2008/07/31/second-life-linden-lab-opensim/>

348 http://opensimulator.org/wiki/Main_Page

« L'âme est le terreau de l'art, et l'art y pousse comme un arbre. »³⁴⁹

Avec l'avènement d'internet, le corps a été abandonné au profit de l'âme qui reste sur les réseaux et communique avec les utilisateurs par l'intermédiaire des différents moyens, ce qui a favorisé une nouvelle relation de l'âme au corps.

Dans ses propos, Fred FOREST a évoqué³⁵⁰ l'abandon du corps physique au profit des réseaux, et il propose une autre approche du corps dans son œuvre *Territoire du corps et des réseaux, le corps éclaté*.³⁵¹

L'abolition de l'espace physique entretient un autre rapport entre le territoire concret et celui des réseaux. L'éclatement du corps qu'il propose dans ce site Web³⁵² remet en question la topologie du corps. Sur ce site, Fred FOREST a mis en vente des parties de son corps dont les internautes peuvent se procurer par le système de paiement en ligne.

« Malheureusement quand on a un corps fait de pixels, au lieu de cellules, on est inévitablement à la merci des caprices informatiques qui, s'ils ont leur propre logique algorithmique, restent néanmoins d'une opacité fondamentale pour les informaticiens eux-mêmes. »³⁵³

Ce corps en pixels qu'a photographié FOREST nous invite à une réflexion sur sa nature qui se fonde sur sa virtualité et son caractère numérique surtout lorsqu'il ajoute :

« J'avais donc cette possibilité incroyable de ressentir comme " objet " pixélisé des choses étranges à travers la surface de l'écran, mais, en contrepartie, la rançon de cette faculté nouvelle pour l'équation mathématique que j'étais, c'était que ce toucher même alimentait ma vie, et que s'ils venaient à m'être rationné, mes pixels vivants par l'effet d'un processus pervers irréversible étaient amenés à mourir les uns après les autres dans un temps programmé. Seul le toucher me remonte dans ma vie comme on remonte un réveil-matin par exemple. »³⁵⁴

Fred FOREST considère que le toucher permet au corps réel de vivre, à partir des clics des différents visiteurs et leurs achats des différentes parties en pixel.

La chair du corps physique représente le territoire propre où les activités sont contrôlées par le pouvoir du cerveau, tandis que le corps virtuel permet une certaine extension de ce corps pour composer un nouveau territoire où s'hybrident le corps et l'image. Marshall

349 QUÉAU Philippe, *Metaxu*, Paris : Champ Vallon, 1993, p.15.

350 FOREST Fred, *Fred FOREST, pionnier expérimentateur, De l'art vidéo...au Net Art, Art sociologique et Esthétique de la communication*, Paris : L'Harmattan, 2004, pp.226-227.

351 LASSIGNARDE Isabelle,

Fred FOREST : catalogue raisonné (1963-2008),

Op.Cit. Tome 3, p. 1753.

352 <http://viande.fredforest.net/>

353 http://www.fredforest.org/book/html/fr/actions/52_fr.htm

354 *Idem*.

MCLUHAN, auquel se réfère FOREST, a bien explicité cette relation en affirmant que les réseaux d'internet sont des extensions du cerveau humain en affirmant que :

« Pendant l'âge mécanique, nous avons prolongé nos corps dans l'espace. Aujourd'hui, après plus d'un siècle de technologie de l'électricité, c'est notre système nerveux central lui-même que nous avons jeté comme un filet sur l'ensemble du globe, abolissant ainsi l'espace et le temps, du moins en ce qui concerne notre planète. »³⁵⁵

Cette nouvelle vie est considérée comme indissociable du virtuel surtout quand cet artiste lance un appel aux internautes en ces termes :

« Touchez-moi pour que je vive ! »³⁵⁶

Par le toucher, le corps se mêle à l'image pour le faire vivre, ce qui nous pousse à nous interroger sur la relation du corps au cybermonde et sa phénoménologie par rapport au cyberspace.

Après les études de Maurice MERLEAU PONTY sur la phénoménologie de perception dans le monde physique qu'il a menées en 1945, nous essayons par cette partie de mettre en exergue la phénoménologie du corps virtuel dans le cyberspace comme *espace autre*.

Nous avons choisi de prendre comme point de départ, la notion du corps virtuel traité par MERLEAU PONTY que nous nous confronterons aux corps des avatars.

Selon lui, la relation entre le corps réel et le corps virtuel est restreinte

« Ce corps virtuel déplace le corps réel à tel point que le sujet ne se sent plus dans le monde où il est effectivement, et au lieu de ses jambes et de ses bras véritables, il se sent les jambes et les bras qu'il faudrait avoir pour marcher et agir dans la chambre reflétée, il habite le spectacle. »³⁵⁷

MERLEAU PONTY, en citant le corps dans son commentaire sur l'expérience rapportée par l'un des créateurs de la théorie du *Gestalt*³⁵⁸, a mis en exergue le concept de corps virtuel comme extension du corps effectif. Il a eu recours à la notion de virtuel pour montrer comment le corps se projette dans un espace de potentialités comportementales.

355 MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, Op.cit. p.21.

356 <http://viande.fredforest.net/>

357 MERLEAU PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris : 1945, p.289.

358 En 1912, Max WERTHEIMER a inséré un sujet humain dans une chambre dont le contenu n'était visible qu'obliquement, via un miroir qui l'inclinait de 45 degrés. Wertheimer observa qu'après quelques instants le sujet voyait sa perception de la situation retrouver la verticalité, comme si son cadre de référence changeait radicalement et de façon spontanée. Les objets qui, quelques instants plus tôt, étaient vus inclinés apparaissent alors comme ils n'avaient fait sans le miroir.

Cet espace réfléchi dans le miroir nous permet de nous référer à l'espace virtuel du numérique dont celui de Second Life qui existe de l'autre côté de l'écran³⁵⁹.

En effet, comme le miroir trompeur d'Alice, l'écran de l'ordinateur invite l'internaute à explorer les nouveaux mondes tout en se référant au monde concret, par l'image virtuelle de son avatar.

Comme le mentionne Michel FOUCAULT, le miroir se trouve à mi-chemin entre le lieu et le non-lieu, c'est-à-dire entre le topos et l'utopos, ou bien un espace hétérotopique. Selon lui, le miroir favorise une virtualité de l'objet réfléchi, c'est-à-dire que son image qui représente un autre espace comme il le mentionne :

« Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies ; et je crois qu'entre les utopies et ces emplacements absolument autres, ces hétérotopies, il y aurait sans doute une sorte d'expérience mixte, mitoyenne, qui serait le miroir. Le miroir, après tout, c'est une utopie, puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, [...] là où je suis absent utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour ; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas. À partir de ce regard qui en quelque sorte se porte sur moi, du fond de cet espace virtuel qui est de l'autre côté de la glace, je reviens vers moi et je recommence à porter mes yeux vers moi-même et à me reconstituer là où je suis ; le miroir fonctionne comme une hétérotopie en ce sens qu'il rend cette place que j'occupe au moment où je me regarde dans la glace, à la fois absolument réelle, en liaison avec tout l'espace qui l'entoure, et absolument irréelle, puisqu'elle est obligée, pour être perçue, de passer par ce point virtuel qui est là-bas »³⁶⁰

Cette image du corps sur le miroir qu'a décrit FOUCAULT représente dans ce texte un corps virtuel qui a une relation avec l'espace qui l'entoure. La question du corps virtuel en relation avec le corps physique a été un sujet très intéressant dans l'art numérique. Nombreux sont les artistes qui ont posé la même problématique tels que Fred FOREST.

Parmi ces artistes, Alan SONDEHEIM, un artiste américain dont l'œuvre interroge la problématique de la phénoménologie du corps et son rapport avec le monde. Après une expérience allant de la performance dans les espaces publics aux espaces virtuels et numériques, il a déménagé le corps de l'espace concret vers le cyberspace afin de révéler une nouvelle problématique, celle du territoire du corps virtuel.

Ses références au philosophe MERLEAU PONTY lui ont permis de proposer d'autres horizons de ce corps virtuel. Pour lui, la chair du corps est un territoire indissociable du

359 CASTRONOVA Edward, *Synthetic Worlds*, Op.cit.

360 FOUCAULT Michel, *Le corps utopique suivi des hétérotopies*, Op.cit. pp. 46-49.

Disponible sur : <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

Consulté le 29/03/2011

territoire physique, ce qui l’emmène à chercher le rapport entre les deux. MERLEAU PONTY a bien cherché cette relation entre la chair et le corps qu’il a cité dans son ouvrage *Le visible et l’invisible* :

« Elle [la chair] est l’enroulement du visible sur le corps voyant, du tangible sur le corps touchant, qui est attesté notamment quand le corps se voit, se touche en train de se voir et de toucher les choses, de sorte que, simultanément, comme tangible, il descend parmi elles, comme touchant il les domine toutes et tire de lui-même ce rapport, et même ce double rapport, par déhiscence ou fission de sa masse »³⁶¹

Les créations d’Alan SONDHEIM portent sur les notions du toucher et du touchant, surtout quand il permet au corps de se toucher sur la pelouse d’un jardin public tout en touchant le parterre.

Avec l’avènement des nouvelles technologies, cet artiste a essayé de faire hybrider les corps réels et virtuels afin d’approfondir ses recherches.

Les images du corps sont parfois déchiquetées et prennent une autre dimension que celles de Fred FOREST.

En prenant la même stratégie d’analyse topographique, nous mettons en relief ces territoires du corps virtuel et son rapport avec le cyberspace, et notamment celui de Second Life.

Pour cela, nous avons mené de questionnaires, tout en nous connectant plusieurs heures sur SL afin de découvrir les différents changements qu’il a menés sur son œuvre. Et ceci, pour pouvoir expliquer sa démarche à l’aide de quelques questions que nous lui avons posées (par mail³⁶², par les IM³⁶³ ou par messagerie sur Facebook) pour avoir des réponses adéquates à notre recherche.

L’objectif était de comprendre le territoire des corps de SONDHEIM et l’aménagement de ses espaces virtuels pour constituer d’autres espaces hétérotopiques, comme il l’affirme dans l’un de ses messages envoyés à l’auteur sur le réseau social Facebook.

Afin d’analyser les espaces hétérotopiques de SONDHEIM, nous avons choisi de nous référer à ses propres textes³⁶⁴ pour ne pas perdre le fil des idées de SONDHEIM et sa démarche, et ceci tout en étudiant les textes respectifs de MERLEAU PONTY afin de dégager les différentes notions analysées.

En fait, ce recours aux citations un peu longues de SONDHEIM, tout en les laissant à la langue d’origine (Anglais) va nous aider à mieux comprendre les finalités de ses œuvres.

361 MERLEAU PONTY Maurice, *Le visible et l’invisible*, Paris : Gallimard, 1979, p.189.

362 Voir Annexe II : Emails échangés.

363 Voir lexique.

364 Voir Annexe IV.

Ces citations portent plusieurs problématiques, mais nous mettrons la lumière sur les idées motrices de notre réflexion afin de comprendre le côté hétérotopique des œuvres de SONDHEIM tout en étudiant les siens en même temps.

Ces idées se rapporteront aux questions principales de cet artiste vis-à-vis de celles de MERLEAU-PONTY sa première source d'appui dans sa démarche esthétique. Les idées de FOUCAULT ne seront mises en exergue que pour définir la notion des *espaces autres* et leur relation aux corps des avatars pour décrire la nouvelle vie que mènent les êtres humains dans ces espaces virtuels.

1.1.1. L'aménagement des espaces chez Alan SONDHEIM : *The Accidental Artist* :

Depuis 1979, Alan SONDHEIM³⁶⁵ voulait entraîner le spectateur dans une sorte de labyrinthe visuelle et métaphysique, à partir de ses textes et ses poèmes et principalement par ses corps...

Depuis, il travaille sur le rapport phénoménologique du corps avec le monde. Ainsi, il a réalisé plusieurs performances dans les espaces publics et privés pour montrer cette relation, il a rédigé aussi plusieurs textes moteurs de notre réflexion ainsi que des poèmes qui traduisent ses pensées et états d'âme.

1.1.1.1. Le chaos de l'univers numérique d'Alan SONDHEIM : Des espaces autres :

Dès la réception du premier mail envoyé par l'artiste Alan SONDHEIM, nous percevons l'originalité de ses textes. Dans ses textes il parle d'un langage différent, un langage qui nous semblait au début comme de vraies hallucinations, des mystères, des fables, des mythes, des dialogues entre des personnages inconnus, sortis des chimères pour raconter leur histoires, histoires de quelques artistes qui ont vécu des moments très durs...qui racontent leurs cauchemars, leurs corps ont subi des déformations dans leurs têtes, dans leurs membres, etc.

Le critique d'art Domenico QUARANTA explique, dans un article publié dans un magazine électronique CIAC³⁶⁶, la relation de l'œuvre *The Accidental Artist* à la démarche d'Alan SONDHEIM, en le comparant au site internet de cet artiste³⁶⁷. Il affirme que tous les deux nous font sentir une perte totale dans un labyrinthe de textes, images et corps...

365 http://www.lichtensteiger.de/sondheim_alan.html

366 <http://www.ciac.ca/magazine/oeuvre1.htm>

367 <http://www.alansondheim.org/>

QUARANTA présente une analyse sous forme d'un témoignage lors de sa visite du site web de SONDHEIM en affirmant que :

« Le site de SONDHEIM n'a même pas une page d'accueil : c'est juste une page d'index avec une liste de fichiers en ordre alphabétique. Il n'y a pas de dossiers ou d'autres appareils pour vous aider à faire sens de tout cela. Txt, html, images, vidéos, mp3, des essais, des données à caractère personnel : tout est au même niveau. Prenez tout ça, mettez dans un shaker, mélangez-le avec ce que vous pouvez trouver dans une décharge numériques tels que Second Life (scripts, images porno, Prims, les objets actifs, des textures, etc.), et enfin le distribuer sur trois niveaux (Souterrain, rez-de-chaussée et du Skysphere) et vous obtenez The Accidental Artist. »³⁶⁸

La pratique artistique d'Alan SONDHEIM s'est « déplacée » du monde réel vers le monde virtuel de Second Life, pour que nous y voyions toute sa démarche littéraire en tant qu'écrivain et poète, et son parcours artistique dans une exposition/performance et qu'il a intitulé : *The Accidental Artist*³⁶⁹.

Le monde d'Alan SONDHEIM se veut alors complexe, dès qu'on y entre on ne sait pas par où et comment s'en sortir... On ne sait pas comment contempler les éléments de cette œuvre.

«La structure était à l'origine un espace d'exposition dans Second Life que je déconstruis, isolé et transformé ses composantes. » disait-il dans une interview en direct sur SL.

L'accès à cette installation était alors plus simple, comme toute architecture traditionnelle, mais quand un avatar la visite maintenant, il doit faire voler son avatar afin de mieux voir l'espace. SONDHEIM explique dans ses textes la manière adéquate de la visite des avatars de son installation en disant :

“To get into The Accidental Artist catastrophe site, it's best to fly in. At one point years ago, it was possible to access the ground floor by taking the front stairs; after these began their slow precession, it seemed possible at times to wait, then climb when they were properly positioned. Now, everything's different; the stairs are treacherous and you might find yourself beneath the ground, drowning without a clue, shapes falling, rotating, and shuddering around you, choke choke. Best as I said to fly in. At another point months ago, that was easier to do, flying ahead across the threshold, entering the space, it's 'turned to stone' perhaps or deconstructed, or less treacherous, you could always be assured of air. At yet another point weeks ago, better to fly above, how high is that, above the space, the walls, the particles, the objects, the translucencies, the part-objects, fly above I say, then descend, slowly and carefully and to be sure unloosing oneself or winning oneself back, unfacing oneself, descend certainly and unsurely, through an artificial air that sounds like you're there, somewhere to be sure, the air is cold, warm yourself, the air is cold. Then to the colder light and buffeting, you might, you will, lose your footing, and I, myself, I can no longer edit objects which escape, love to disappear, were told to disappear, we're

368 http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_31/oeuvre1.htm

369 Voir DVD : *The Accidental Artist*, en Annexe I.

happy, we're not threatened, we're really happy, so much light and color! So much sound. I make myself lose myself, Julu said, and I lose you too.”³⁷⁰

C'est en ces termes que SONDHEIM invite les internautes à se perdre dans ses espaces virtuels tout en faisant voler leur avatar afin d'explorer son territoire.

Selon lui, les objets tridimensionnels se perdent dans l'absolu, sur ses Topos qui vont du haut vers le bas. Un tel mouvement remet même la notion de cyberterritoire en question. En interrogeant l'artiste sur la morphologie de son œuvre, il nous a répondu qu'elle contient 5 éléments principaux et d'égales importances :

« The structure was originally an exhibition space in Second Life, which I deconstructed, isolated and transformed its components. It was made. But the structure as it exists now is more of a container than anything else – a container for phenomenology, philosophy, performance...

I don't think any parts are more important than any other, although topographically, it divides into five sections :

1. The Skysphere above.
 2. The wheel-like and other objects leading from the ground to the Skysphere, and above the Skysphere.
 3. The exhibition space proper
 4. The grounds surrounding the exhibition space, particularly the area in front, up to the seawall.
 5. The underwater area beneath the exhibition space.
- All are equally important. »³⁷¹

Les espaces interactifs de SONDHEIM invitent les avatars à voler, se téléporter, zoomer et changer leurs points de vue afin de voir toutes les parties de l'installation.

Les objets réels dans cette installation sont en perpétuel changement de trajectoires, c'est-à-dire en mouvement continu ce qui permet d'avoir un espace non symétrique comme il le décrit dans son ouvrage *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual* :

“Now the symmetries have corroded by 'foreign' non-repetitive textures that indicate movement trajectories (it's easy to follow the movement of a flat black square for example) and block moire effects. It's as if the symmetrical properties of objects and assemblages are falling apart.

Almost every object moves vertically; some are aligned, some are harmonic, some appear independent. It's easy to fall vertically at this point, from sky objects to the

370 SONDHEIM Alan, *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual*, Brooklyn: PUBLIC DOMAIN INC., 2009, p.53. Voir les extraits de ce livre en Annexe IV.

Disponible aussi sur: <http://www.alansondheim.org/sltheory.txt>

371 Email reçu de la part d'Alain SONDHEIM: Voir Annexe II.

exhibition hall surface and from ground surface to the underwater environment beneath the hall.”³⁷²

A partir de ce texte, SONDHEIM nous montre un espace autre où il n'existe plus d'ordre ni composition.

En effet, chaque avatar-visiteur peut voir ces objets d'une manière différente d'un autre à cause du mouvement de ces objets d'une part, et de son choix de point de vue d'autre part.

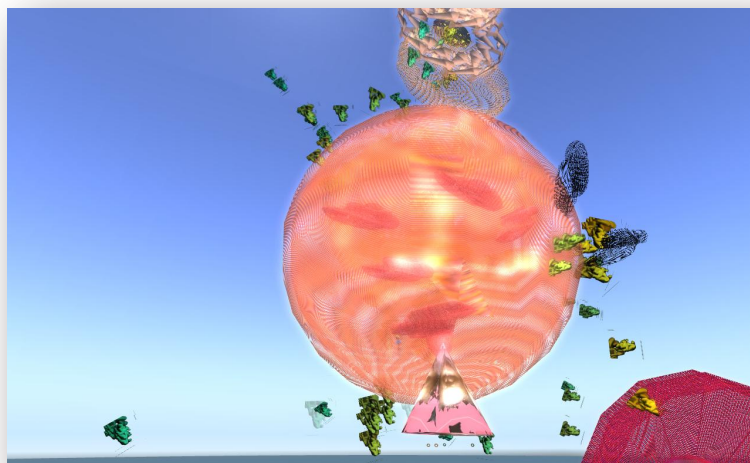


Figure 89 –La Skysphere entourée des particules flottantes dans le ciel, on voit aussi les objets dedans.
Oeuvre: *The Accidental Artist*, Artiste: Alan SONDHEIM, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/48/12/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
Crédit photographique : Alan SONDHEIM – Consultable sur : <http://www.alansondheim.org/>



Figure 90 - Corps flottants dans l'air virtuel de SL
Oeuvre: *The Accidental Artist*, Artiste: Alan SONDHEIM, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/48/12/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
Crédit photographique : Alan SONDHEIM – Consultable sur : <http://www.alansondheim.org/>

372 SONDHEIM Alan, *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual*, Op.Cit. p.74.

1.1.1.2. L'instabilité dans les espaces de l'œuvre :

Ce qui caractérise cette œuvre, c'est son aspect instable, c'est-à-dire qu'elle est en perpétuelle mutation. Ce qui change ce sont les textures qu'il modifie d'un jour à l'autre.

C'est une œuvre qui se veut complexe au début, dès que nous y entrons nous sentons le vertige du virtuel dont parlait Philippe QUÉAU³⁷³. Mais cette instabilité est voulue par un artiste qui essaye de rendre le spectateur en déséquilibre pour lui faire sentir l'instabilité et le déséquilibre des espaces des flux, du réseau dans lequel se situe son œuvre...

L'espace de l'exposition est une île dédiée à l'Art contemporain : *Odyssey of contemporary art and performance*. Elle constitue un espace d'exposition d'œuvres diverses dont la sélection est faite par la propriétaire de l'île qui s'appelle Sugar SEVILLE sur SL.

SONDHEIM est conscient que la matière n'existe pas, il explique bien son point de vue dans son texte où il décrit toute son installation :

“One wheel cuts through the thread of objects connected by the viewer as if they were material of a single line; well they are of course, coordinates among coordinates, connectivity on some remote level within database and processes. the wheel doesn't rotate, the line is not a line, the movement is not movement, the material is not material, the objects aren't objects - the epistemology meets the ontology on the singularity of protocol or code, collapses within the database. Databases do nothing; there are no processes, no dynamics, only decay. There are no databases; there is for the moment-organized substance.

Connectivities travel through the same but there is no travel, no connectivities, only quantities transformed into quantities; the clock that governs does not govern, is not a clock; the clock that governs is outside time. the clock is invisible to the data- base, invisible to the objects; the phenomenology and dynamics of time are invisible to the database; there is no time; there is ordering; there is database-substance, singularity smeared within and without the hinge of epistemology and ontology.

Let us say within and without the database, epistemology is the subject and ontology the object and let us say that the hinge is the memory or uncanny remnant of this or any other operation.

We can approach the truth in this manner from outside consideration; There is no approach, no truth, no we involved in what can only be considered complicity in crime, and that is what remains after possible worlds and natural kinds are exhausted, nothing in this instance and there is no nothing, only the virtual.”³⁷⁴

A partir de ce texte de SONDHEIM, nous pouvons conclure que l'espace virtuel de Second Life représente un *espace autre* comme le note FOUCAULT, où il n'existe pas de vraie matière, ni mouvement, ni temps, ni objets.

373 QUÉAU Philippe, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris : Champ Vallon, 1993.

374 SONDHEIM Alan, *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual*, Op.Cit. p.78.

La rotation des objets n'est pas réelle et les lignes ne le sont plus aussi. Il essaye de nous montrer la différence entre les espaces concrets et les espaces autres qu'il utilise dans Second Life pour nous mettre devant une nouvelle lecture des œuvres virtuelles.

La notion de voyage a été évoquée par SONDHEIM, par les appareils de *téléportation*³⁷⁵ qu'il expose partout sur l'installation en se téléportant, le visiteur change de lieu : *Underground, Ground et la Skysphère*.

Le titre attribué à cette œuvre n'est pas arbitraire, selon SONDHEIM, il reflète une histoire qu'il nous a racontée dans son email.

Son avatar a voulu au début construire une maison virtuelle pour essayer de trouver un logement, en construisant, il a essayé de créer une résidence fantaisiste qu'il la transforma en une œuvre d'art sans qu'il s'en aperçoive. Par la suite, il est devenu un artiste par hasard. Comme il l'explique, SONDHEIM est devenu artiste accidentellement voulant modifier ses objets virtuels :

“But I thought of *The Accidental Artist* as a person who's an artist by mistake or by chance - something happens and he or she discovers he or she's an artist. As if all I wanted to do was to live in this building or readjust it, and instead I find myself reworking it the way an artist would.

The title also implies that "something unknown happened" - something occurred that turned me into an artist. As if there were some event that happened, that I had no control over, and it turns me into an artist”³⁷⁶

Cet effet du hasard était toujours présent dans l'histoire de l'art, notons ici les collages de Hans ARP intitulés *Suivant les lois du hasard*. SONDHEIM voulait ici faire un autre genre de collages où il met en exergue une autre qualité des œuvres numériques parallèlement à celles réelles. Selon lui le hasard peut aussi exister dans ces espaces hétérotopiques.

Michel FOUCAULT le souligne aussi dans ses écrits³⁷⁷, il affirme que les stockages de l'information peuvent être répartis au hasard à l'intérieur de la machine, où les éléments peuvent être codés ou marqués, et ceci afin de constituer des espaces autres.

375 Se téléporter: changement instantané de localisation de l'avatar.

Source : <http://wiki.secondlife.com/wiki/Teleport>

376 « Mais je pensais de "The Accidental Artist" comme une personne qui est un artiste par erreur ou par hasard - qu'il se passe quelque chose et il ou elle découvre qu'il ou elle est un artiste. Comme si tout ce que je voulais faire, c'était de vivre dans ce bâtiment ou de réajuster, et au lieu je me trouve réaménager la manière dont un artiste. Le titre implique également que "quelque chose d'inconnu s'est passé que quelque chose s'est produit fait de moi un artiste. Comme s'il y avait un événement qui s'est produit, que je n'avais aucun contrôle, et il me transforme en un artiste. » - traduit par Pr. Khelil BEN AMEUR

377 FOUCAULT Michel, *Le corps utopique suivi des hétérotopies*, Op.cit. dans : <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

Ce hasard peut alors influencer les éléments numériques qui peuvent ne pas être maîtrisables par l'artiste et leurs donnent un nouvel ordre suite à leur nouvel emplacement comme on le note dans l'œuvre de SONDHEIM.

1.1.2. Le corps virtuel comme cyberterritoire :

En interrogeant SONDHEIM sur le réseau social Facebook, à propos de la nature hétérotopique de son œuvre, il a répondu que c'est :

« Probablement HeteroTopos, des endroits très dérogeants les uns avec les autres. Les e-corps sont mobiles, transformant les micro-territoires au sein de la matrice plus ou moins fixe du territoire virtuel traditionnel. »³⁷⁸

En effet, les premiers essais artistiques d'Alan SONDHEIM évoquent la notion de corporéité surtout avec les performances et happening des danseurs dont l'expérience corporelle propose une certaine territorialité du corps.

Avec l'exploration des espaces virtuels de SL, SONDHEIM propose une nouvelle approche de la notion de corporéité³⁷⁹, en s'incarnant dans le corps virtuel de son avatar.

Les corps que représente Alan SONDHEIM dans ses œuvres expriment la *souffrance de l'âme* qu'il incorpore en un nombre indéfini dans son installation.

A partir de simples questionnements sur le monde et l'Homme, la pensée d'Edmund HUSSERL repose sur le refus de tout ce qui est idéaliste et par de simples questionnements sur l'existence humaine, ainsi, il a créé la *Phénoménologie* qui repose sur l'étude

« Des divers moments ou figures que parcourt le sujet lorsqu'il passe de sa position la plus humble et la plus abstraite à la pleine possession de lui-même. Ce parcours est identique au savoir absolu dans lequel il aboutit. Mais il présente ce savoir dans la phénoménalité de son devenir »³⁸⁰

Alan SONDHEIM interroge dans son œuvre la question de l'existence humaine dans son installation. La *Skysphère* représente, selon lui, l'organisme, tandis que les corps et les objets qui se dispersent dans tous les sens nous invitent à examiner la phénoménologie du corps. La négation des apparences réelles du corps au profit de l'apparence virtuelle entraîne

378 Texte original: « Probably Heterotopos, places widely at variance with each other. The e-bodies are mobile, transforming micro-territories among the more or less fixed matrix of traditional virtual territory. », message reçu sur Facebook envoyé par SONDHEIM le 28 Mars 2011. (Voir annexe II : Emails échangés).

379 <http://www.mail-archive.com/netbehaviour@netbehaviour.org/msg15521.html>

380 BARBARAS Renaud et GREISCH Jean

Phénoménologie,

Encyclopaedia Universalis. Vol. 18, Paris : Encyclopaedia Universalis, 2002, p. 22.

Nouvelle édition, version en ligne sur <http://www.universalis.fr/encyclopedie/phenomenologie/>

une suspension des croyances ou jugements existentiels du monde, comme le définit Jacqueline RUSS en explicitant que :

« Cette universelle « mis hors valeur », cette « inhibition », cette « mise hors-jeu » de toutes les attitudes que nous pouvons prendre vis-à-vis du monde objectif et d'abord des attitudes concernant existence, apparence, existence possible, hypothétique probable et d'autres encore, comme on a coutume de dire cette *Épochè phénoménologique*, cette mise en parenthèses du monde objectif »³⁸¹

Ce suspens de l'*Épochè* de toute psychologie, vide le corps de son intégrité, dirige le regard vers le corps « bougé » et sépare le corps de l'âme et l'âme de l'esprit. Quelle est alors la nature des corps que présente et représente Alan SONDHEIM ?

Le corps virtuel chez SONDHEIM nous paraît expressif, dégagé de sa fonction sexuelle. En montrant les organes sexuels, il le purifie et exprime sa sainteté. En effet, la sexualité selon SONDHEIM traverse transversalement les espaces c'est-à-dire qu'elle passe sur tout l'axe longitudinal de l'installation qui se compose verticalement comme il le mentionne dans ses textes en disant que :

“The sexuality of these objects is one of apparent infinite or wrapped pattern - a sexuality which transverses fields which are self-defining; in other words the transversing is both field and transversal, transgression and ingression. »³⁸²

Cette transversalité rend la sexualité plus présente le long de cette installation pour définir cette nouvelle lecture du cyberterritoire du corps virtuel.

La relation qui existe entre SONDHEIM et sa femme Azure CARTER est alors mise en évidence via ces images du corps et de chair en mouvement tout au long de l'installation. SONDHEIM raconte ici son histoire d'amour tout en essayant de rendre ces espaces plus poétiques.

En effet, SONDHEIM explique dans ses textes cette recherche de la poésie dans l'espace virtuel. Ayant choisi l'univers virtuel de Second Life, cet artiste remet en question ces nouveaux territoires « étranges » qui ajoutent une certaine poésie aux avatars selon lui :

"Second Life as a laboratory for phenomenology of representations of space-time: think of multiply-connected geometries and configurations, dynamic impossible behaviors, behavioral and object intersections and collisions, spews, and interiorities. We work concretely and theoretically towards a poetics and psychophysics of the

381 RUSS Jacqueline, *Dictionnaire de philosophie*, Paris : Bordas, 2005.

382 SONDHEIM Alan, *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual*, Op.Cit. p.14.

Traduction :

« La sexualité de ces objets a un style/modèle, infiniment apparent ou bien développé –une sexualité qui traverse les champs qui sont auto définis. D'une autre manière la traversée est en double champs, entrée et sortie en transversal ... » Traduit par Pr. Khelil BEN AMEUR.

virtual through Second Life; through abject and inconceivable topologies, we experience an obdurate alterity.

The poetics of the avatar is dependent upon dissemination, dissimulation, and dispersion.»³⁸³

L'œuvre de MERLEAU PONTY est convoquée pour traduire des codes visuels de ces espaces autres créés par SONDHEIM qui a voulu ajouter son côté poétique tout en posant la question de l'intériorité de l'être humain :

« Il n'est pas plus naturel ou pas moins conventionnel de crier dans la colère ou d'embrasser dans l'amour que d'appeler table une table. Les sentiments et les conduites passionnelles sont inventés comme les mots. Même ceux qui, comme la paternité, paraissent inscrits dans le corps humain sont en réalité des institutions.

Il est impossible de superposer chez l'homme une première couche de comportements que l'on appellerait « naturels » et un monde culturel ou spirituel fabriqué. Tout est fabriqué et tout est naturel chez l'homme, comme on voudra dire, en ce sens qu'il n'est pas un mot, pas une conduite qui ne doive quelque chose à l'être simplement biologique – et qui en même temps ne se dérobe à la simplicité de la vie animale, ne détourne de leur sens les conduites vitales, par une sorte d'échappement et par un génie de l'équivoque qui pourraient servir à définir l'homme. »³⁸⁴

Alan SONDHEIM compose d'*autres corps*, dont il superpose les membres et les sépare de leurs esprits. Il évoque aussi la sexualité dans le corps par des membres, des images et des mouvements qui interrogent le spectateur et lui donnent l'impression qu'il est en train de pénétrer ce corps en extase :

« One is stripped down, and the images, such as they are, texturing the prims are often sexualized - penises, breasts, rings, faces in pain or ecstasy, posed mannequins of fossilized desire and dance.»³⁸⁵

Les corps déchiquetés dans cette installation sont des corps en train de danser dans des espaces poétiques qui participent à cette chorégraphie virtuelle.

Lors d'un colloque sur l'e-poésie à l'Université PARIS VIII, l'artiste a mis en évidence le lien qui existe entre les corps et la poésie. Il a introduit ses poèmes dans ses performances virtuelles où les avatars dansent sans cesse.

Si nous lisons les poèmes qui accompagnent les performances de SONDHEIM, nous pouvons aussi comprendre la relation de son art avec la réflexion de MERLEAU

383 SONDHEIM Alan, *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual*, Op.Cit. p.16.

Traduction: « Second Life comme un laboratoire de phénoménologie des représentations de l'espace-temps: esprit des géométries et configurations de connexions multiples, des comportements dynamiques impossibles, et des intersections d'objets et collisions comportementaux, extériorités et intériorités. Nous travaillons concrètement et théoriquement dans le but de former une poétique et psychophysique du virtuel par le biais de Second Life, et travers des topologies basses et inconcevable, nous endurons une altérité rigide. La poétique de l'avatar est dépendante de la diffusion, la dissimulation, et la dispersion. » Traduit par Pr. Khelil BEN AMEUR

384 MERLEAU PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris : GALLIMARD, 1945, p.220.

385 SONDHEIM Alan, *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual*, Op.cit. p.76.

PONTY concernant les relations entre signes et signifiés, sons et sens que permet le système langagier au corps de s'extérioriser et être visible. Pour MERLEAU-PONTY :

« C'est comme si la visibilité qui anime le monde sensible émigrerait, non pas hors de tout corps, mais dans un autre corps moins lourd, plus transparent, comme si elle changeait de chair, abandonnant celle du corps pour celle du langage, et affranchie par là, mais non délivrée, de toute condition »³⁸⁶

A partir de cette expérience, SONDHEIM a essayé de mettre en évidence ces corps poétiques qui se touchent en sentant leur espace.

Aurore DESPRES souligne dans son article « Corps et poétique » qu'

« Une poétique du corps n'advient qu'en faisant une large part aux potentialités du sentir. »³⁸⁷

Avec cette représentation du corps poétique, SONDHEIM a essayé d'effectuer une remodulation sensorielle de ces corps. Pour cela, il s'est référé aux recherches de corporéité et des sensations du corps virtuel dans les écrits de MERLEAU PONTY.

Charles BALDWIN, partenaire d'Alan SONDHEIM dans ses performances affirme que :

« For me, it's the MERLEAU-PONTY of "The Visible and the Invisible" (posthumous fragments) where he talks of the flesh of the world, a palpitating and voluptuous continuum, and the chiasm or fold through which we relate to/experience the flesh. One place this chiasm appears is in writing, in the poetics of writing. That's the relation to poetics.»³⁸⁸

La chair, source de sensation est très importante chez ces deux artistes dans sa relation au monde qui l'entoure. L'ajout des poèmes provoque une extériorisation du chiasme, ce qui a un fort rapport au poétique.

Dans ses performances sur Second Life, Alan SONDHEIM s'intéresse au toucher par le regard. Il affirme que le spectacle visible appartient au toucher ni plus ni moins que les qualités tactiles.

SONDHEIM ajoute que le visible est taillé dans le tangible et puisque le corps touche et voit, alors visible et tangible appartiennent au même monde. Selon MERLEAU-PONTY, le

386 MERLEAU PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Op.cit. p. 198

387 DESPRES Aurore,
Corps et poétique,
Source :

http://www.ac-grenoble.fr/aeeps/rapport/danse%20_2005/Aurore%20Despr%E9s.pdf

388 « Pour moi, je me suis référencié au livre de MERLEAU PONTY: Le visible et l'invisible, surtout les parties posthumes quand il parlait de la chair du monde, un continuum palpitant et voluptueux, et le chiasme ou pli, à travers duquel on relie la chair. L'apparition de ce chiasme se fait par l'écriture, par la poétique de l'écriture. C'est ça alors la relation à la poétique. » Source : <http://www.alansondheim.org/>

spectateur effectue des palpations par le regard sur les corps virtuels d'Alan SONDEHEIM, pour lui,

« Le regard, disions nous, enveloppe, palpe, épouse les choses visibles »³⁸⁹

Dans le monde virtuel, le regard des utilisateurs de SL est différent de celui des avatars qui est considéré comme regard symbolique voulant rappeler celui du monde réel.

En contemplant les textures que met cet artiste sur ses formes flottantes, le regard peut les toucher et sentir leur effet et stimuler les désirs sexuels...



Figure 91 – *Blows/he is leaning back* : Un des travaux antérieurs de SONDEHEIM en quête de faire toucher le corps nu par le regard et stimuler les désirs sexuels du spectateur.
Capture d'écran depuis la vidéo d'Alain SONDEHEIM³⁹⁰

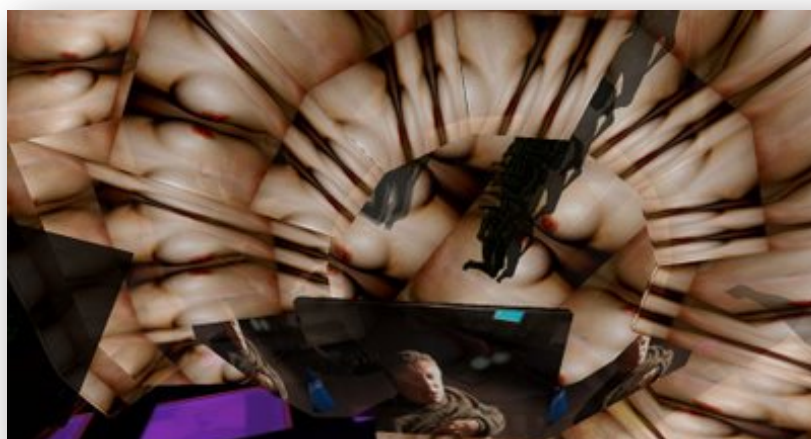


Figure 92 – Corps nus comme des cyberterritoires hétérotopiques
Oeuvre: *The Accidental Artist*, Artiste: Alan SONDEHEIM, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/48/12/22> (Visitée en 2009)

389 MERLEAU PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris : Gallimard, 1979, p.173.

390 Voir la vidéo : *Blows/he is leaning back* par Alan SONDEHEIM

Disponible sur le lien : <http://vimeo.com/12567691>

Puisque le corps est un ensemble de « ténèbres bourrés d'organes » comme chez SONDHEIM, alors comment sont considérés ces organes sexuels qu'il met dans cette installation virtuelle ? Appartiennent-ils au corps voyant ou au corps visible, sentant ou sensible ?

Par l'interpénétration des corps réels issus de la performance réelle diffusée dans le studio et des corps virtuels existants dans l'exposition et créés par l'animation des avatars, les corps visibles et voyants s'interagissent pour créer un paradoxe chiasmatique entre le corps sentant et le corps sensible...

Les membres qui se touchent chez SONDHEIM renvoient à un autre point déjà révélé par MERLEAU PONTY, celui du touchant/touché.

Les membres qui se touchent appartiennent au même corps, à la même conscience, d'où il met en évidence cette hétérogénéité du sensible en soi-même, de sentir en soi-même, le corps n'est pas un visible parce que le visible n'existe que comme détroit, une communication latérale des sens différents, d'où l'intimité du corps à soi-même dont les membres s'entrelacent. Ces entrelacs traduits visuellement par SONDHEIM forment ce qu'appelle MERLEAU PONTY : *le chiasme*.

Le chiasme est alors le point de retournement du corps vu et touché, c'est la réversibilité entre le moi-le monde et le moi-autrui, entre l'intériorité du corps et le monde, entre le dedans et le dehors, du visible et l'invisible et surtout de l'actuel et du virtuel.

MERLEAU PONTY le souligne dans ses écrits en répondant à la question de la relation entre le corps et le monde en affirmant que :

« C'est parce qu'il y a ces deux dédoublements qu'est possible : l'insertion du monde entre les deux feuillets de mon corps, l'insertion de mon corps entre les deux feuillets de chaque chose et du monde. »³⁹¹

Cette relation que met MERLEAU PONTY entre le corps et le monde nous montre ce que présente le corps chez SONDHEIM :

« Réciproquement, s'il touche et voit, ce n'est pas qu'il ait les visibles devant lui comme objets : ils sont autour de lui, ils entrent même dans son enceinte, ils sont en lui, ils tapissent du dehors et du dedans ses regard et ses mains.

S'il les touche et les voit, c'est seulement que, étant de leur famille, visible et tangible lui-même, il use de son être comme d'un moyen pour participer au leur, que chacun

391 MERLEAU-PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, Op.cit. p. 312.

des deux êtres est pour l'autre archétype, que le corps appartient à l'ordre des choses comme *le monde est chair universelle* »³⁹²

L'interprétation de ces idées par les corps des avatars qui se dispersent dans le ciel virtuel avec les objets du monde numérique ce qui les met en harmonie imaginaire dans des espaces autres.

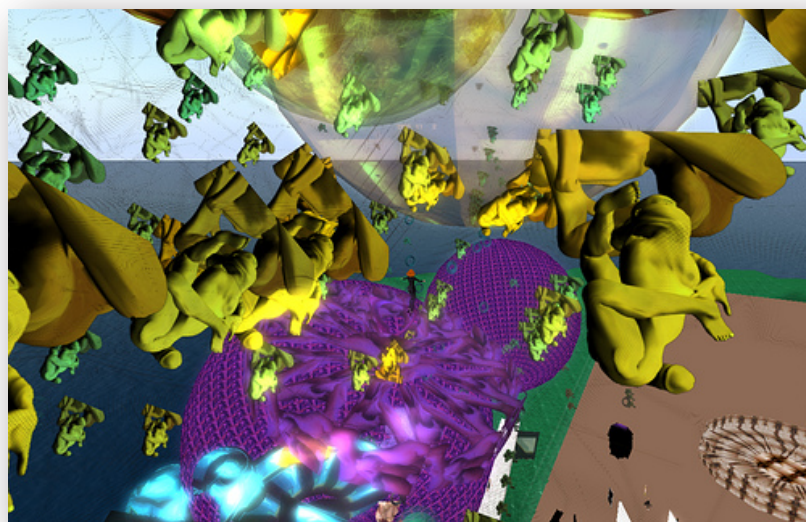


Figure 93 – Organes se touchant

Oeuvre: The Accidental Artist, Artiste: Alan SONDHEIM, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/48/12/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
Crédit photographique : Alan SONDHEIM – Consultable sur : <http://www.alansondheim.org/>



Figure 94 – Alan DOJOJI, l'avatar d'Alan SONDHEIM en train de se toucher

Oeuvre: The Accidental Artist, Artiste: Alan SONDHEIM, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/48/12/22> (Visitée en 2009)

392 *Idem.*, p.181.

Le monde est donc une continuité du corps, pas de limite de celui-ci dans l'installation d'Alan SONDHEIM, qui dégage ses formes circulaires et sphériques du texte de MERLEAU PONTY, et il considère que le spectacle du corps est un spectacle du monde :

« Mon corps comme chose visible est contenu dans le grand spectacle. Mais mon corps voyant sous-tend ce corps visible, et tous les visibles avec lui.

Il y a insertion réciproque et entrelacs de l'un dans l'autre. Ou plutôt, si, comme il le faut encore une fois, on renonce à la pensée par plans et perspectives, il y a deux cercles, ou deux tourbillons, ou deux sphères, concentriques quand je vis naïvement, et, dès que je m'interroge, faiblement décentré l'un par rapport à l'autre... »³⁹³

Les sphères sont rassemblées pour désigner le recours de SONDHEIM à la question du monde, ce qui souligne l'indépassable nécessité de toute pensée philosophique qui prend en considération le problème de l'existence au monde, surtout *la Skysphère*. Par le mouvement du corps horizontal avec une jambe verticale, SONDHEIM met l'accent sur la notion de « verticalité/Horizontalité » évoquée par HUSSERL et MERLEAU PONTY, pour désigner le ciel et la terre.



Figure 95 –Performance du danseur Foofwa D'IMMOBILITE ³⁹⁴

393 *Ibid.* p. 180.

394 Voir DVD :*The Accidental Artist*, en Annexe I.

Vidéo disponible sur : <http://www.youtube.com/watch?v=bIMU1fYsMoE>

La juxtaposition du corps réel et virtuel nous ramène à l'idée des deux miroirs proposée par MERLEAU PONTY qui reflètent l'image du visible à l'image du voyant et qui contiennent

« Deux séries d'images emboîtées qui n'appartiennent vraiment à aucune des deux surfaces, puisque chacune n'est que la réplique de l'autre, qui font donc couple, un couple plus réel que chacune d'elles. »³⁹⁵

Le recours de SONDHEIM aux écrits de MERLEAU PONTY n'est pas arbitraire, en effet, ce n'est qu'une recherche d'autres relations d'autres corps avec un autre monde ceux des corps d'avatars aux espaces autres virtuels.

Les œuvres de SONDHEIM établissent des relations d'autres corps avec d'autres espaces, des avatars avec le cyberspace, des e-corps avec la matrice. Ces autres espaces hétérotopiques engendrent d'autres corps...

1.2. Les Open Sim comme autres territoires : l'exemple de *Craft World*:

En fin 2010, notre avatar Sunflower AICHI a été membre du groupe *Museo Del Metaverso* qui était sur SL et qui a déménagé vers l'Open Sim *Craft World*³⁹⁶ qui comporte des membres actifs en RL et sur SL.

Roxelo BABENCO est l'avatar de l'artiste italienne Rosanna GALVANI qui gère les communautés artistiques virtuelles *Uqbar* et *MDM*.

Ainsi, après avoir travaillé sur SL, elle a choisi de créer sa propre communauté sur *Craft World*.

Craft World constitue un autre espace virtuel qui a ses propres lois, et ne propose pas des limites ni des dimensions des *primitives* ni des frais de téléchargement des images contrairement à SL.

GALVANI note sur son blog du groupe que :

« *Craft* nasce da un pezzo di Cyberlandia, la grid italiana fondata da Carlos Roundel. Quando a gennaio 2010 Cyberlandia sperimenta un nuovo sistema di aggregazione, passando da una grid monolitica a una serie di hypergrided standalone (una sorta di minigrad su server unico e istanza unica) interconnesse, le mie regioni partecipano alla nuova organizzazione come grid autonoma, con la possibilità di registrarsi via web e di interconnettere in grid nuove sim in esecuzione su altri server. Il 27 gennaio 2010 nasce così *Craft*. »³⁹⁷

395 MERLEAU-PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, Op.cit. p.181

396 <http://www.craft-world.org/>

397 *Idem*.

Comme elle l'explique, *Craft World* est un cyberterrain né en janvier 2010, qui expérimente un nouveau système d'agrégation. Ce nouveau cyberterritoire fait partie de la grille *Cyberlandia* lancée par Carlos ROUNDEL en 2010, elle est constituée d'une mini-grille accessible depuis le réseau du Web.

Ces espaces créés se montrent comme *espaces autres* différents de ceux qui existent dans le cyberspace. Dans ce chapitre nous essayerons d'étudier ce monde tiers à partir de notre expérience avec cette communauté.



Figure 96 - Logo de *Craft World Open Sim*

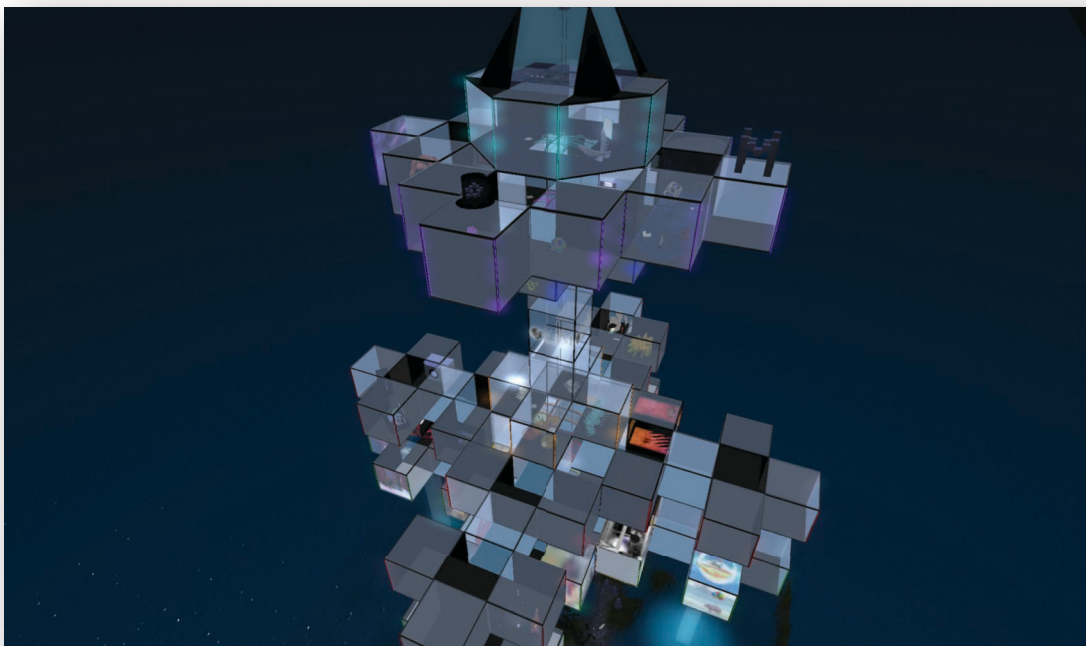


Figure 97 –Museo Del Metaverso sur *Craft World Open Sim*
Oeuvre: Museo Del Metaverso, Artiste: Rosanna GALVANI, Ile: Museo Del Metaverso sur Craft World

Suite à la crise économique en 2009, les internautes ont choisi de créer d'autres espaces pour pouvoir poursuivre leurs activités virtuelles dans d'autres territoires divisés en groupes dans les Open Sim. Ce qui rend ces espaces hétérotopiques comme le mentionne FOUCAULT :

« Il y a une certaine forme d'hétérotopies que j'appellerais hétérotopies de crise, c'est-à-dire qu'il y a des lieux privilégiés, ou sacrés, ou interdits, réservés aux individus qui se trouvent, par rapport à la société, et au milieu humain à l'intérieur duquel ils vivent, en état de crise. »³⁹⁸

Les artistes sont plus libres dans ces espaces car ils ne payent que quelques dollars pour s'approprier de leur propre territoire et fuir des services payants des autres mondes virtuels comme SL, surtout que leurs créations sont plus protégées côté propriété intellectuelle.

La construction de ce nouveau type d'espaces virtuels permet l'émergence d'une microsociété sur *Craft World*, à laquelle adhèrent les artistes depuis un serveur unique qui permet aux différents groupes de créer leurs espaces tridimensionnels sur des espaces semblables à ceux de Second Life.

La communauté *Museo Del Metaverso*³⁹⁹ a déménagé des serveurs de SL vers les Open Sim de *Craft World* tout en gardant son groupe d'artistes qui ont participé aux différents événements auparavant.

La *Sim* du *MDM* a été inaugurée en 2010 pour offrir à ces artistes un nouvel espace de création virtuelle. Rosanna GALVANI, propriétaire de ces espaces a permis à différents créateurs de *rezzer* leurs œuvres sur son territoire afin de les conserver dans son musée.

Comprenant 305⁴⁰⁰ artistes venant des 4 coins de la planète, *MDM* constitue une microsociété virtuelle qui travaille essentiellement en ligne pour produire des pratiques artistiques très variées.

GALVANI mentionne dans son site que :

« Il *Museo Del Metaverso* (MdM), nasce in Second Life nel 2007, caratterizzandosi come luogo "antropologico", in continua evoluzione, dove sono esposte le opere di numerosi artisti, fra i migliori di Second Life.

Da due anni è presente anche in Opensim, prima in Cyberlandia poi in Osgrid. Da Ottobre 2010 si consolida nella grid Craft, dove incentra tutte le sue attività e crea una forte comunità artistica.

398 <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

399 <http://www.museodelmetaverso.it> (Consulté en 2010)

400 Nombre pris en début juin 2011

Source : http://www.museodelmetaverso.it/profiles/friend/list?page=3&xg_source=profiles_memberList_next

Le opere, le installazioni, l'architettura stessa del museo, le performance, gli eventi, gli artisti, gli amici, l'officer, l'owner costituiscono un'unica opera concettuale, immersiva e performante, che ha dato vita ad un'esperienza di successo, con riflessi nel mondo reale.

Le attività del museo si contraddistinguono per un nuovo modo di presentare e promuovere l'arte, attraverso laboratori, immagini, testi, video e performance, ma anche mediante le molteplici iniziative che direttamente si organizzano nel sito stesso e nelle land affini.»⁴⁰¹

Selon GALVANI, ces espaces dédiés par *Craft World* offrent un espace ouvert à tous les artistes pour voyager virtuellement à travers les différentes cultures et promouvoir leur art dans la vie réelle.

Le *MDM* qu'elle a créé invite ces jeunes artistes à collaborer et partager ses espaces ouverts pour tous tout en apportant leur esprit libre, leur creuset d'idées, d'expériences et de visions comme elle l'explique dans son site :

“ E' spazio aperto a tutti coloro che abbiano contenuti da proporre e che vogliono realizzarli insieme a noi, è altresì incontro di culture, di linguaggi espressivi e di idiomi.

Il museo è luogo di ritrovo, dove è possibile condividere un percorso di conoscenza con il viandante che, in visita, porta in dono la sua sapienza e, a volte, il suo sottile acume; è una fucina di idee, di sperimentazioni e di visioni.»⁴⁰²

Ces espaces ouverts à tous facilitent la rencontre de plusieurs cultures, de langues et favorisent un nouveau mode d'expression artistique loin de tout calcul matérialiste.

1.2.1. Le Musée virtuel au service de la micro-communauté :

Rosanna GALVANI met le point sur l'importance de cette fenêtre du Web dans la communication entre les artistes et leur ouverture vers d'autres nouveaux territoires, elle affirme sur son site que :

« La finestra sul web, di cui si dispone, rappresenta un efficace mezzo di comunicazione della mission e delle iniziative in programma. »⁴⁰³

Les portails qu'offre le web sera ici réduit à une fenêtre vers une micro-communauté artistique dédiée aux artistes qui ont mis leurs œuvres sur les îles du MDM.

401 Source : http://www.craft-world.org/index.php?option=com_content&view=article&id=41%3Ail-museo-del-metaverso&catid=1%3Aultime&Itemid=50&lang=it (Consulté en 2010)

402 *Idem.*

403 *Idem.*

Le musée virtuel du MDM représente ainsi un micro-cyber-musée qui ne s'ouvre pas à tous les internautes comme sur SL mais il existe sur d'autres services du Web plus fermé et limité, car il se limite aux artistes inscrits sur le site seulement.

Il existe donc des portes et fenêtres dans le cyberspace en créant d'autres espaces. De tels espaces sollicitent une plus grande participation.

Contrairement aux musées conçus tels des espaces publics où les œuvres d'art sont conservées pour être visitées par les spectateurs. Les œuvres virtuelles conservées Dans le MDM sur *Craft World* nécessitent un accès sélectif.

L'hétérotopie constitue ici un espace autre pour les espaces culturels où évolue une nouvelle génération d'artistes qui a choisi d'immigrer vers le web et avoir une autre vie.

Pour Foucault :

« On ne vit pas dans un espace vierge. On vit, on naît, on meurt dans un espace froissé, raturé, troué, aplani, avec des régions friables molles, pénétrables, et d'autres dures, étanches, inconnaisables. On vit, on naît, on meurt dans un espace de dégradé de couleurs (l'obscur, le clair, le clair-obscur), de textures (des espaces polis, glacés, lisses, rugueux.), de qualité (des espaces friables mous pénétrables ou inabordables, cassants, impénétrables... »⁴⁰⁴

Ces espaces construits par les artistes du MDM représentent des textures visuelles, des couleurs en dégradé numérique, des espaces pénétrables selon l'expression de FOUCAULT. Ces espaces construits sur des espaces totalement vierges lors de la création du serveur sont devenus une sorte de régions cybernétiques dans lesquelles les avatars cherchent leur calme dans leurs territoires indépendants.

Les territoires virtuels se transforment en lieux localisables sur les réseaux du web parallèlement aux grilles de l'Open Sim, dont les uns sont dépendants des autres.

Le musée virtuel prend ainsi une forme différente du *Web Net Museum* de Fred FOREST et constitue une révolution numérique indéniable que les artistes doivent utiliser pour démocratiser l'art, loin de tout marketing et commerce électronique.

En effet, l'art devient à la portée de tous ceux qui veulent créer sans payer les frais trop chers des serveurs de Linden Lab. ou autres MUVes en émergence. Le propriétaire peut ainsi choisir sa micro-communauté et permettre aux jeunes artistes de conserver leurs œuvres et les authentifier.

Ainsi, l'espace pictural numérique devient hétérotopique dans les Open Sim et territorialisé par les artistes qui le composent à leurs manières à l'aide de leur imaginaire plus libre et loin de tout capitalisme comme dans la plupart des MUVes.

404 FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique, suivi de Les hétérotopies*, Paris : Lignes, 2009, p.35.

Ces espaces sont devenus alors des espaces hétérotopiques pour critiquer le monde réel et ses problèmes comme nous pouvons le voir dans le chapitre suivant.

1.2.2. L'installation *Cyber Med-War*⁴⁰⁵: un regard critique contre la censure du Web :

Parmi les artistes, Sunflower AICHI (avatar de l'auteur) a mis en place une installation qui révèle un art de résistance qui critique la censure d'internet en Tunisie.

Habitant en Tunisie, elle ne peut pas échanger la monnaie en devise tunisienne dans les différents serveurs de paiement en ligne, cet avatar a choisi l'Open Sim de *Craft World* pour essayer de créer une œuvre authentique et unique.

L'installation *Cyber Med-War* est une œuvre numérique créée par l'intermédiaire de l'interface du client alternatif Imprudence qui est semblable de celui de SL.

Ces clients permettent d'entrer dans les différentes grilles des Open Sim tout en gardant les mêmes outils de SL comme la construction, la communication, etc. Ils permettent aussi de télécharger l'inventaire des avatars de SL via un système d'enregistrement appelé *Second Inventory*⁴⁰⁶ à condition que ces *items* soient créés par les utilisateurs eux même.

L'utilisation par Sunflower AICHI de ces espaces prouve son recours à vouloir créer une œuvre indépendamment des problèmes de piratage dont elle souffre sur le Web.

L'espace cybernétique en Tunisie avant la révolution du 14 janvier 2011 était parmi les régions noires qui ont beaucoup souffert de la censure numérique.



Figure 98- La carte du Web censuré.

Signalés d'une croix noire, les pays pratiquant la censure d'Internet, avec des moyens de répression dure et ceux procédant au filtrage des contenus "politiques". D'une croix rouge, les pays exerçant un filtrage des contenus "politiques". D'une croix

405 Voir DVD : *Cyber Med-War*, en Annexe I.

406 <http://www.secondinventory.com/>

rouge, les pays exerçant un filtrage des contenus “sociaux” d’Internet. (Sources : Reporters sans frontières, OpenNet Initiative)⁴⁰⁷

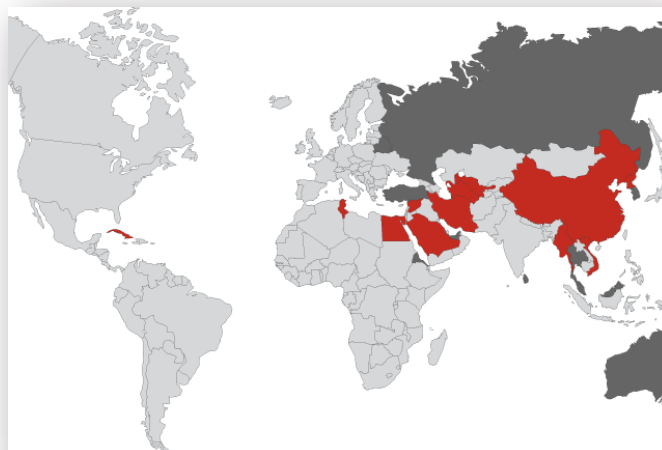


Figure 99 - Carte représentant les pays mis sous surveillance en 2010⁴⁰⁸

En partant de ce problème, l’artiste Sunflower AICHI a pris plusieurs captures d’écran des pages censurées sur le web Tunisien en 2010.

Selon « Reporters sans frontières », la Tunisie est considérée parmi les pays les plus censurés dans le monde, sur leur site web, ils affirment que :

« L’un des pays les plus répressifs envers le Web sous Ben Ali, la Tunisie se réveille, au lendemain de la révolution, avec un Internet libre. La vigilance doit rester de mise tant que l’appareil de censure, surnommé Ammar 404, n’aura pas été totalement démantelé. »⁴⁰⁹

Le surnom Ammar 404 cité par « Reporters sans frontières » a été inventé par les cyber-activistes Slim AMAMOU⁴¹⁰ et Yassine AYARI qui ont invité les Tunisiens à manifester contre la censure d’internet le 22 Mai 2010⁴¹¹. Cette manifestation pacifique des jeunes tunisiens a été annulée suite à l’arrestation de ces deux blogueurs. Ainsi, les Tunisiens ont exprimé leur refus par le port d’un tee-shirt blanc avec ou sans slogans

Des jeunes ont eu le courage d’inscrire sur des pull des slogans tel que « Sayeb Sala7 ya 3ammar » pour dire « Nous avons assez de Ammar 404 » ou bien « Free 404 », « </censure> ».

407 Carte prise en 2009

Source : <http://nawaat.org/portail/2009/05/30/les-censeurs-du-net/>

408 Source : <http://fr.rsf.org/surveillance-tunisie,39699.html>

409 <http://fr.rsf.org/surveillance-tunisie,39699.html>

410 Voir DVD : *Cyber Med-War*, en Annexe I.

411 <http://manif22mai.wordpress.com/>

Ils ont été agressés par la police Tunisienne à ce jour historique telle que la journaliste et bloggeuse Lina BEN M'HENNI⁴¹².



Figure 100- La cyber-activiste et bloggeuse Lina BENMHENNI qui est considérée un symbole de résistance féminine tunisienne avec son blog *Tunisian Girl*⁴¹³



Figure 101 – Manifestation *Nhar 3la 3ammar*

412 Voir DVD : *Cyber Med-War*, en Annexe I.

413 <http://atunisiangirl.blogspot.com/>

A partir de cette action, Sunflower AICHI a mis en œuvre des slogans sur plusieurs cubes mentionnant cette manifestation.

Le groupe Anonymous a participé à cette cyber-résistance par l'attaque de plusieurs sites gouvernementaux tunisiens pendant la même période afin d'aider les jeunes Tunisiens dans leur guerre cybernétique.

Pour cela, AICHI a porté le symbole de ce groupe qui représente un masque issu du film *V for Vendetta*⁴¹⁵ et mentionnant l'anonymat des cyber-activistes qui défendent la liberté d'expression et de navigation.



Figure 102 –Masque d'Anonymous porté par l'avatar Sunflower Aichi

Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: *Museo Del Metaverso* sur *Craft World* Open Sim

Adresse : *Museo Del Metaverso*, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)

Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

414 Voir l'album Photo de la page Facebook : Nhar 3la 3ammar :

<https://www.facebook.com/nhar3la3ammar>

415 *V for Vendetta* est un film Germano-Américano-Britannique réalisé par James MC TEIQUE sorti en 2006.



Figure 103 –Boîte Anti-Censure

Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: Museo Del Metaverso sur *Craft World* Open Sim
Adresse : *Museo Del Metaverso*, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)
Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Le blog *Nawaat.org* était l'un des premières sources d'information qui témoigne la résistance tunisienne surtout par sa diffusion des câbles de *Wikileaks* appelées *Tunileaks*⁴¹⁶ afin de montrer la corruption de l'ancien régime tunisien.

Ces actions ont inspiré AICHI pour créer une première œuvre virtuelle *Cyber Med-War*, consacrée à la guerre d'internet ou cyber-War. En utilisant l'interface du monde virtuel *Second Life*, elle a essayé de créer des paires de ciseaux jaune-or tridimensionnelles symbolisant la censure ainsi que certaines captures d'écran des sites et pages révolutionnaires et rappelant les caricatures du cyberactiviste *Flamant Rose* sur son blog *DébatTunisie.org*.

Les boîtes tridimensionnelles représentent des captures d'écran des différents sites et pages gouvernementales piratées par le groupe *Anonymous*, qui a fait une action de résistance appelée "Operation Tunisia". En effet, plusieurs vidéos ont été diffusées par ce groupe pendant toute la période de la révolution avec leur célèbre masque et leurs silhouettes sans têtes.

La création de cette œuvre marque le refuge des internautes des espaces du Web vers d'autres espaces autres suite à la crise cybernétique voulue par Ammar 404. Ainsi, *Craft World* est une espace hétérotopique où les avatars peuvent exprimer en toute liberté leur refus de censure surtout sans la surveillance du gouvernement ou des laboratoires comme *Linden Lab*. ou autres.

416 <https://tunileaks.appspot.com/>



Figure 104 - Ciseaux en or inspiré de celle du caricaturiste -Z- sur debatunisie.com
 Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: Museo Del Metaverso sur *Craft World* Open Sim
 Adresse : Museo Del Metaverso, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)
 Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

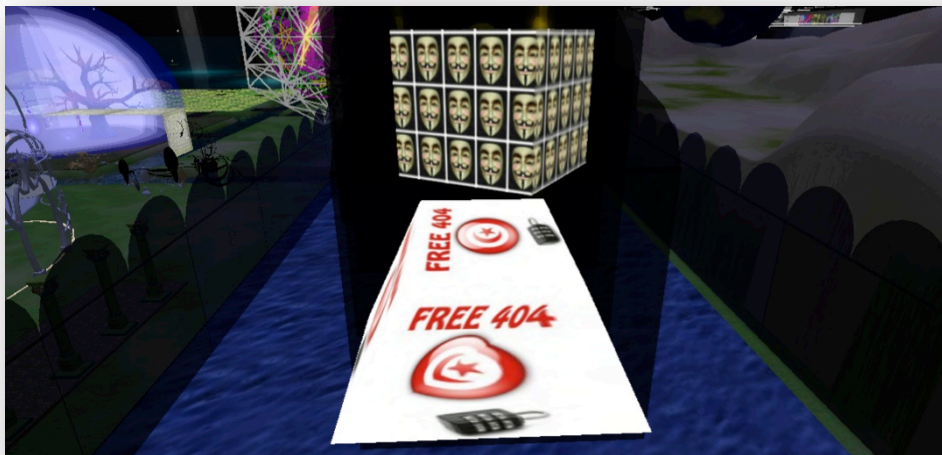


Figure 105 - Boite à têtes symboliques du groupe Anonymous
 Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: Museo Del Metaverso sur *Craft World* Open Sim
 Adresse : Museo Del Metaverso, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)
 Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

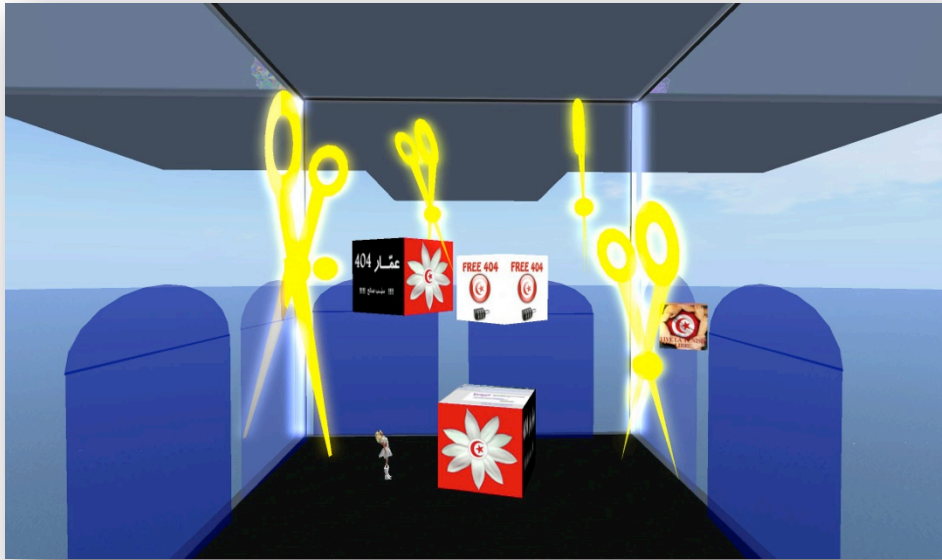


Figure 106 - Installation finale de l'œuvre dans la construction du MDM

Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: *Museo Del Metaverso* sur *Craft World Open Sim*
 Adresse : *Museo Del Metaverso*, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)
 Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

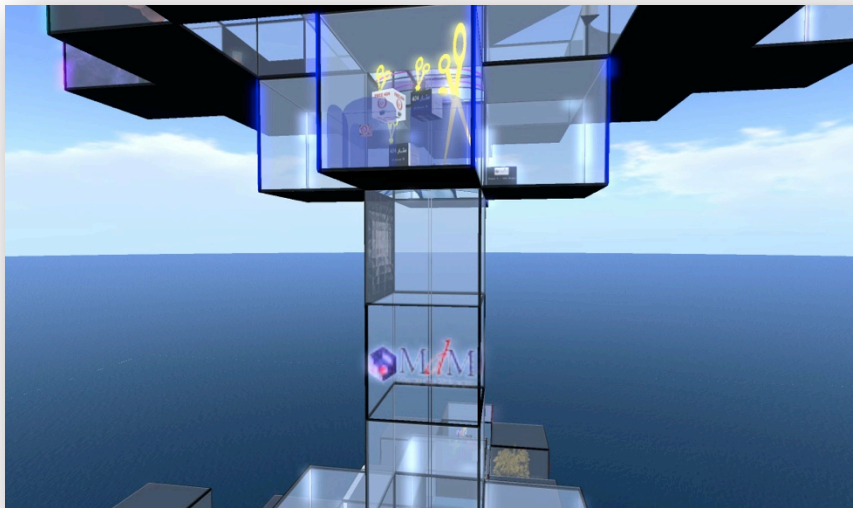


Figure 107 - Installation de l'œuvre *Cyber Med-War* dans le MDM sur *Craft World Open Sim*

Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS Ile: *Museo Del Metaverso* sur *Craft World Open Sim*
 Adresse : *Museo Del Metaverso*, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)
 Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

Les portes et portails qui entourent l'installation et séparent les boîtes indiquent le contrôle du domaine cybernétique par l'ouverture et la fermeture des différents sites web. Les portes de derrière sont fermées tandis que celles de devant sont ouvertes indiquant la liberté.

L'eau en mouvement en bas de l'installation symbolise la *Méditerranée d'Internet* dans laquelle portails et portes flottent.

Cette installation a déménagé vers les grilles de Second Life pendant la révolution Tunisienne pour défendre le droit des internautes à la liberté d'expression, et ceci sur les îles de Fred FOREST comme symbole de la révolution numérique puisqu'il est un artiste qui critique les différentes politiques de communication.

Ainsi, sur cette île, l'avatar Sunflower AICHI a porté le masque des *Anonymous* pour exprimer son refus de toute censure.⁴¹⁷

Après la révolution, « Reporters sans frontières » ont annoncé que la Tunisie est encore sous surveillance⁴¹⁸, son classement est 134 parmi les pays qui souffrent encore de la censure contre 164 en 2010⁴¹⁹. Ce qui pose plusieurs questions sur le futur de la Tunisie dans ce domaine. Malgré les problèmes juridiques que confronte l'ATI (l'Agence Tunisienne d'Internet), elle trouve toutes les excuses pour justifier la censure des sites pornographiques⁴²⁰.

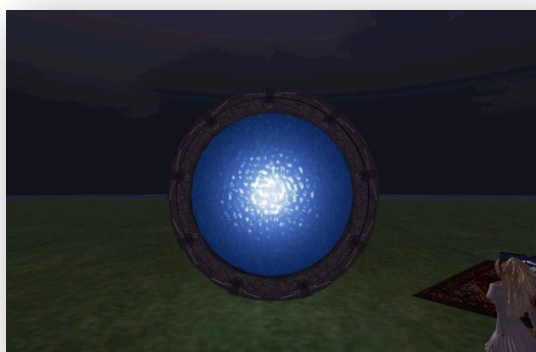


Figure 108- L'avatar Sunflower Aichi devant l'hypergate de *Craft World*

Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: *Museo Del Metaverso* sur *Craft World* Open Sim
Adresse : *Museo Del Metaverso*, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2010)
Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

417 Voir DVD : *Cyber Med-War*, en Annexe I.

Vidéo (consultée en Octobre 2011) disponible sur : <http://www.museodelmetaverso.it/video/cyber-medwar>

418 <http://fr.rsf.org/press-freedom-index-2011-2012,1043.html>

419 <http://fr.rsf.org/press-freedom-index-2010,1034.html>

420 <http://www.tekiano.com/net/web-20/4797-tunisie-la-pornographie-pour-justifier-la-censure-.html>

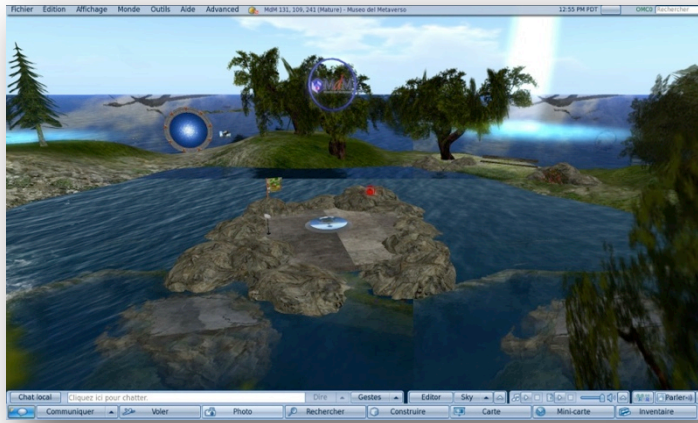


Figure 109 - Zone de Bienvenue dans l'île du MDM

Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: *Museo Del Metaverso* sur *Craft World Open Sim*
 Adresse : *Museo Del Metaverso*, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)
 Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

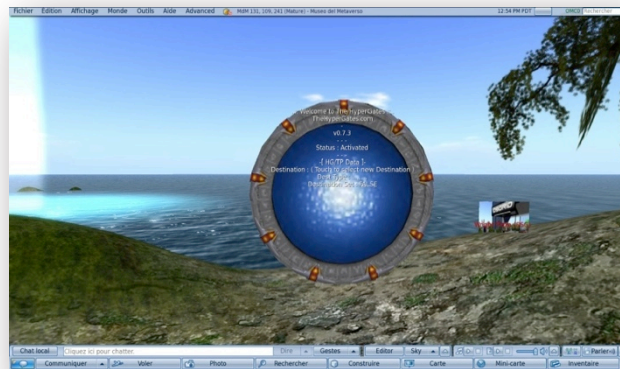


Figure 110 - Hypergate du MDM

Oeuvre: *Cyber Med-War*, Artiste: Wafa BOURKHIS, Ile: *Museo Del Metaverso* sur *Craft World Open Sim*
 Adresse : *Museo Del Metaverso*, MdM (127, 128, 21) @ <http://craft-world.org:8002> (Visitée en 2011)
 Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/peinture numérique.
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

2. *The Gate*⁴²¹: un portail ouvert dans les espaces hétérogènes réels et virtuels :

Patrick LICHTY propose une autre vision des espaces hétérotopiques :

« En ce qui concerne Second Life et d'autres MUVes, je pense qu'il y a plusieurs interprétations de l'espace hétérotopique. A mon avis, une hétérotopie se compose de plusieurs espaces qui sont concurrents mais pas contigus. Cela veut dire une performance qui constitue un monde virtuel mais qui peut prendre lieu dans un espace physique et hors ligne. Par exemple, la collaboration de *Second Front* avec le centre *iMal*, *The Gate* est une mise à jour de l'œuvre *The Hole in space* de Kit Galloway, qui a amené deux espaces séparés ensemble à travers la technologie du satellite. Dans le cas de Second Life, l'hétérotopie existe en opposant deux modalités dans un seul

421 Voir DVD : *The Gate*, en Annexe I.

espace, c'est à dire l'espace virtuel comme directe, un double programme de connexion avec le virtuel. »⁴²²

Ces espaces hétérotopiques que propose LICHTY, sont des espaces hybrides où se mêlent les territoires virtuels et abstraits avec les territoires concrets et physiques.

Si les *hypergates* sont des ponts entre les espaces virtuels, l'œuvre présentée par LICHTY représente une porte virtuelle entre les espaces réels et numériques comme l'a imaginé Auguste RODIN dans son œuvre *Porte de l'enfer* qui représente un point d'entrée/sortie entre les espaces réels et l'enfer.

RODIN voulait exprimer l'importance du passage vers d'autres espaces qui n'ont pas de rapport avec les espaces géographiques terrestres, vers ailleurs par l'intermédiaire d'une porte fermée où les corps en passage vers l'enfer raconté par DANTE⁴²³ et leur souffrance dans ces espaces.

En octobre 2007, les artistes du groupe Second Front ont choisi cette œuvre de RODIN comme source d'inspiration afin de réaliser une performance-installation entre SL et RL intitulée *The Gate*.

La deuxième source d'inspiration pour cette œuvre est celle de Kit GALLOWAY et Sherri RABINOWITZ : *The Hole in space* qui constitue une œuvre phare dans l'histoire du cyber-art.

Les artistes de Second Front remarquent dans leur présentation que leur œuvre *The Gate* est une autre version contemporaine de l'œuvre de GALLOWAY et RABINOWITZ. Ils l'ont intitulé: *The Gate : The Hole in space reloaded*.

En 1980, Kit GALLOWAY et Sherri RABINOWITZ ont mis deux écrans larges dans les villes de Los Angeles et New York pour relier et connecter les spectateurs via satellite. Dans cette installation-performance les spectateurs des deux villes ont été confrontés en une présence double virtuelle et réelle, dont les uns peuvent voir les autres.

422 Email reçu de la part de Patrick LICHTY le 07/12/2010 à 2h : 07

“In regards to second Life and other multi-user virtual worlds, I think that there are multiple interpretations of heterotopic space. In my opinion a heterotopia consists of multiple spaces that are concurrent, but not contiguous. That is, performance which incorporates a virtual world, but also happens in a physical offline space. Examples of this re Second Front's Collaboration with *iMal Center's The Gate* which is an update of Kit Galloway's "hole-in-space", which brought two separate spaces together through satellite technology. In the case of Second Life, the heterotopia exists by colliding two modalities into one space that is, the virtual space as direct; two way interfaces with the virtual.” Traduit par Pr. Najla BJAOUI (Professeur d'Anglais au Ministère de l'éducation en Tunisie)

423 <http://www.abbaye-saint-benoit.ch/dante/enfer/001.htm>



Figure 111 - Téléprésence dans l'œuvre *The Hole in space*⁴²⁴

Dans *The Gate* la double présence des *spectateurs* porte une autre forme, celle des avatars –performers et les spectateurs en RL.

Avec SL, la téléprésence que propose *The Hole in space* est une remise en question de l'espace dans *The Gate*, qui devient hétérogène constitué de pixels et d'octets en plus que les électrons et les gestes.

Le groupe Second Front a eu recours à plusieurs espaces hybrides afin de communiquer avec le monde réel et fictif en utilisant la porte de RODIN.

Comme c'est cité dans le site d'*iMal* dédié à cette œuvre :

“*The Gate* is an installation connecting real life and Second Life, a junction point, a door between two worlds and two representation spaces. *The Gate* was designed for the opening show of *iMal* -- a media arts space in Brussels. The show explores the fusion between the physical world and the net through networked sculptures and installations, which question the physical space as well as the digital world.”⁴²⁵

Selon cette description, *The Gate* est une installation hybride qui connecte le monde virtuel au monde physique à travers ces sculptures et installations et qui interroge les deux espaces

Fred FOREST a mentionné cette hybridation dans son ouvrage *L'art à l'heure d'Internet* en mettant le point sur l'importance de l'œuvre télématique dans la mise en évidence de la fonction muséale qui peut être remise en question par la technologie comme média exclusif de culture auquel elle prétend.⁴²⁶

Ainsi, nous pouvons conclure que les artistes de Second Front s'adaptent, selon FOREST, à la progression des technologies de pointe, explorent maintenant les possibilités qu'offre la télévirtualité qui consiste à connecter des stations de travail graphique comme la

424 Source : <http://artelectronicmedia.com/artwork/hole-in-space>

425 Source : <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=overview>

426 FOREST Fred, Op. Cit. p.103.

plateforme de SL à travers les réseaux d'internet avec ceux en RL via les webcams ou bien les live streaming.

La différence entre l'œuvre de GALLOWAY et de *Second Front* consiste à la manière d'hybridation. *Le trou dans l'espace* fait juxtaposer les deux espaces réels de Los Angeles et N.Y. en un seul espace virtuel celui de l'image télématique, tandis que dans *The Gate* la communication consiste à hybrider un espace réel avec un espace virtuel.

Le duplex que propose *Second Front* répond au questionnement de FOUCAULT à propos des espaces hétérotopiques hétérogènes, dans lesquels les espaces réels et virtuels sont supposés incompatibles. Selon FOUCAULT :

« En général, l'hétérotopie a pour règle de juxtaposer en un lieu réel plusieurs espaces qui, normalement, seraient, devraient être incompatibles. »⁴²⁷

En effet, cette juxtaposition des espaces virtuels et réels a permis aux artistes de *Second front* de réaliser une performance avec leurs avatars sur *Second Life* qui met en scène une interprétation critique de la *Porte d'Enfer* de RODIN. Ainsi les spectateurs réels ont vécu une autre expérience dans les espaces publics réels et virtuels.

Domenico QUARANTA présente le dispositif en citant que:

« *Second Front* chooses to install, in front of *The Gate* and consequently of the camera eye, a reconstruction of the universally known Auguste RODIN's *The Gates of Hell* (1900). »⁴²⁸

Selon QUARANTA, ce dispositif est une nouvelle manière de communication entre les espaces réels et virtuels à travers la reproduction tridimensionnelle de l'œuvre de RODIN.

Parmi les avatars participants dans *The Gate*, Gazira BABELI est une artiste virtuelle qui cherche à réaliser des espaces d'échange entre RL et SL afin de comparer les deux vies réelle et virtuelle. En regardant ses créations précédentes nous pouvons conclure l'importance de ses mouvements dans cette performance. Les sources de cette artiste représentent des références d'œuvre connues de l'histoire de l'art qu'elle remet en question dans les espaces virtuels de SL.

En effet, selon Domenico QUARANTA cette performance représente une nouvelle mise en scène des corps existant sur la *Porte de l'enfer* de RODIN, il affirme que :

« The performance consists of a kind of mime where the group, entirely naked, blend with Mr. Rodin's plastic statues of, taking the same magnificent postures. In reality

427 FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique, suivi de Les hétérotopies*, Paris : Lignes, 2009, p.28-29.

428 QUARANTA Domenico,

The Gate: open considerations,

Source: <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1034>

these poses suit with the erotic animations of Second Life, in a definitively sadomasochistic sense. »⁴²⁹

Les avatars nus, crachaient, urinaient et exécutaient des mouvements rappelant l'enfer conçu par RODIN dans les bas-reliefs avec les personnages inspirés de la Comédie Divine de DANTE. Cette performance collective en temps réel transforme les espaces virtuels projetés dans les espaces réels en des espaces publics, tandis que la porte de l'enfer virtuelle représente une porte d'entrée/Sortie entre les deux espaces. L'écran sur lequel se projette la performance représente ainsi un espace hétérotopique intermédiaire.

Dans *The Gate*, BABELI se met à danser et à s'asseoir sur la porte pour évoquer les espaces intermédiaires que représente cette installation-performance. En effet, elle remet en cause le corps et sa présence à distance.



Figure 112 - Gazira BABELI en train de danser

Oeuvre: *The Gate*, Groupes: iMal et Second Front, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/122/45/25/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/Projection vidéo en temps réel.

Crédit photographique : iMal – Consultable sur : <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=pics>

429 *Idem.*



Figure 113 - Performance virtuelle du groupe Second Front

Oeuvre: *The Gate*, Groupes: iMal et Second Front, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/122/45/25/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/Projection vidéo en temps réel.

Crédit photographique : iMal – Consultable sur : <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=pics>

Second Life a permis à ces artistes de se servir de cette plateforme pour créer une performance unique où ils peuvent se voir face à face.

Ce MUVE constitue-t-il un refuge de l'enfer que constitue le monde réel ?

La sculpture de RODIN a ajouté ce sens d'ouverture vers d'autres espaces tout en exprimant le refus du corps dans les deux milieux, et ceci s'exprime par les gestes sado-masochiques qu'effectuent les avatars.

La cohésion des corps des avatars avec les corps de la sculpture sort les spectateurs de l'imaginaire des réseaux pour voir l'enfer dans d'autres formes.

Par la création de ces espaces hétérotopiques, le groupe Second Front expose le fait de se voir à distance, et ceci en créant des espaces intermédiaires tout en passant le message « I see you » (je te vois). Cette phrase nous rappelle le client CU-See me, le premier logiciel de visioconférence créé par Tim DORCEY (en 1992 pour Macintosh et en 1994 pour Windows).

Cette magie de voir comme le mentionne Derrick DE KERCKHOVE⁴³⁰ permet une dilution des frontières entre les territoires réels et virtuels.

DE KERCKHOVE met l'accent dans son ouvrage sur la question de la présence virtuelle souvent reprise par les chercheurs et artistes du cyberspace. Il précise la notion de l'*intermédiarité* de la machine entre les internautes.

Les avatars marquent leur présence dans cette installation par leur e-performance pour raconter l'histoire des personnages de DANTE dans les espaces de SL difficilement accessibles par les êtres humains.

Cette présence à distance permet aux corps des avatars de s'opposer à ceux des êtres humains comme l'ont fait GALLOWAY et RABINOWITZ en 1980.

Par ce geste fondateur de la télé-présence, ces deux artistes montrent l'importance des réseaux dans cette conversation artistique et leur création d'espaces hétérogènes et hybrides qui met en relation deux mondes réels et virtuels à travers un écran virtuel.

Dans *The Gate*, l'hybridation entre les deux espaces se marque par la communication entre les avatars et les humains en leur juxtaposant sur l'écran géant au réel d'une part, et sur l'écran encadré par la photo numérisée de la *Porte de l'enfer* de RODIN sur SL⁴³¹.

Ainsi, *The Gate* ne représente pas seulement un écran qui montre ce qui se passe dans les deux mondes mais il crée aussi un espace hétérotopique où se mélangent les corps virtuels avec les corps de la sculpture de RODIN et les corps des spectateurs réels et virtuels venus pour explorer ces deux mondes de l'art.

430 DE KERCKHOVE Derrick, *L'intelligence des réseaux*, Paris : Odile Jacob, 2000, p.92.

431 Voir figures 114 et 115.



Figure 114 – Juxtaposition des espaces réels et virtuels.

Œuvre : *The Gate*, Groupes: iMal et Second Front, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/122/45/25/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/Projection vidéo en temps réel/
E-Performance

Crédit photographique : iMal – Consultable sur : <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=pics>



Figure 115- La *Porte de l'Enfer* de RODIN transformée en une ouverture vers le monde réel

Oeuvre: *The Gate*, Groupes: iMal et Second Front, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/122/45/25/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/Projection vidéo en temps réel.

Crédit photographique : iMal – Consultable sur : <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=pics>



Figure 116 - Spectateur regardant Gazira BABELI

Oeuvre: *The Gate*, Groupes: iMal et Second Front, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/122/45/25/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/Projection vidéo en temps réel.
 Crédit photographique : iMal – Consultable sur : <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=pics>



Figure 117 - Un Avatar face au spectateur

Oeuvre: *The Gate*, Groupes: iMal et Second Front, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/122/45/25/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran /SL building/photographie numérique/Projection vidéo en temps réel.
 Crédit photographique : iMal – Consultable sur : <http://www.iMal.org/TheGate/index.php?page=pics>

3. Les espaces virtuels comme espaces hétérotopiques de contestation :

Selon FOUCAULT, les espaces hétérotopiques sont des espaces de contestation selon le 4^{ème} principe, qu'il appelle des *contre espaces* ou *contre emplacements*.

« Il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui ont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. »⁴³²

Ces *contre-espaces*, dont parlait FOUCAULT depuis les années 60, prennent le caractère d'isolement où les artistes peuvent contester contre les espaces du monde réel.

A partir de cette réflexion, nous avons choisi, en premier lieu, une œuvre réalisée dans le monde virtuel celui de Second Life pour mettre sur ces espaces où les avatars se trouvent dans une sorte d'isolement par l'immersion partielle dans les réseaux d'internet tout en critiquant les problèmes de la vie réelle.

DELAPPE considère que les espaces virtuels peuvent servir en des territoires de contestation contre l'injustice, pour cela il a réalisé plusieurs œuvres qui s'opposent à ces politiques répressives.

Parmi ces œuvres, nous essayerons d'étudier sa performance SL/RL : *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life*. A partir de cette œuvre nous découvrirons les différentes techniques utilisées par DELAPPE afin de réaliser des œuvres à mi-chemin entre le réel et virtuel.

Michel FOUCAULT a largement parlé des espaces hétérotopiques comme *espaces autres*, cités comme espaces de résistance de pré-révolution dans le chapitre précédent, ainsi nous pourrions mettre en évidence les espaces de contestation selon son 4^{ème} principe pour les citer comme espaces de post-révolution.

Pour cela, nous utiliserons, en second lieu, les espaces virtuels de SL afin de réaliser une sculpture numérique qui s'est transformée en sculpture réelle dans les espaces publics. Et ceci avec le projet *Outdoor*, où nous avons utilisé ces espaces publics pour y réaliser une autre qui représente ce va et vient entre le réel et le virtuel.

Les deux sculptures représentent des œuvres de résistance contre la répression et la dictature dans le monde réel et notamment en Tunisie, le pays d'origine de l'auteur.

432 FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique, suivi de Les hétérotopies*, Op. Cit. p.24.

3.1. *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life*⁴³³ : Performance contestataire des espaces réels dans les territoires virtuels de Second Life :

Sous forme de performance virtuelle, Joseph DELAPPE⁴³⁴ a mis en scène l'emprisonnement de l'homme politique indien GANDHI. Ainsi, il a invité des avatars à visiter son avatar Mgandhi CHAKRABARTI qui ressemble à GANDHI dans sa prison virtuelle pendant 9 mois en 2009.

Dans son article, DELAPPE explique son choix du nom de CHAKRABARTI en affirmant que :

« CHAKRABARTI was selected from the varying lists of predetermined surnames made available when registering a new avatar on Second Life. I chose this name originally for its connection to the Hindu "Chakra" and recently learned that this just happens to be the surname of an Indian writer Mohit CHAKRABARTI who wrote the book *The Gandhian Philosophy of Spinning-Wheel*, (New Delhi, Concept Publishing Company, 2000).⁴³⁵

Ce choix marque bien le recours de cet artiste à la culture Hindoue et surtout celle se rapportant à la philosophie de GANDHI et ses idées de résistance contre l'injustice.

Cette œuvre de DELAPPE est une prolongation de ses anciennes œuvres comme celle intitulée *Dead in Irak*⁴³⁶. DELAPPE présentait dans cette œuvre des photographies des soldats américains tués en Irak.

Cette exposition était transformée en un espace réel de contestation contre la guerre et qui prenait une dimension critique de la politique américaine au proche orient.

Ainsi, il a participé au jeu *America's Army* pour contester contre cette politique en jouant avec un soldat américain qu'il l'a laissé se tirer par les soldats irakiens virtuels, puis il a commencé à taper le nom, l'âge, le service que sert chaque soldat tué en Irak, ainsi que sa date de décès. L'œuvre était parfois perçue comme *spam*⁴³⁷ par certains visiteurs tandis que d'autres lui ont accusé de traître et d'avoir le complexe de GANDHI.

Par cette e-performance virtuelle, DELAPPE a pris une position contestataire de la politique américaine, qui rappelle celle de GANDHI contre l'impérialisme de l'Angleterre en Inde.

433 Voir DVD : *The Gandhi's March of Salt*, en Annexe I.

434 http://www.youtube.com/watch?v=e6hLz00SL_U&feature=player_embedded

435 DELAPPE Joseph,

The Gandhi's Complex : The Mahatma in Second Life,

Networks: Case studies in Web Art and Design, collectif, sous la direction de Xtine BURROUGH, California: Routledge, 2012, pp.212, 220, p. 219.

436 <http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/>

437 Voir lexique.

DELAPPE a choisi à remettre en scène la marche du sel de GANDHI, puis il a construit une cellule de prison dans laquelle il a mis son avatar assis par terre et qui porte un *Dhoti*⁴³⁸ traditionnel et un châle.

Ce détournement des espaces virtuels des jeux vidéo cherche à provoquer les américains et les sensibiliser de la terreur de la guerre dans toutes ses faces, que ce soit pour les iraqiens ou pour les américains.

Les artistes du net essaient d'influencer virtuellement les réseaux par les idées révolutionnaires, DELAPPE représente toute cette génération qui essaye de critiquer ce qui se passe d'injustice autour d'elle comme la géopolitique américaine en Irak ou dans d'autres pays.



Figure 118 - Juan E SEGURA 28 MARINE tué le 9 Novembre 2004
Oeuvre: *Dead in Iraq/ Iraqi Memorial*, Artiste: Joseph DELAPPE, Lieu : Jeu vidéo *America's Army*
Année de création : 2010, Techniques: Capture d'écran à partir du jeu vidéo en temps réel.
Crédit photographique : Joseph DELAPPE – Consultable sur : <http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/>

438 Habit traditionnel hindou

3.1.1. La marche du sel de GANDHI comme œuvre contestataire entre le réel et le virtuel :

Comme le mentionne DELAPPE dans son œuvre intitulée : *The Salt Satyagraha Online: GANDHI's March to Dandi in Second Life*, a coïncidé avec le 78^{ème} anniversaire de la Marche du Sel de Mahatma GANDHI jusqu'à DANDI⁴³⁹. GANDHI est un homme politique qui a beaucoup résisté contre la violence et l'injustice en Inde, il a soutenu le peuple contre le racisme.



Figure 119 - Mahatma GANDHI avec les marcheurs du sel⁴⁴⁰

Le choix de DELAPPE à refaire la marche du sel virtuellement témoigne son refus de toute injustice dans n'importe quel coin du monde. Ainsi, il a rejoué le rôle de GANDHI, pour symboliser la résistance par l'art dans les espaces virtuels.

Ces espaces virtuels ont été considérés comme hétérotopiques car ils répondent au 4^{ème} principe de l'hétérotopie de FOUCAULT comme l'explique Dork ZABUNYAN dans son article :

« « Espace hétérogène », espace « de contestation », « contre-espace » : la dimension critique de l'hétérotopie semble aller de soi si l'on énumère les expressions par lesquelles Foucault cherche à la définir.»⁴⁴¹

439 Voir DVD : *The Gandhi's March of Salt*, en Annexe I.

440 Source : <http://www.sumit4all.com/society/what-is-dandi-march-2>

441 ZABUNYAN Dork,

Pragmatique de l'hétérotopie

Source : <http://www.mayrevue.com/issue2/DZabunyan1-FR>

Comme le décrit DELAPPE dans l'intitulé de sa performance numérique, il a transformé les espaces virtuels de SL en espaces de contestation pour réaliser une marche en réalité augmentée.

Il a mis un tapis roulant dans le monde réel et concret devant un écran géant sur lequel est projetée l'image de son avatar sur SL.

L'interaction entre les deux espaces RL et SL se fait par l'intermédiaire d'un système de détection de mouvement qui s'appelle un *Game Runner*⁴⁴², l'artiste marche en réel sur le tapis pour faire marcher son avatar.



Figure 120- DELAPPE sur le *Game Runner*

Oeuvre: *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life*

Artiste: Joseph DELAPPE, Lieu: Eyebeam Art and Technology in New York City /SL

Année de création: 2008, Techniques: Performance sur Game Runner, Projection vidéo en temps réel depuis SL.

Crédit photographique: Joseph DELAPPE – Consultable sur: <http://www.delappe.net/game-art/mgandhis-march-to-dandi-in-second-life/>

442 http://gamerunner.us/Media/Media_index.htm

La marche du sel a été mise en scène dans les deux genres d'espaces réel et virtuel pour revivre l'expérience du leader GANDHI de deux manières différentes, physique et spirituelle, ce qui transforme les espaces virtuels en espaces de contestation à l'instar de ceux dans le monde réel. Cette performance permet aussi aux spectateurs d'utiliser la machine réelle pour entrer dans le monde virtuel en immersion partielle comme l'a fait Jeffrey SHAW en 1988.⁴⁴³

L'e-performance de DELAPPE a été conçue en hommage à la personnalité de GANDHI. Cet acte historique de GANDHI était une forme de résistance contre les lois de la Bretagne en Inde.

DELAPPE a transformé la figure de GANDHI en une sculpture réelle dans l'espace d'exposition du *Centre EYBEAM d'Art et Technologie* à New York (USA) avec l'affichage des différentes captures d'écran de sa performance sur Second Life pour permettre aux spectateurs de visualiser les différents territoires visités par son avatar et ses collaborateurs.

Les espaces de ce centre ont été transformés en territoires de réalité mixte, e-performance, sculpture et actions pour faire vivre les spectateurs dans l'expérience de GANDHI via celle de l'artiste.

En effet, DELAPPE a fait une marche de 386 km sur un tapis roulant pendant 26 jours, et ceci avec la participation des spect-acteurs qui l'ont suivi avec leurs avatars comme il l'explique :

« During the project I walked 240-miles (386 km) on a customized treadmill that translated my steps to control the steps of my avatar, Mgandhi CHAKRABARTI, as he/I/we journeyed throughout the online territory of Second Life (SL). The live and virtual reenactment of the walk took place over the course of 26 days, averaging 6 hours and 10 miles a day (three rest days were taken that coincided with those taken on the original march by GANDHI and his followers). »⁴⁴⁴

Cette marche rappelle aussi celle de Marina ABRAMOVIC et ULAY lors de sa performance *The Great Wall Walk*⁴⁴⁵ en 1988, où ils ont marché le long de Muraille de Chine

443 <http://www.youtube.com/watch?v=6117Y4MS4aU>

444 DELAPPE Joseph,

The Gandhi's Complex : The Mahatma in Second Life,

Networks: Case studies in Web Art and Design, Op.Cit. p.212.

445 Cette œuvre était une des références choisies par DELAPPE comme l'affirme Ken GOLDBERG en présentant cette œuvre dans :

GOLDBERG Ken,

Performance and analog counterparts, introduction,

Networks: Case studies in Web Art and Design, collectif, sous la direction de Xtine BURROUGH, Op.Cit. p. 210.

et elle a diffusé sur deux chaînes vidéo la marche des deux amants des deux côtés de la Muraille pour se rencontrer dans 90 jours dans le village Er Lang Shan.

Par l'interaction entre le réel et le virtuel, les topos deviennent hétérotopos. La marche de sel virtuelle dans les îles de Second Life est contrôlée par une marche de l'artiste sur le tapis roulant depuis un lieu réel pour aboutir à un simple déplacement issu de calculs mathématiques et numériques.

L'implication des spectateurs puise ses origines des jeux vidéo dans lesquels DELAPPE a été impliqué depuis ses débuts en essayant de se faire tirer par les joueurs dans un MMPORG tel que *QUAKE*.

Dans ce jeu, il reprend un avatar ayant un pseudonyme Allen GINSBERG tout en s'arrêtant et tapant le poème *Howl*.

DELAPPE décrit son expérience comme importante ou innovante car elle lui a permis de vivre et mourir puis revivre encore dans les espaces virtuels qu'il considère publics puisqu'il peut y trouver d'autres joueurs en ligne qui interagissent avec son avatar qu'il désigne comme neutre puisqu'il ne participe pas au jeu.

« The performance took close to six hours. I was a neutral visitor. I did not shoot, I simply stood still, typing, to be killed again and again in what could be considered a Sisyphean process of performance, death and reincarnation. At the time I had no idea whether this was interesting or important or innovative. This was truly a creative experiment in what I thought of as online street theater taking place in a new kind of public space. »⁴⁴⁶

Ainsi, DELAPPE considère que les espaces virtuels représentent des territoires publics (sur les différentes îles), dont certains sont fermés ce qui ne permet pas à son avatar de marcher et lui faire tomber ou bien voler aux alentours pour pouvoir continuer sa marche. Parfois, il se trouve rejeté des milliers de kilomètres virtuels des îles visitées, mais il continue à marcher...

3.1.2. La remise en question de la notion de corporéité dans les espaces de *Mixed reality*⁴⁴⁷ :

Depuis la première œuvre interactive de Jeffrey SHAW : *Legible City*⁴⁴⁸, les artistes ont connu une nouvelle génération d'œuvres en réalité mixte (mixed reality). Pour cette œuvre le visiteur installe sur une bicyclette liée à un système interactif voyant devant lui une ville 3D

446 *Idem*.p.213.

447 Réalité mixte : Voir lexique.

448 http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php

projetée (Manhattan, Amsterdam, New York ou Karlsruhe). Il pouvait ainsi s'y déplacer virtuellement tout en pédalant le vélo.

Cette expérience a remis en question la notion de corporéité devant un tel dispositif. Jeffrey SHAW a mis en œuvre la relation entre l'image et le corps du spectateur pour le laisser dans une illusion en le laissant plonger dans les images virtuelles de la ville.



Figure 121 - *Legible City* par Jeffery SHAW, 1989.⁴⁴⁹

Le détournement des objets quotidiens par cet artiste laisse le spectateur en immersion dans les environnements virtuels tout en occupant tout son champ visuel et en utilisant sa force physique pour naviguer à travers des textes et phrases proportionnelles aux éléments architecturaux de la ville choisie.

Cette sensation d'immersion à travers la vue laisse le navigateur/voyageur utiliser son corps pour effectuer son voyage virtuel.

Le corps est ainsi impliqué dans ce processus d'interaction avec la machine d'une part et avec l'environnement virtuel d'une autre part.

À partir de l'expérience corporelle de ces voyageurs, DELAPPE a voulu remettre en scène cette interactivité entre le corps et l'interface dans son installation-performance qui témoigne d'une nouvelle expérimentation qui donne un nouvel aspect à la corporéité.

449 Source :

<http://blog.lib.umn.edu/hael0002/alternativemedia5413/2011/02/jeffrey-shaw-the-legible-city.html>

Incarné sous forme de son avatar Mgandhi CHAKRABARTI tout en manipulant le tapis roulant, l'artiste met en relation son corps avec la machine et transforme son effort de marche réelle en une marche virtuelle.

Cette interaction entre le corps réel et la machine mécanique et informatique le transforme en corps virtuel ayant une autre forme de sensibilité corporelle qui se traduit par l'immersion totale dans l'espace virtuel de Second Life.

DELAPPE exprime que cette expérience lui a servi pour explorer la nature des espaces virtuels de SL, dans son texte, il affirme que cette performance lui a profondément changé les idées en disant:

« I set out on this “journey” for a variety of reasons – to pay tribute to the vision and creativity of Mahatma Gandhi, to continue to explore the nature of creative interventions in online spaces, to investigate notions of physical and virtual embodiment, to challenge the expectations of avatar representation, to incorporate bodily exertion and durational constraints to an online performance, and to see if I could perhaps discover, through the act of doing, something of what it would have been like to be Gandhi, to be like Gandhi and finally, to further explore the very notion of protest. Furthermore, whilst conducting the Gandhi work in Second Life I continued to engage the aforementioned *dead-in-Iraq* and *iraqimemorial.org* projects - being Mgandhi helped me to do so with a renewed sense of purpose. While the reenactment certainly touched on the aforementioned concepts, the work ultimately functioned on a much more personal sphere; I found myself, unexpectedly, to be profoundly transformed by the experience. »⁴⁵⁰

Le contrôle du corps de l'avatar par le corps réel marque une certaine présence du corps en temps réel surtout avec la participation des autres avatars qui suivent *la marche de sel* virtuellement.

Ainsi, ce côté participatif rend l'espace virtuel plus contestataire contre toutes les répressions dans le monde entier.

Sur son site, DELAPPE nous montre ce côté participatif dans les environnements virtuels, il remet en question la notion de corporéité dans ces espaces.

En plus que son interaction avec la machine à partir de ce dispositif, il interagit aussi avec les autres corps d'avatars qui ont participé dans cette performance entre RL et SL.

Dans les images suivantes, nous pouvons voir le nombre assez important de ces corps virtuels qui viennent marcher avec Mgandhi CHAKRABARTI, ayant différentes apparences mais portant le même bâton que Mgandhi et ayant le même but que lui.

Les marcheurs virtuels de sel ont exploré plusieurs îles sur Second Life pour contester contre l'injustice et passer le message de DELAPPE à travers tous ces espaces hétérotopiques.

450 DELAPPE Joseph,
The Gandhi's Complex : The Mahatma in Second Life,
Networks: Case studies in Web Art and Design, Op.Cit.p.219.



Figure 122 - Les marcheurs de sel sur SL

Oeuvre: *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life*

Artiste: Joseph DELAPPE, Lieu : Eyebeam Art and Technology in New York City/SL

Année de création : 2008, Techniques: Performance sur Game Runner, Projection vidéo en temps réel depuis SL.

Crédit photographique : Joseph DELAPPE – Consultable sur : <http://www.delappe.net/game-art/mgandhis-march-to-dandi-in-second-life/>



Figure 123 – Mgandhi avec son équipe de marcheurs

Oeuvre: *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life*, Artiste: Joseph DELAPPE

Lieu : Eyebeam Art and Technology in New York City /SL

Année de création : 2008, Techniques: Performance sur Game Runner, Projection vidéo en temps réel depuis SL.

Crédit photographique : Joseph DELAPPE – Consultable sur : <http://www.delappe.net/game-art/mgandhis-march-to-dandi-in-second-life/>

3.1.3. La prison virtuelle comme espace hétérotopique d'isolement dans les espaces virtuels de Second life :

Afin de rendre hétérotopiques ces espaces en territoires de contestation, DELAPPE a mis son avatar dans une cellule virtuelle de prison, où il a imité la position assise de GANDHI. Il pouvait ainsi recevoir chaque jour les visiteurs pour leur montrer son enfermement virtuel.

La différence entre les deux performances, c'est l'isolation virtuelle dans les espaces de SL où l'artiste essaye de vivre une autre vie pour exprimer sa contestation contre sa vie réelle comme l'a fait GANDHI, et ceci se résume dans le texte de FOUCAULT qui affirme que :

« Prenons le cinquième principe : « les hétérotopies supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables ». Il est possible de déterminer ce « système » suivant les contraintes d'entrée et de sortie qu'il implique : c'est la prison ou la caserne »⁴⁵¹

Lorsque DELAPPE « s'enferme » dans la prison de SL, il isole son avatar de toutes les Sims pour permettre aux spectateurs de le visiter in situ et en temps réel. L'espace virtuel sert ainsi à l'isolement symbolique de l'avatar qui peut être visité par les avatars d'où leur entrée et sortie dans des espaces totalement virtuels. Les espaces virtuels possèdent alors des espaces d'entrée et sortie, dans lesquels les avatars semblent se déplacer, et ici s'isoler et se renfermer dans une prison.

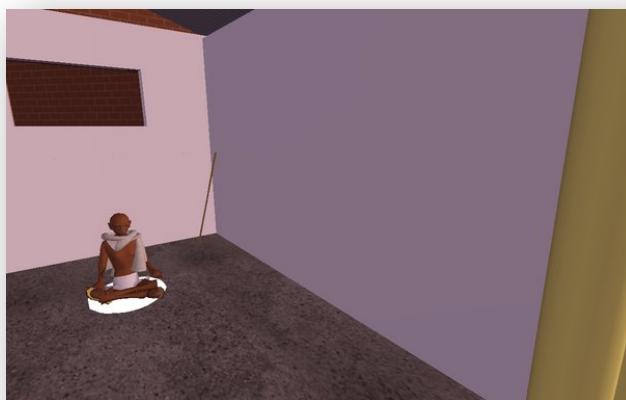


Figure 124- L'avatar de DELAPPE MGandhi CHAKRABARTI dans sa prison virtuelle
Œuvre: *Gandhi in prison*, Groupes: Joseph DELAPPE, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/76/12/22> (Visitée en 2008)
Année de création : 2008, Techniques: Capture d'écran/ SL building/E-Performance
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

451 DELAPPE Joseph,
The Gandhi's Complex : The Mahatma in Second Life,
Networks: Case studies in Web Art and Design, Op.Cit.p.219.

Pour FOUCAULT la prison n'est qu'une manière douce de punition du corps du criminel dans un espace fermé :

« Mais on peut sans doute retenir ce thème général que, dans nos sociétés, les systèmes punitifs sont à replacer dans une certaine « économie politique » du corps : même s'ils ne font pas appel à des châtiments violents ou sanglants, même lorsqu'ils utilisent les méthodes « douces » qui enferment ou corrigent, c'est bien toujours du corps qu'il s'agit — du corps et de ses forces, de leur utilité et de leur docilité, de leur répartition et de leur soumission. »⁴⁵²

Les espaces publics pour DELAPPE sont des espaces de contestation ouverts, pendant sa marche du Sel. Cependant l'espace de cette performance représente un territoire privé ouvert à tous les autres avatars qui peuvent le visiter pendant son enfermement dans la prison virtuelle et ceci afin de dévoiler cette incarcération des accompagnateurs rebelles de GANDHI pendant 8 mois dans une prison indienne.

L'enfermement du corps virtuel de l'avatar de DELAPPE renvoie à la résistance contre le pouvoir du gouvernement et non pas de soumission et de correction.

A partir de ses lectures des écrits de GANDHI, DELAPPE a remis en cause la question du territoire et de sa libération et ceci avec l'expérimentation de nouveaux espaces publics avec un nouveau sens du but voulu.



Figure 125- CHAKRABARTI l'avatar de DELAPPE

Œuvre: *Gandhi in prison*, Groupes: Joseph DELAPPE, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/76/12/22> (Visitée en 2008)

Année de création : 2008, Techniques: Capture d'écran/ SL building/E-Performance

Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

452 FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir, naissance de la prison*, Paris : Gallimard, 1975, p.30.



Figure 126 - Avatar de DELAPPE en accueillant Sunflower AICHI

Œuvre: *Gandhi in prison*, Groupes: Joseph DELAPPE, Ile: Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/76/12/22> (Visitée en 2008)
 Année de création : 2008, Techniques: Capture d'écran/ SL building/E-Performance,
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

3.1.4. La transformation de l'avatar en sculpture réelle :

DELAPPE a choisi de prendre son avatar MGANDHI CHAKRABARTI comme modèle principal pour sa sculpture. Il a construit une sculpture monumentale avec des simples matériaux de plus que 5 mètres (17 pieds) en se référant à l'œuvre *David* de MICHEL ANGE, ainsi il explique que :

« The resulting 17' figure is a monumental physical representation of Mgandhi created from very simple materials. The figure was made to be the same height as MICHELANGELO's *David* – a fitting conceptual connection to this iconic work of art that depicts the unlikely hero just before he slays Goliath. »⁴⁵³

La sculpture mentionnée de Michel Ange représente David en pose héroïque avant son combat avec le géant GOLIATH, la transformation de David en GANDHI par DELAPPE montre bien son côté contestataire par la représentation symbolique du militant hindou tenant sa canne tout en se préparant à affronter l'injustice.

453 DELAPPE Joseph,
 The Gandhi's Complex : The Mahatma in Second Life,
 Networks: Case studies in Web Art and Design, Op.Cit.p.219.

Cette ronde bosse réalisée à partir du papier recyclé représente Mahatma GANDHI en prototypes à l'aide d'une imprimante 3D après l'avoir sculpté sur ordinateur.⁴⁵⁴ A partir des espaces publics virtuels, DELAPPE transforme son territoire artistique en un espace réel en métamorphosant son avatar en deux sculptures réelles dont une miniature faite en papier recyclé teinté Or. Au mur, il a ajouté des panneaux avec des captures d'écran de l'avatar en prison et pendant sa marche dans le monde virtuel.



Figure 127 - Sculpture de GANDHI en papier recyclé teinté Or
Oeuvre: *Gold Sculpture of GANDHI*, Artiste: Joseph DELAPPE, Dimensions (H): 20,32 cm
Techniques: Sculpture miniature, Matière : Feuilles d'or, Lieu : Eyebeam Art and Technology in New York City, Année de création : 2007/2008
Crédit Photographique: Joseph DELAPPE Consultable sur : <http://saltmarchsecondlife.wordpress.com/>

Ce va et vient entre les espaces virtuels et réels, montre bien le choix de cet artiste à exprimer une certaine contestation en rendant hommage à une personne symbole de la résistance contre toute dictature.

L'avatar se métamorphose en sculpture et la modélisation et le prototypage numérique en une sculpture réelle faite de papier recyclé pouvant exprimer les espaces hétérotopiques qui relient le réel avec le virtuel.

454 <http://www.instructables.com/id/Build-a-17-Tall-Cardboard-Papercraft-Gandhi/?images#images>



Figure 128- Sculptures monumentales DELAPPE/Michel Ange

A droite : La sculpture monumentale du héros David par Michel Ange avant sa confrontation avec le géant GOLIATH
 Œuvre: *DAVID*, Artiste : Michel Ange, Dimensions (H): 434 cm
 Techniques: Sculpture monumentale, Matière : Marbre, Lieu : Galleria Della'Accademia de Florence, Florence, Italie
 Année de création : 1501- 1504

Crédit Photographique: AFP Consultable sur : http://www.lepoint.fr/culture/crepage-de-chignon-en-italie-autour-de-la-proprete-du-david-de-michel-ange-16-08-2010-1225725_3.php

A gauche : DELAPPE devant sa sculpture réelle de 5 mètres et ses panneaux qui représente GANDHI se préparant à la marche de sel vers DANDI

Œuvre: *Cardboard GANDHI*, Artiste : Joseph DELAPPE, Dimensions (H): 518 cm
 Techniques: Sculpture monumentale en polygones/ impression 3D à partir de prototypes
 Matière : Papier Craft/ Papier recyclé, Lieu : Eyebeam Art and Technology in New York City
 Année de création : 2007/2008

Crédit Photographique: Joseph DELAPPE Consultable sur : <http://www.delappe.net/game-art/mgandhis-march-to-dandi-in-second-life/>

3.2. Le projet *Outdoor*⁴⁵⁵ : Les espaces publics virtuels comme espaces de contestation contre les dictatures du monde réel :

La Biennale de CERVEIRA représente un festival qui se déroule de juillet mi-septembre très varié et important au Portugal et présente de nombreux artistes contemporains exposent leurs œuvres dans les espaces réels de Villa Nova de Cerveira.

Son curateur Silvestre PESTANA est un artiste portugais qui s'occupe du projet numérique de la biennale de CERVEIRA.

Après avoir contacté les artistes sur Second Life, PESTANA a mis en œuvre une exposition originale qui représente une sculpture numérique qu'il appelle *Outdoor*.

Comme son nom l'indique, cette sculpture indique son emplacement en dehors de la porte, c'est-à-dire à l'extérieur dans les espaces publics.

Le projet *Outdoor* a débuté dans les espaces réels, il représente une ronde bosse placée dans les rues de la ville. Avec l'avènement des nouvelles technologies, ce projet s'est développé pour pouvoir le déplacer dans le territoire des réseaux, tout en gardant l'interaction entre le réel et virtuel.

Dans ce chapitre nous allons découvrir les espaces hétérotopiques publics dans les territoires virtuels de Second Life.

3.2.1. La sculpture numérique comme nouveau mode d'expression artistique dans les espaces hétérotopiques de contestation :

Après un appel à participation de la part du groupe *Second Life Artists*, la plus grande communauté d'artistes sur SL, nous avons répondu pour aboutir à ce projet qui s'est développé avec le temps depuis Mai 2008.

Le groupe qui a envoyé cet appel appartient au ministère de culture portugais qui possède une île sur SL pour promouvoir les artistes et leurs créations. Cette île est alors dédiée aux événements culturels du territoire portugais.

Parmi ces événements, nous avons participé à la Biennale de Cerveira, avec le projet *Outdoor*⁴⁵⁶ qui se déroule à la Villa Nova au Portugal et sur Second Life.

Vitos PORTA - l'avatar de PESTANA - chargé de communication et *Curateur*-, nous a invités à participer à une exposition virtuelle dans ce MUVE.

Cette participation consiste à réaliser une sculpture typique qui appartient à une série d'autres œuvres d'autres artistes. Le dispositif est le même pour tous les artistes c'est-à-dire que la structure est la même, ainsi que les dimensions. Chaque artiste ajoute ses œuvres, que

455 Voir DVD : *Projet Outdoor RL/SL*, en Annexe I.

456 <http://www.outdoorcerveira.com/>

ce soit des peintures, des photographies, des photomontages, ou bien des dessins. Chaque sculpture numérique est exposée dans un espace public de *Réalité Mixte* ou *Mixed Reality* comme l'expriment les américains.

Le dispositif se compose de quatre *primitives* bifaces sous forme de panneaux. Les 3 panneaux supérieurs et inclinés sont plus grands que l'inférieur qui se pose verticalement. Le panneau latéral est plus incliné que les autres est en forme de losange comme s'il est en perspective.

Les formes simples choisies pour la construction de cette œuvre comme le rectangle et le triangle permettent une certaine visibilité des surfaces bidimensionnelles numérisées qui servent comme textures des structures polygonales.

Sur l'île du centre culturel de la Fondation Art V/5 portugaise, nous avons monté une exposition de cette sculpture numérique qui fait partie de l'ensemble des œuvres des autres artistes.

Ce travail s'inscrit dans la catégorie de l'hypersculpture ou appelons-la hyperdispositif, qui invite le spectateur à la visualiser à l'aide de la plateforme de Second Life en temps réel, dans les espaces virtuels que visitent les avatars en plein air.

Le plein-air virtuel de SL est alors un espace que le propriétaire peut rendre public, comme il peut tracer ses frontières pour devenir un territoire privé.

Ayant la même structure, ces hyperdispositifs diffèrent par leurs textures sur lesquelles les artistes mettent leurs œuvres.

Selon Christian LAVIGNE, les sculptures numériques sont réalisées selon 3 procédés :

« Le terme générique de sculpture numérique recouvre en fait trois activités différentes, qui peuvent être complémentaires :

1) Création et la visualisation sur ordinateur de formes ou d'ensembles plastiques en 3 dimensions, voire en 4 : évolutives avec le temps.

2) La numérisation d'objets réels et leur éventuelle modification grâce au calcul informatique.

3) La production physique d'objets, par des machines à commande numérique qui servent à matérialiser les images de synthèse (technique du Prototypage Rapide) soit par enlèvement, soit par ajout de matière, comme depuis la nuit des temps où l'homme a commencé à "donner corps" à ses rêves. »⁴⁵⁷

Cette pratique artistique remonte à 1996 quand se déroulait la première exposition virtuelle réalisée en plein air virtuel dans le parc du DAAP⁴⁵⁸, un parc virtuel créé par Derrick WOODMAN, où sont exposées plusieurs sculptures numériques dans le premier MUVE : *Active Worlds*.

457 <http://www.sculpture.org/documents/webspec/magazine/wsfrench.shtml>

458 <http://www.arsmathematica.org/AM2010/index.html>

Sur Second Life, les sculptures numériques sont créées à l'aide des outils internes de ce MUVE, c'est-à-dire avec les outils de *Building*⁴⁵⁹.

En sculpture classique, l'artiste réalise des esquisses pour exprimer ses idées et perspectives pour élaborer ses concepts.

Dans cette œuvre, nous avons utilisé les primitives comme matériau pour créer une sculpture qui ne peut être visualisée que sur le monde virtuel et visitée qu'à l'aide de son avatar. Elle porte l'identité de l'artiste comme créateur et propriétaire, ce qui l'authentifie et la rend reconnaissable.

Ce qui distingue ces sculptures de celles qui sont réalisées à l'aide des logiciels sophistiqués de création 3D, c'est qu'elles donnent une nouvelle lecture des œuvres car elles sont reproduites sur plusieurs espaces en même temps.

Les moyens numériques qu'offre le MUVE de SL permettent à l'artiste de créer son œuvre sous visualisation du spectateur et de l'exposer dans les espaces publics en temps réel, c'est-à-dire que chaque avatar peut la voir et discuter à distance avec l'artiste et dialoguer avec les autres.

Chaque artiste, en exploitant la composition de l'espace virtuel, montre combien celui-ci s'organise dans un rapport physique, fait d'espaces, d'objets géométriques, d'agencements spatiaux sur un territoire pour recréer un univers.

Les lieux communs virtuels sont alors des lieux de collaboration et d'échange artistique où peuvent se dérouler des événements virtuels qui se comportent comme des images miroir de celles réelles.

L'hybridation des espaces dans cette biennale expose une autre dimension aux sculptures tridimensionnelles, celle du temps.

Après avoir monté le projet *Cyber Med-War* que nous pouvons considérer pré-révolutionnaire, nous avons tenté dans ce projet à construire une sculpture réelle à partir du modèle virtuel, et ceci afin d'exprimer notre refus de la dictature de l'ancien régime en Tunisie.

Cette sculpture s'intègre dans l'art post-révolutionnaire⁴⁶⁰ basé sur la liberté d'expression. Une sorte de décompression artistique après des années de censure et de régression. La première face représente des portes fermées qui illustrent la fermeture de plusieurs sites en Tunisie. Dans cette nouvelle ère, après la fuite du président tunisien déchu,

459 Voir lexique.

460 Art pré & post révolutionnaire

Article publié par l'auteur sur :

<http://culturevisuelle.org/wafaborges/archives/104>

ces portes sont ouvertes afin d'ouvrir d'autres horizons vers un autre mode d'expression artistique.

L'image a joué un rôle important dans cette révolution, pour cela, nous découvrirons dans ce chapitre les différents symboles de la révolution tunisienne qui ont illustré le refus des tunisiens de cette période. L'art sur Second Life devient ainsi un nouveau mode d'expression participatif qui entre dans une nouvelle histoire de l'art tunisien.

3.2.1.1. 1^{ère} face : Résistance contre la censure et la dictature :

La première face de la sculpture présentée dans ce projet s'intitule *La volonté de vivre*. Selon PESTANA cette face (A) contient 4 panneaux dont chacun contient une image numérique imprimée symbolique de la révolution tunisienne.

Cette révolution a été précédée par un état de répression dans tous les domaines, pour cela nous avons choisi de mettre une porte fermée dans la face inférieure.

Cette porte fermée symbolise la censure d'internet dont nous avons parlé dans le chapitre concernant l'œuvre *Cyber Med-War*. Maintes sont les portes fermées à l'ancien régime, surtout celles de la liberté d'expression.

Les communautés connectées sur les réseaux sociaux tels que Facebook et Twitter ont joué un rôle important dans la révolution du jasmin en Tunisie, surtout celles qui critiquent la censure et le contrôle des internautes.

Cette communauté est représentée par les images de profil en mosaïque que la partie supérieure de notre sculpture. Ce panneau comporte aussi une image du feu qui symbolise l'immolation de Mohamed BOUAZIZI⁴⁶¹, originaire de SIDI BOUZID (Tunisie), qui est considéré le fer-de-lance de cette révolution.

Ainsi, les manifestations se sont déclenchées dans tout le pays pour arriver à la capitale Tunisienne. 300 martyrs sont tombés suite à la répression par le ministère de l'intérieur tunisien. Les images de ces manifestations sont représentées ici par des photographies numériques qui ont illustré la résistance du peuple tunisien.

Nous voyons dans le triangle de la *Face A* une image qui a largement circulé sur les photos de profil des *Facebookers* tunisiens qui représente le sang des martyrs⁴⁶² avec une image en premier plan d'un manifestant⁴⁶³ porté sur les épaules qui porte une cage pour demander la justice et la liberté pour les Tunisiens.

461 ABOUZEID Rania,

BOUAZIZI: The Man Who Set Himself and Tunisia on Fire,

Disponible sur: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,2044723,00.html#ixzz27coTAs51>

462 Image triée de la figure 128 représentant le drapeau tunisien en deuil

463 Image découpée de la figure 129 représentant les manifestants du 14 janvier 2011

Le panneau latéral de cette face expose plusieurs symboliques des images fréquemment utilisées dans la période pré-révolutionnaire. Nommée la révolution du Jasmin, la révolution tunisienne est symbolisée par le drapeau tunisien au blanc sous forme d'une fleur de jasmin.

Cette image a été affichée sur les images de profil de la majorité des jeunes rebelles, pour cela nous avons choisi à utiliser la répétition en rythme sur le panneau de ce drapeau de jasmin.



Figure 129- Tunisie en deuil suite à la mort des martyrs pendant la révolution⁴⁶⁴

464 Source : Image circulant sur le réseau social Facebook, et mise en photo de profil par la majorité des Facebookers Tunisiens. Auteur inconnu.

Au premier plan de ce panneau latéral, nous avons mis le poème en calligraphie arabe désignant le poème *La volonté de vivre*⁴⁶⁵ d'Abou Al Kacem ECHEBBI, le plus grand poète de la Tunisie. Ce poème duquel est pris le vers :

« Lorsque le peuple un jour veut la vie
Force est au destin de répondre »⁴⁶⁶

Ce vers a été mis dans le texte de *l'Hymne National Tunisien* reflète les sentiments des tunisiens pendant cette période.

Si nous lisons le texte de ce poème, nous pouvons en dégager plusieurs symboliques. En effet, la volonté de vivre des tunisiens représente une certaine résistance qui a commencé dans les réseaux sociaux et la blogosphère pour finir dans les rues. Cette métamorphose des espaces du virtuel au réel montre l'importance des espaces hétérotopiques de contestation contre les pouvoirs dictatoriaux.



Figure 130- Liberté pour la Tunisie!! Criaient le manifestant portant une cage couverte du drapeau Tunisien
Crédit photographique : Fethi BELAÏD – AFP

465 Voir le texte en Arabe et Français du poème en Annexe IV.

466 ECHEBBI Abou El Kacem, *Les chants de la vie*, poème traduit par S.MASALIAH,
Source : <http://www.africansuccess.org/visuFiche.php?id=532&lang=fr>

Cette métamorphose est considérée comme mutation des coordonnées de l'espace et du temps comme cité dans le journal *Le monde* :

« Cette séquence exceptionnelle a été animée par une dramaturgie strictement locale et juvénile. C'est une révolution qui s'est faite essentiellement sur le médium Internet par la génération du digital et de la blogosphère. Et la fulgurance de sa durée est en correspondance avec la vitesse et l'instantanéité que procure l'instrument.

Désormais, nous avons avec cette "révolution du jasmin" une nouvelle expression du temps dans l'histoire. Celle-ci sera soumise à une condensation produite par la mutation des coordonnées de l'espace et du temps. Nous avons vécu une séquence historique qui rabat à la seconde l'inconnu sur le connu et raccourcit le lointain pour le rendre proche. »⁴⁶⁷

Cette contraction de l'espace-temps entre la scène réelle et virtuelle a rendu le lointain plus proche, ce qui nous a poussés à concevoir cette face qui résume toute l'histoire de la phase pré-révolution.



Figure 131- *Vox-populi*, le 27 Janvier 2011,
Légende : Merci le peuple! Merci Facebook! Dixit le Tunisien libéré
Crédit photographique : Hamideddine BOUALI⁴⁶⁸

467 MEDDEB Abdel Waheb,
La révolution du jasmin signe de la métamorphose de l'histoire,
Le Monde, le 17 janvier 2011.

Source :

http://www.lemonde.fr/idees/article/2011/01/17/la-revolution-du-jasmin-signe-de-la-metamorphose-de-l-histoire_1466684_3232.html

468 Source : <http://du-photographique.blogspot.com/>

Photo prise de la vidéo :

Symphonie Tunisienne

<http://www.youtube.com/watch?v=dYge6nx46hY&feature=youtu.be>



Figure 132 - Face 1 de la sculpture numérique,
 Œuvre: *Outdoor Face A : La Volonté de vivre*, Artiste : Wafa BOURKHIS
 Techniques: Sculpture numérique/Photomontage/Peinture numérique/SL building, Ile : Angel Isles
 SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13>
 Année de création : 2009/2011, Crédit Photographique: Wafa BOURKHIS
 Disponible dans le catalogue de l'exposition de la Biennale de Cerveira au Portugal⁴⁶⁹ - 2010.

469 Catalogue de l'exposition de la 16ème Biennale de Cerveira au Portugal, du 16 Juillet au 17 Septembre 2011, pp.170-172.

3.2.1.2. 2^{ème} face : Portes de liberté :

Comme disait FOUCAULT :

« Le pouvoir n'est pas quelque chose qui s'acquiert, s'arrache ou se partage, quelque chose qu'on garde ou qu'on laisse échapper ; le pouvoir s'exerce à partir de points innombrables, et dans le jeu de relations inégalitaires et mobiles »⁴⁷⁰

Ainsi le peuple tunisien a exercé son pouvoir pour le partager dans des circonstances démocratiques après la chute du régime du président déchu Ben Ali. Les portes de la liberté sont ouvertes suite à cette chute historique du XXI^{ème} siècle.

Ces portes sont symbolisées par une porte tunisienne dont les ventailles sont ouvertes en faisant sortir des drapeaux tunisiens qui désignent les citoyens tunisiens qui sont enfin sortis de leur prison.

La présence emblématique des drapeaux tunisiens nous emmène à la symbolique du drapeau dans le territoire, puisqu'il désigne l'appartenance des Tunisiens à leur pays et leur volonté de libérer leur territoire.

Main dans la main, les tunisiens ont pu vaincre le régime du dictateur, pour cela, les internautes ont mis l'image du drapeau tunisien avec les mains serrées comme image de profil sur Facebook surtout après le 14 janvier. Connectés sur les réseaux, ils ont pu aussi dévoiler le complot des bandes des 800 voitures fourrées d'armes et surtout à diffuser les différentes vidéos d'arrestation de ces bandes par les jeunes des quartiers qui sont sortis la nuit afin de défendre leurs quartiers et leur territoire.

Ce partage de pouvoir par les jeunes allant du virtuel au réel est figuré, sur la partie supérieure de ce deuxième panneau, par ces icônes qui sont devenus des symboles de la solidarité entre les tunisiens pour défendre leur drapeau tunisien illustré par un enfant le portant sur son dos.

Les jeunes tunisiens se sont alors libérés pour répondre au poème d'Abou Al Kacem ECHEBBI « Ô fils de ma mère »⁴⁷¹ dans lequel il parle de la liberté des êtres humains.

Le vers le plus important dans ce poème est :

« Tu es né libre comme l'ombre de la brise

Et libre telle la lumière du matin dans le ciel »⁴⁷²

470 FOUCAULT Michel, *Dits et écrits*, Paris : Gallimard, 1994, Tome III, p.794.

471 ECHEBBI Abou El Kacem, Op. Cit.

Voir le texte complet en arabe et en français en Annexe IV.

472 *Idem*.

Texte complet : Voir Annexe IV

Ce poète de liberté a tant appelé à la révolte et la rébellion contre l'occupation et demandé la liberté à son peuple, ses poèmes restent toujours d'actualité, ce qui justifie notre choix de ses œuvres.

Sur le triangle de cette sculpture nous avons gardé les images des manifestations et le sang des martyrs qui sont tombés après la chute du régime. Ce qui illustre la continuation de la résistance des tunisiens contre les symboles de l'ancien régime notamment de l'RCD (Seul Ex-parti gouvernant en Tunisie).

Les espaces hétérotopiques sont alors devenus des territoires pour défendre la liberté et de contestation contre tous les symboles de répression et de corruption. La création artistique dans ces espaces est devenue alors un moyen d'expression pour protester contre l'injustice et aussi de manifestation du pouvoir du peuple tunisien.

Ces portes ouvertes se sont vite fermées à cause de la montée du parti islamique Ennahdha, parti élu pendant le vote du 23 Octobre 2011, et ceci par la restriction de la liberté d'expression. En effet, ce nouveau régime donne le droit de protester mais ne donne pas le droit à l'atteinte du sacré⁴⁷³.

La révolution tunisienne est symbolique depuis la fuite de ZABA, mais elle n'a pas encore atteint ses buts avec la prolifération des *Salafites* qui luttent contre la culture libre. La création artistique en Tunisie est alors en danger surtout avec les confrontations des artistes avec ce nouveau tissu social généré par les *Salafites*, citons ici les problèmes du festival *Printemps des arts Fair Tunis* qui s'est déroulé en Juin 2012 au Palais d'ABDELLIA à la Marsa, auquel les artistes, tels que Nadia JELASSI et Mohamed BEN SLAMA sont accusés de trouble de l'ordre public et menacés de prison pour 7 ans.

Une autre porte fermée de la liberté d'expression était celle des journalistes par l'arrestation de l'activiste et blogueur Sofiene CHOURABI, suite à son appel à manifester contre le nouveau gouvernement le 5 Août 2012. Il s'est libéré grâce à ses avocats et plusieurs associations de droits de l'homme après quelques jours. Mais la lutte continue, surtout avec le mandat d'arrêt attribué au propriétaire de la chaîne ETOUNSSYA, le réalisateur et producteur Sami FEHRI, qui avait déclaré que c'était à cause de son émission *La Logique Politique* ⁴⁷⁴ où il mettait les guignols des différents leaders de la *Troïka*⁴⁷⁵.

473 Source :

<http://www.businessnews.com.tn/Tunisie---Projet-de-loi-dEnnahdha--2-ans-de-prison-pour-atteinte-au-sacr%C3%A9,520,32606,3>

474 <http://www.tunisienerique.com/tunisie-sami-fehri-a-revele-avoir-subi-des-pressions-du-gouvernement-pour-ne-plus-diffuser-lougik-essiessi/140468>

475 Alliance des trois partis politiques tunisiens : Ennahdha, FTDL et le CPR.

Ces portes refermées pourront-elles s'ouvrir avec le changement d'avis du ministre de culture tunisien⁴⁷⁶ qui plaide pour l'abandon des poursuites judiciaires contre les artistes qu'il essaye de rencontrer⁴⁷⁷ et voir leurs avis ?



Figure 133 - 2^{ème} face de la sculpture numérique

Œuvre: *Outdoor Face B : Portes de Liberté*, Artiste : Wafa BOURKHIS

Techniques: Sculpture numérique/Photomontage/Peinture numérique/SL building, Ile : Angel Isles

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13>

Année de création : 2009/2011, Crédit Photographique: Wafa BOURKHIS

Disponible dans le catalogue de l'exposition de la Biennale de Cerveira au Portugal- 2010.

476 <http://nawaat.org/portail/2012/09/06/tunisie-le-ministre-de-la-culture-change-davis-et-plaide-pour-labandon-des-poursuites-contre-les-artistes/>

477 <http://www.tuniscope.com/index.php/article/16164/actualites/tunisie/soutien-041711>



Figure 134 - *Flyers* des drapeaux symbolisant les tunisiens libérés
Œuvre: *Outdoor Face B : Portes de Liberté*, Artiste : Wafa BOURKHIS
Techniques: Sculpture numérique/Photomontage/Peinture numérique/SL building, Ile : Angel Isles
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13>
Année de création : 2009/201, Crédit Photographique: Wafa BOURKHIS
Disponible dans le catalogue de l'exposition de la Biennale de Cerveira au Portugal- 2010

3.2.2. La sculpture numérique dans les espaces publics entre le réel et le virtuel :

Les espaces hétérotopiques qu'a mentionnés Michel FOUCAULT sont de nouveaux territoires mis en relation afin de dégager d'autres espaces où existent des emplacements de passage. Ainsi, il explique :

« Bien sûr, on pourrait sans doute entreprendre la description de ces différents emplacements, en cherchant quel est l'ensemble de relations par lequel on peut définir cet emplacement. Par exemple, décrire l'ensemble des relations qui définissent les emplacements de passage, les rues, les trains [...] »⁴⁷⁸

Ces emplacements de passage marquent des lieux de passage qui peuvent être déterminés comme espaces publics où nous pouvons trouver le plein air, un espace commun que peuvent visiter les êtres humains. Depuis l'antiquité, ces espaces publics ont servi comme espaces d'exposition où nous pouvons visualiser les différentes sculptures.

A Villa Nova au Portugal, les sculptures *Outdoor* ont été reproduites réellement dans les espaces physiques pour être exposées dans le plein air réel.

Étant basé sur des Sims, ou bien des simulateurs, l'espace virtuel de Second Life peut aussi simuler celui en réel, c'est-à-dire, une imitation et ceci est visible dans la reproduction des sculptures dans l'espace physique. Le modèle virtuel sert ainsi comme maquette qui *simule* la sculpture réelle.

Selon ces sculptures réelles et virtuelles, nous pouvons constater la relation entre les deux types de plein air. Les images virtuelles sont des images miroir des œuvres réelles et physiques.

Dans cette exposition RL/SL, nous avons essayé de simuler la réaction du public envers cette sculpture qui simule celle du réel.

La virtualisation de l'espace public est une autre manière de représentation des œuvres artistiques destinées aux spectateurs virtuels, qui peuvent la voir en temps réel sur Second Life via leurs avatars. Le plein air virtuel nous permet d'autres possibilités pour voir les œuvres que nous ne pouvons pas le faire dans la vie réelle, ce qui rend ces espaces plus surréalistes et imaginaires.

Ainsi, toutes les œuvres ont été visitées par les spectateurs en lieux communs physiques et virtuels en même temps, ce qui donne aux œuvres une dimension locale et internationale en même temps.

Les avatars trouvent une sculpture tournoyante ou ronde-bosse qu'ils peuvent tourner autour tout en changeant le point de vue de la caméra virtuelle ou en volant.

478 FOUCAULT Michel, *Le corps utopique*, conférence radiophonique du 21 décembre 1966, Op. Cit.

Cette interactivité avec la sculpture peut se traduire aussi par le clic sur les différents panneaux pour lire la *Note Card* et lire la légende de l'œuvre ou bien être redirigés vers le site web de l'artiste ou des différentes revues de presse parlant du sujet traité par l'artiste.

Différemment à la sculpture statique et immobile exposée devant la fondation portugaise, cette œuvre SL témoigne d'un nouveau genre d'espace public.

L'expérimentation de ces nouveaux espaces de contestation sur Second Life fait élargir le cercle pour atteindre le public des *Slifers* situés sur d'autres territoires que celui du Portugal. Grâce à ces espaces hétérotopiques la révolution tunisienne a été reconnue dans la cybersociété de SL à l'instar de celle des réseaux sociaux.

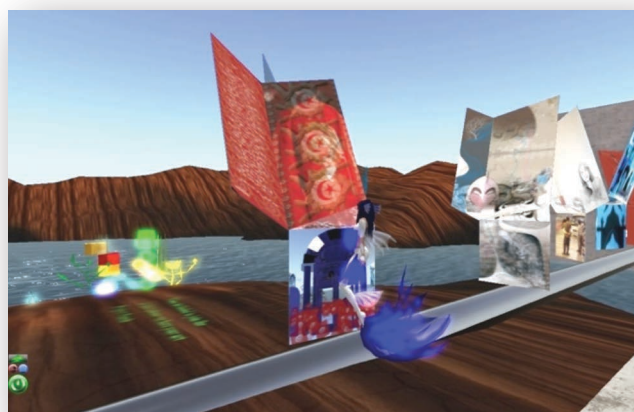


Figure 135 - L'avatar Sunflower AICHI devant sa sculpture dans les espaces publics virtuels de SL
Œuvre: *Outdoor Face B : Portes de Liberté*, Artiste : Wafa BOURKHIS
Techniques: Sculpture numérique/Photomontage/Peinture numérique/SL building, Ile : Angel Isles
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13>
Année de création : 2009/2011, Crédit Photographique: Wafa BOURKHIS
Disponible dans le catalogue de l'exposition de la Biennale de Cerveira au Portugal- 2011



Figure 136 - La sculpture numérique transformée en sculpture dans l'espace public réel -ici à Villa Nova de Cerveira-

Œuvre: *Outdoor : Face A : Volonté de vivre, Face B : Portes de Liberté*, Artiste : Wafa BOURKHIS
Techniques: Sculpture numérique/Photomontage/Peinture numérique/Sculpture réelle
Matières : Aluminium, fil de fer, impression numérique sur bâche grand format, Dimensions : 100 cm x 400 cm, Ile : Angel Isles
SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13>
Année de création : 2009/2011, Crédit photographique : Silvestre PESTANA.



Figure 137 - Face A : *Volonté de vivre*

Œuvre: *Outdoor* ; Artiste : Wafa BOURKHIS

Techniques: Sculpture numérique/Photomontage/Peinture numérique/Sculpture réelle

Matières : Aluminium, fil de fer, impression numérique sur bâche grand format, Dimensions : 100 cm x 400 cm, Ile : Angel

Isles, SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13> Année de création : 2009/2011, Crédit photographique : Silvestre PESTANA.



Figure 138 - Face B : *Portes de Liberté*

Œuvre: *Outdoor* ; Artiste : Wafa BOURKHIS

Techniques: Sculpture numérique/Photomontage/Peinture numérique/Sculpture réelle

Matières : Aluminium, fil de fer, impression numérique sur bâche grand format, Dimensions : 100 cm x 400 cm, Ile : Angel Isles

SLURL : <http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13>

Année de création : 2009/2011, Crédit photographique : Silvestre PESTANA.

4. Les espaces transitoires dans les territoires virtuels :

Lors de sa conférence *Langage, société et corps*, Philippe SABOT mentionne que

« L'hétérotopie se constitue fonctionnellement à partir de la transformation des individus ou des groupes qui les traversent. L'hétérotopie, par conséquent, ne résulte pas seulement d'un certain découpage de l'espace vécu et social. Elle définit une expérience, c'est-à-dire la trajectoire d'un devenir individuel ou collectif. Il est possible de noter à cet égard que les hétérotopies décrites par Foucault sont bien des lieux de passage, des espaces de transition, de formation ou d'éducation, à travers lesquels le rapport au monde social se construit et s'enrichit. »⁴⁷⁹

D'après SABOT, les espaces hétérotopiques ne sont pas un découpage de l'espace vécu et social, c'est-à-dire qu'il existe des espaces où les individus vivent dans des lieux de transition.

Ils peuvent y mener d'autres vies et expérimenter d'autres espaces, d'où la création d'un devenir individuel ou collectif. Vivre dans des communautés virtuelles peut changer ce vécu et rendre la vie réelle assez étrange voire insolite ce qui peut enrichir l'expérience de l'individu et construire son propre monde ou son territoire.

L'influence de la vie virtuelle des internautes sur la vie réelle et vice versa n'a pas de limites suite à leur interaction envers les deux espaces dès qu'ils commencent à naviguer dans les réseaux d'internet. Ce va et vient entre les deux espaces a une certaine conséquence sur leur conscience et surtout sur leur perception du monde, ce qui implique une certaine perte d'identité dans les deux mondes.

La présence des avatars dans les mondes virtuels avec une identité différente de celle des personnages réels qui les incarnent pose une problématique majeure sur leur vécu.

Pour cela, nous avons choisi d'étudier ces espaces transitoires dans lesquels évoluent les internautes et de faire le point sur l'influence de leur vie virtuelle sur celle plus réelle.

A partir de l'expérience des deux cinéastes Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA, nous allons mettre en exergue dans cette partie le rôle de SL dans l'émergence de nouveaux personnages qui associent le réel et virtuel dans leur film *The Cat, the Reverend and the Slave*⁴⁸⁰, que nous pouvons considérer comme un film pionnier.

Dans ce documentaire, les deux cinéastes se sont déplacés vers les USA afin de vivre avec ces gens opérant une transition du réel vers le virtuel. Ils ont choisi des communautés qui

479 SABOT Philippe, *Langage, société et corps*, conférence au sein de l'Unité de recherche « Savoirs, textes et langages », Université Lille 3, le 18 Mars 2000

Disponible sur :

<http://stl.recherche.univ->

lille3.fr/seminaires/philosophie/macherey/macherey20082009/sabot_foucault_18032009.html#_edn32

480 Voir synopsis et fiche technique en annexe VII.

vivent dans le monde virtuel de Second Life dans lequel ils ont créé leurs propres territoires. Ils perdent leurs identités réelles en vivant dans une sorte de confusion entre les deux mondes.

Cette confusion provoque une certaine immersion partielle des internautes pour vivre dans un état transitionnel entre les espaces réels et virtuels.

Elle provoque aussi la métamorphose des internautes en « fursonnages » c'est-à-dire en des personnages qui appartiennent à la communauté des «Furries» sur SL comme le mentionnent les deux cinéastes.

Dans ce chapitre, nous nous intéresserons à cette immersion partielle des internautes qui évoque un changement de leur comportement et de vie ce qui les met dans un état transitoire de personnalité. L'étude de ce film représentera une recherche sur les différentes influences de la vie virtuelle des internautes sur leur vie réelle. Les personnages peuvent ainsi mener une triple vie dans des espaces hétérotopiques loin de la réalité.

4.1. Le film *The Cat, the Reverend and the Slave*⁴⁸¹ : Immersion partielle dans les espaces virtuels :

L'immersion est un sujet assez vague dans les mondes virtuels et nous porte dans différentes créations technologiques comme les casques de réalité virtuelle.

Le cinéma documentaire offre au spectateur une série d'interviews et d'images issues de la vie réelle, ce qui le place en immersion partielle dans des images tout à fait réelles.

En visualisant le, nous constatons depuis les premières séquences le rôle que joue l'environnement virtuel de SL dans la vie des personnages du film.

Les deux cinéastes nous mènent dans une immersion partielle dans la vie des communautés en nous faisant entrer dans leurs univers.

Allain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA expliquent que :

« La force de *The Cat, the Reverend and the Slave* est de restituer à merveille l'imbrication du réel et du virtuel, en restant constamment à l'écoute de ses personnages. »⁴⁸²

En effet, la force de ces cinéastes est de nous faire plonger dans la vie quotidienne des joueurs et de nous donner la sensation de participer avec eux dans cette aventure par l'imbrication des mondes réel et virtuel.

481 Voir DVD : *The Cat, the Reverend and the Slave*, en Annexe I.

482 LEBLANC Damien,

The Cat, the Reverend and the Slave : Plongée au cœur de Second Life, Fluctuat.net, 10 Septembre 2010

Disponible dans le dossier de presse du film :

http://www.capricci.fr/medias/pdfs/id_film/104-id4e005d1365ae5.pdf

En effet, la relation entre l'espace réel et celui de SL est une relation d'interaction dans ce film qui s'annonce innovant car il met en scène une autre catégorie d'internautes comme les « Goréens » les « Furries » et les « Evangélistes », qui nous portent dans des expériences marquées par une immersion partielle dans les mondes virtuels.

4.1.1. Influence de la vie virtuelle dans la vie réelle :

Dans le dossier de presse du film *The Cat, the Reverend and the Slave*, Elise VAUGEOIS nous explique que:

« Les joueurs de Second Life parlent sans distinction de leur vie et de celle de leur avatar. Pour eux, "seconde vie" ne signifie pas "vie simulée", mais "vie prolongée", déployée comme un moyen de communication et de partage d'expérience supplémentaire. Aussi, n'y a-t-il pas vraiment de distinction nette à faire. Un événement ayant existé sur le réseau, a forcément des conséquences dans la vie réelle. C'est au spectateur de jouer entre ce qu'il voit - des personnages dans la vie réelle - et ce qu'il entend - des personnages qui parlent de leur vie virtuelle. »⁴⁸³

En effet, ce choix de Second Life comme thème, par Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA⁴⁸⁴ n'était pas arbitraire, ils ont filmé des personnages qui utilisent ce monde dans leur vie quotidienne comme prolongation de leur vie réelle.

Ainsi, ils ont filmé leur vie réelle d'une manière qui nous rappelle celle de la télé-réalité pour mettre en évidence cette vie et laisser les spectateurs découvrir ce nouveau moyen de communication qui est entré dans la vie des personnages du film d'une manière assez avancée.

A partir de ce film, le spectateur peut savoir l'influence du virtuel sur la vie réelle des *Slifers*.

Dans leur film, ces deux cinéastes proposent trois couples qui vivent entre le réel et le virtuel, chacun a créé un territoire virtuel à sa manière et veille sur sa réussite.

Au début du film, Joltfreak SKAAL présente la carte de Google Earth et raconte comment il a connu sa femme dans les divers lieux réels et il parle de leur « mobile home », où ils vivent. Le montage montre leur maison sur Second Life comme si c'était une vraie maison qui leur appartient. Mme SKAAL affirme que :

483 VAUGEOIS Elise,
Dossier de presse du film *The Cat, the Reverend and the Slave*
Disponible sur: <http://www.capricci.fr/medias/import/104/dp.pdf>

484 Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA :

Alain DELLA NEGRA est né en 1975, Kaori Kinoshita en 1970. Ils vivent et travaillent à Paris. Artistes et documentaristes, ils questionnent depuis *Neighborhood* (2005) les liens qu'entretiennent les individus avec leurs doubles virtuels ou avatars.

Source : <http://www.capricci.fr/medias/import/104/dp.pdf>

« Notre maison sur la plage est belle... Il y a une grande surface ouverte au rez-de-chaussée, séparée par deux grosses télés. A gauche, une cuisine avec un bar-aquarium et des poissons... Toujours quelque chose sur le feu, des boissons sur la table... Voilà, en gros c'est ma vie. »⁴⁸⁵

Ce qui nous attire l'attention c'est que le couple décrit leur habitat sur SL comme si c'était un endroit réel, ce qui montre leur mélange spatial entre RL et SL. Ils ne prennent pas conscience la différence entre l'image et la réalité.

Ce va vient entre le réel et le virtuel annonce une certaine topographie qui nie avec les deux espaces et crée un autre territoire où se mélangent le rêve et la réalité, des espaces hétérotopiques comme l'annonce Michel FOUCAULT.



Figure 139 – Maison virtuelle de Mr et Mme SKAAL sur Second Life⁴⁸⁶

Les « Earth Mothers » racontent leur expérience sur SL comme si c'était réel, puisqu'ils essayent de collecter du fond pour planter des arbres virtuels. Lors de leur réunion, il est impossible de distinguer si elles parlent d'arbres réels ou virtuels.

La vie du couple Ron et Vanessa devient plus complexe en réalité puisqu'ils commencent à rêver ensemble dans des lieux fantastiques puis ils considèrent parfois que leur vie virtuelle est une extension de leur vie réelle, ce qui leur pose beaucoup de problèmes.

Parmi ces problèmes, nous pouvons remarquer l'abandon de l'exercice physique chez la femme ce qui cause son obésité dans le monde réel. Son mari devient de plus en plus éloigné d'elle à cause de ses relations avec des femmes virtuelles, ce qui leur cause des disputes conjugales. Ces disputes marquent une certaine relation entre la personnalité du couple et celle de leurs avatars.⁴⁸⁷

485 Voir DVD : *The Cat, the Reverend and the Slave*, en Annexe I, [03:20 – 04:37].

486 *Idem.* [03:04 – 03:06].

487 Ron mène une vie infernale avec sa famille, sa femme ne s'occupe pas comme il faut de lui ni de son fils. Nous pouvons le remarquer dans la séquence où apparaît le clavier très sale de Ron et dans celle quand son fils

Ainsi, les deux cinéastes qui interrogent ce couple mettent en exergue l'importance de ces espaces et l'influence du réel sur le virtuel et vice-versa.

Le dernier couple aide les autres avatars à se débarrasser du péché et veille à libérer les esclaves de Satan. Ainsi, ils représentent la communauté des « Goréens » qui jouent un rôle divin dans la libération des esprits enchaînés par Satan.

Dans l'église virtuelle de SL, Benjamin et sa femme Jennifer sont des révérends. En la réalité, seul Benjamin est un pasteur. Jennifer est femme au foyer. Ces deux américains ont créé un territoire qui a une influence sur la vie virtuelle et réelle en même temps. Comme ils affirment, ils n'ont pas trouvé des endroits ayant des influences positives dans le monde virtuel Second Life, il n'y avait que des endroits pour la pornographie, des jeux d'argent, des clubs, pour cela ils ont créé cette église dans laquelle ils prêchent les évangiles, sur leur île qu'ils appelaient « La Vérité ».

Si nous cherchons à travers le moteur de recherche le nom de cette île nous pouvons trouver le site web de ce couple *ALM Cyber-Church*⁴⁸⁸, dans lequel ils invitent les internautes à en devenir des membres et participer à cette communauté, ainsi d'entendre les prières diffusées sur leur radio et sur leur île.

A partir des vidéos diffusées sur sa chaîne sur le site Youtube.com⁴⁸⁹, nous pouvons voir ce que cherche ce pasteur Benjamin FAUST. Il aide les autres à mieux connaître la religion chrétienne et à se débarrasser de leurs péchés dans la vie virtuelle.

Cette invitation à connaître *La Vérité* a une certaine symbolique, puisque le virtuel offre ici un refuge aux internautes de leur vie réelle et présente un endroit où ils peuvent connaître le bien et le mal. Sur leur île, ils présentent un discours destiné aux âmes et non pas aux corps des internautes et les identifie en tant que « Bons » avatars contre Satan, comme l'a fait Benjamin en invitant la stripteaseuse à venir à leur église et penser sa vie et choisir le bon chemin vers Dieu.

La culture « Goréenne » est traduite par l'expérience de Kris qui se travestit en Lisa dans le monde réel afin de jouer le rôle du maître sur SL.

Cette transformation de mâle en une femelle rajoute un autre aspect aux utilisateurs de SL, puisqu'elle crée une autre identité pour Kris qui utilise son avatar comme double de Lisa.

Lorsque Kris entre sur SL en s'incarnant réellement et virtuellement dans le personnage de Lisa, il se soumet à son maître qu'il a rencontré par webcam pour la première fois. Depuis, il a décidé de devenir un maître pour contrôler la vie sexuelle de ses esclaves.

voulait jouer et elle l'ignore pour s'occuper de son business sur SL. Le mari fait aussi le repas pendant que sa femme navigue sur SL.

488 <http://almcyberchurch.org/>

489 <http://www.youtube.com/user/benfaust#p/u/2/s5SUgoqjIt0>

Par cette expérience, nous essayons de dégager les caractéristiques de l'identité de ces « Goréens » comme nouveau genre de *Slifers* qui mènent une vie sexuelle assez complexe.

Sur SL, tout est permis, même de mener une vie sexuelle avec toutes ses *filles* selon Kris, avec un avatar anonyme qu'ils ne reconnaîtront peut-être pas, dans cet espace transitionnel.

Les deux cinéastes essaient de dégager l'identité réelle qui existe à travers ces avatars anonymes qui habitent dans le monde hétérotopique de SL, ils parlent parfois spontanément avec eux tout en les filmant, ou bien ils leur mettent des caméra-cachées afin de dévoiler certaines réalités qui peuvent servir pour les spectateurs comme références sur les différentes utilisations de ces territoires virtuels.

4.2. Métamorphose des avatars en « fursonnages » ou l'anthropomorphose des avatars

En présentant l'exposition *Furries* : exposition du photographe Carmen DOBRE à la galerie *Rue de l'exposition* à Paris, Katia DANILA affirme que :

« Le mouvement « Furry » est défini comme étant l'attrait pour les animaux imaginaires, mythologiques ou anthropomorphes, c'est-à-dire l'attrait pour les animaux possédant des caractéristiques humaines : usage de la parole, port d'habits, utilisation d'un style de vie humain, etc. Les personnes qui appartiennent au « Fandom furry » sont appelées « furs ».

L'expression « Fandom furry » (de l'anglais fan, admirateur,-dom, appartenant à une idéologie, et furry, poilu) désigne un groupe de personnes intéressées par le mouvement culturel furry. Ce terme est apparu dans le courant des années 1980.»⁴⁹⁰

Selon DANILA, un « furry » est un animal anthropomorphe qui a les caractéristiques d'un être humain, un mélange entre les deux, ce qui constitue une communauté réelle et virtuelle.

Le voyage virtuel à travers les îles «Furries» ont permis de découvrir ces communautés qui vivent dans les espaces de transition de Second Life.

A partir d'une recherche sur internet, nous avons découvert l'existence de cette communauté réelle et virtuelle en même temps. Pour cela, nous avons cherché encore pour trouver les films des deux cinéastes Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA.

Ces deux artistes ont mis le point sur ces communautés qu'ils ont découvert sur SL aussi, afin de dégager les caractéristiques de leur vie réelle.

490 DANILA Katia, «Furries» : exposition du photographe Carmen DOBRE à la galerie Rue de l'exposition à Paris, le 14 septembre 2011.

Source :

<http://www.ruedelexposition.fr/>

Une sorte de communauté hybride⁴⁹¹ est en émergence dans la société qui nécessite d'être étudiée en tant que nouveau phénomène artistique par la création de ces nouveaux territoires numériques hétérotopiques où le corps humain est en mutation continue et les âmes humaines sont en quête d'identité à partir de leurs avatars réels et virtuels.

De l'immersion vers la métamorphose, les avatars posent plusieurs problèmes dans les sociétés qui manquent de conscience du corps humain et qui émergent vers un avenir inconnu. D'où la nécessité de créer des films comme l'ont fait ces deux cinéastes afin de créer un nouvel art engagé qui s'intéresse à la prise de conscience de la nécessité de la séparation entre le réel et virtuel.

Pour nous, ce n'est pas une question psychologique des habitants de ces espaces que nous voulons essayer de dégager, c'est plutôt, la question des caractéristiques de ces espaces. En effet, si nous voulons étudier la psychologie nous tomberons sur la coïncidence entre zoomorphisme et anthropomorphisme des «Furries», mais ce qui nous intéresse dans ce chapitre c'est la question de leur relation aux espaces virtuels. Qu'ajoute-t-il aux «Furries», Surtout quand nous voyons les différentes catégories de créatures virtuelles qui influencent les internautes qui l'incarnent?

4.2.1. Les avatars à la recherche de soi :

La deuxième partie de ces communautés que nous voulons étudier dans ce chapitre ce sont les «Furries» à partir desquels, Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA essayeront de mettre le spectateur devant une certaine réalité à travers ce documentaire.

Chaque spectateur essaiera de comprendre si cette communauté est fictionnelle, fruit de l'imaginaire d'un scénariste, ou bien c'est vraiment du réel.

Les deux cinéastes ont essayé de vivre avec ces personnages qu'ils s'appellent «fursonnages» selon Markus.

Ce dernier vit une certaine métamorphose de sa vraie identité humanoïde au profit d'un chat qu'il incarne depuis son adhérence à la communauté des «Furries» sur SL.

Markus dit qu'il veut bien être un chat dans sa vie réelle, pour cela, il prend des oreilles et queue de chat avec ses habits.

Marie QUINCHON nous explique dans son article représentatif du film que

« Le cas de Markus est le plus évocateur : croyant être un chat (il porte une queue et des petites oreilles), il appartient, dans Second Life, à la communauté des Furries (qui se prennent pour des animaux), et il les retrouve, dans le monde réel, pour des soirées déguisées... »⁴⁹²

491 Ils sont partout dans le monde selon cette carte : <http://furrymap.net/>

492 QUINCHON Marie,

Le plus remarquable dans la communauté des «Furries» est le recours au déguisement des adhérents même dans la vie quotidienne. Ils mènent une vie assez originale à cause de cette transition des espaces virtuels vers les espaces réels et concrets.

Le choix des deux cinéastes de filmer Markus et son univers met le point sur cet effacement des frontières entre le réel et virtuel. Pour cela, nous pouvons dire que ces personnages se métamorphosent en avatars et qu'ils mélangent réellement entre les deux espaces.

Les soirées des «Furries» où nous voyons les êtres humains se métamorphoser en animaux semblables à leurs avatars sur SL montre la perte de conscience et le danger qui peut menacer l'espèce humaine à cause de leur utilisation des nouvelles technologies malgré que ces communautés existent même avant la création d'Internet



Figure 140 - Patrick TEAL alias Markus DAMONE montant son escalier et portant une queue de chat.⁴⁹³



Figure 141 - Marcus en train de raconter son expérience en portant les oreilles du chat.⁴⁹⁴

Sortie DVD de *The Cat, the Reverend and the Slave*, d'Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA, description d'une société parallèle déliquescence

Fiches du cinéma, 5 juillet 2011

Disponible sur : <http://www.fichesducinema.com/spip/spip.php?article2599>

493 Voir DVD en Annexe I, *The Cat, the Reverend and the Slave*, [53:24 – 53:31].

494 *Idem*. [55:54 – 55:55]

Pendant ces soirées, ou « Furfests »⁴⁹⁵, les « Furries » se rencontrent et nouent de nouvelles relations sociales et sexuelles par des rencontres entre mâles et femelles. Le seul plaisir pour eux c'est qu'ils sont différents des autres par cet habit : Une femme-dragon peut connaître un félin, un loup peut draguer une tigresse...

Ainsi, les espaces de transition peuvent transformer la vie des humains et la rendre impossible.

La vie d'un internaute en s'incarnant en avatar peut poser plusieurs problèmes à cause de son influence sur la personnalité.

Comme l'exprime Jack, les gens normaux s'appellent des « Mundane » ou bien « Monotones » chez les « Furries ». Ils croient qu'en se métamorphosant dans les « Fursuits »⁴⁹⁶, ils peuvent changer et extérioriser leur personnalité intérieure et sortir de cette monotonie qu'ils croient ennuyeuse.

L'originalité de cette métamorphose pose plusieurs questions concernant la vie de cette communauté, ils veulent s'habiller en des animaux et avoir des relations sexuelles entre eux.

La communauté des « Furries » tend vers la sociabilité des êtres humains qui s'interagissent en anonymat et permet une intercommunication entre eux surtout pendant les « Furfests » ou les fêtes des « Furries ».

L'influence de Second Life sur la personnalité de Jack qui s'est transformé en un « furry » pour vivre comme son avatar représente le côté transitionnel de ces espaces hétérotopiques.

Second Life commence alors à devenir une des vitrines de plusieurs communautés qui peuvent influencer les internautes où les êtres humains fuient leur moi et essayent de trouver leur moi profond en devenant des animaux. Markus l'affirme en disant que :

« Je suis un chat!! [...] Je suis hyperactif. J'ai toujours agi comme un chat. Notre capacité d'attention est comme ça. Ce qui brille, on le suit des yeux!! »⁴⁹⁷

La recherche du soi-animal par les «Furries» est expliquée par une déterritorialisation-reterritorialisation continue de ces êtres humains dont parlaient DELEUZE et GUATTARI selon Elias JABRE. Ce dernier a bien mis en évidence, dans son article, cette recherche d'identité dans les espaces hétérotopiques où s'effacent toutes les frontières entre le réel et le virtuel, il affirme qu'

495 Voir lexique.

496 Habit des « Furries ».

497 Voir DVD en Annexe I, *The Cat, the Reverend and the Slave*, [53:31 – 53:47].

« En revenant au film documentaire *The Cat, the Reverend and the Slave*, avec toute sa ménagerie fantastique, il pulvérise lui aussi les catégories homme/ femme, humain/ animal, entraînant un jeu combinatoire schizophrénique où les modèles se déterritorialisent et se reterritorialisent sans fin.

Peut-on vraiment songer au concept de devenir animal de Deleuze-Guattari en voyant ces « Furies » à la recherche de leur moi profond ? Derrière toutes ces déterritorialisations, l'axiomatique capitaliste tourne toujours à plein régime, et il reste toujours un fond de revendication identitaire. »⁴⁹⁸

Cette entrée/sortie du territoire réel et virtuel en même temps en se déguisant en chat, favorise cette revendication identitaire chez Markus et tous les « Furies » qui l'accompagnent dans la « furryfest ». Les « fursuits » font sortir les êtres humains dans un monde où ils peuvent se métamorphoser en des animaux en essayant de fuir le monde réel pour s'évader de ses limites et expérimenter un autre soi.

Pour Jack, *Second Life* a servi comme espace de transition pour découvrir cette communauté et organiser un autre rapport au monde virtuel et physique -en même temps- et à eux même et aux autres. En se cachant sous une identité anonyme que ce soit en avatar ou en « fursuit », les « Furies » évoluent dans des espaces hétérotopiques où ils se transforment doublement dans le monde réel et virtuel en même temps.

Cette crise identitaire dans ces espaces hétérotopiques de transition atteint son cas le complexe chez les « Furies », car non seulement ils ne se trouvent pas dans le monde réel comme êtres humains, ils se sentent des « Furies » virtuels aussi, ce qui est le plus grave.

4.2.2. La Tanière des chercheurs d'identité :

Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA essayent de nous attirer l'attention sur les dangers de l'utilisation de ces environnements virtuels à partir de ces cas réels qui nous emmènent dans leurs univers.

Le film *La tanière*, les deux cinéastes s'approchent plus de ces « fursonnages », en leur filmant dans leur « furrymeet » dans une maison cachée dans la forêt.

« *La Tanière* (2009) est une installation du duo d'artistes Alain DELLA NEGRA & Kaori KINOSHITA. Composée d'un documentaire inédit et d'un ensemble de dessins et de *flyers*, cette plongée au cœur de la communauté « Furry » propose au visiteur un parcours initiatique qui lui permettra de se poser la question : quel animal suis-je ? Les œuvres sur papier exposées sont autant de commissions de Furs auprès d'artistes, pouvant donner l'idée au spectateur de commander lui aussi son portrait. »⁴⁹⁹

498 JABRE ILIAS,
Second Life : Et si la mort de l'Homme était comique?
Chimères, N°75, Aout 2011, p.10.

Disponible sur : http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/mortdelhommeecomique_eJabre.pdf

499 Présentation de l'installation *La Tanière* de Kaori KINOSHITA et Alain DELLA NEGRA au Palais de Tokyo à Paris

Dans ce documentaire les deux cinéastes essaient de mettre en valeur la recherche d'identité chez les « Furrries » tout en discutant avec eux.

Ce que nous voulons montrer à travers l'étude de ces dialogues et images fournies par ce film c'est l'effet transitoire dû à cette réincarnation en des animaux sur la personnalité des êtres humains, tout en cherchant l'aspect hétérotopique de ces territoires à mi-chemin entre le réel et le virtuel.

Lorsque Joseph parle de sa découverte de la communauté des «Furrries» à partir de sa recherche sur internet il dévoile le rôle de SL dans sa transformation en « furry ». Il a essayé de vivre avec eux en tant que chat féminin. Cette double transition de masculin en féminin, d'humain en animal porte en elle une perte d'identité même après avoir vécu ça dans la vie virtuelle sur SL.

Si nous cherchons sur le moteur de recherche l'avatar de Joseph, nous pouvons explorer ses territoires virtuels comme l'ont fait les deux cinéastes en réel.

Sur SL, il appartient à la communauté « FurNation » qu'il dirige avec un nombre d'autres « fursonnages ». La discussion avec certains d'eux à propos de leurs vies réelle et virtuelle nous montre que certains ne portent pas ces costumes en réel pour plusieurs raisons.



Figure 142 - Joseph s'habillant en « furry »⁵⁰⁰

Source :

http://www.palaisdetokyo.com/fo3/low/programme/index.php?page=nav.inc.php&id_eve=2790&prog=41
500 Voir DVD en Annexe I, Bonus, *La Tanière* [18:26]



Figure 143 –Affiche du fondateur du groupe sur SL
 Ile : FurNation, SLURL : <http://slurl.com/secondlife/FurNation%20Hell/179/74/22>

Le cas de Corsi MOUSEHOLD (Alias Joseph PORTER) est le résultat d'une certaine confusion d'identité réelle et virtuelle, car sur SL il se prend pour une souris tandis qu'en RL il prend le «fursuit» d'un chat. En fait il change parfois de costume en une souris en RL aussi. Pour cela, nous pouvons dire que ce personnage est en multi-identitaire (masculin, féminin, chat, souris, avatar, furry)

Cette multiplicité marque la déterritorialisation et reterritorialisation de Cris MOUSEHOLD dont parlaient DELEUZE et GUATTARI :

« Territorialiser, c'est transformer un potentiel en matériel pour un usage dans un espace contraignant.

Déterritorialiser, c'est détourner un matériel de son usage initial pour le rendre, potentiellement, libre de la contrainte, ou désaliéné. »⁵⁰¹

La déterritorialisation des «Furries» et leur reterritorialisation entre les espaces réels et virtuels permet simplement une métamorphose continue ainsi qu'un va et vient entre les deux mondes RL et SL.

Le costume d'une femelle de chat déterritorialise Joseph de son espace réel, pour le reterritorialiser dans les espaces de la rue, mais une fois entré sur SL, il sera déterritorialisé encore une fois puis reterritorialisé dans le monde réel en tant que simple internaute.

Cette simple explication de ces notions de DELEUZE nous semble banale mais elle porte en elle une certaine symbolique, surtout lorsque Joseph explique qu'en portant le «fursuit» d'une femelle, il ne peut pas parler, il reste prisonnier de ce costume et communique seulement par les mimes, c'est-à-dire par son corps qui porte le «fursuit». Ce qui signifie que

501 DELEUZE Gilles, *Capitalisme et schizophrénie. L'anti-Œdipe*, Paris : Minuit, 1972, p.79.

la mascotte cache le visage et surtout quand Joseph ne parle pas, il cache même sa voix, et il ne reste que l'expression corporelle qui change avec l'incarnation du personnage.

« Inversement, quand le visage s'efface, quand les traits de visagéité disparaissent, on peut être sûr qu'on est entré dans un autre régime, dans d'autres zones infiniment plus muettes et imperceptibles où s'opèrent des devenir-animaux, des devenir-moléculaires souterrains, des déterritorialisations nocturnes qui débordent les limites du système signifiant. »⁵⁰²

Peut-on alors dire que cette déterritorialisation est négative chez les «Furries» car elle leur cause une perte d'identité d'où une confusion entre l'espace réel et virtuel dans la vraie vie, entre son sexe masculin et féminin, entre humain et animal?

En discutant avec Corsi, l'avatar de Joseph, nous avons conclu son refus de parler à propos de lui, il devient nerveux quand nous avons évoqué sa participation au film. Il disait qu'il se cachait le visage pendant la période de la sortie du film pour ne pas être reconnu ou intimidé par ses collègues. Ceci explique bien ce trouble d'identité chez les «Furries», surtout lorsqu'ils confrontent le monde réel en tant qu'êtres humains.

Certain avatars gardent le nom sur SL, mais ces «Furries» le changent toujours car c'est très difficile pour eux de le laisser. DELEUZE explique que le nom n'a pas d'importance chez les êtres humains.

« Pourquoi avons-nous gardé nos noms ? Par habitude, uniquement par habitude. Pour nous rendre méconnaissables à notre tour. Pour rendre imperceptible, non pas nous mêmes, mais ce qui nous fait agir, éprouver ou penser. [...] Non pas en arriver au point où l'on ne dit plus je, mais au point où ça n'a plus aucune importance de dire ou de ne pas dire je. Nous ne sommes plus nous-mêmes. »⁵⁰³

Cet abandon de nom était nécessaire pour l'avatar Ashley KISH, un « furry » de cette communauté SL. Elle affirme qu'elle veut bien devenir un « furry » en RL mais elle ne peut pas car elle risque de perdre son boulot en premier lieu, et à cause des prix élevés des costumes réels en second lieu. Elle dit aussi que se transformer en un animal est mieux que de devenir un tueur ou quelqu'un qui fait mal aux autres. Cet avatar montre bien qu'il y a certains «Furries» qui distinguent entre RL et SL, entre vivre avec une identité humaine et animale.

A notre avis, nous croyons que cet avatar n'est pas encore impliqué dans cette communauté qui mélange entre le réel et le virtuel. Nous pouvons constater ici que cet avatar est en immersion totale sur SL qu'il considère comme un espace de refuge de la réalité où elle vit une vie en parallèle de sa vie réelle qui diminue le taux de sa liberté.

502 *Idem.* p.145.

503 *Ibid.* p.9.



Figure 144- Avatar anthropomorphe d'Ashley KISH sur SL sous forme d'un mélange entre le cheval et le corps féminin
 Ile : FurNation, SLURL : <http://slurl.com/secondlife/FurNation%20Hell/179/74/22>

La vie réelle des *vrais* «Furries» est un peu étrange à cause de la perte d'identité dans le monde réel, puisque l'incarnation est double voire dans la vie d'un « furry » surtout quand il se reconnecte sur SL après avoir été transformé en animal en RL.

Ainsi, les personnages filmés par DELLA NEGRA et KINOSHITA vivent plusieurs vies entre le réel et le virtuel.

Nous remarquons chez Erica qu'elle perd d'identité humaine lorsqu'elle parle des êtres humains en disant qu'*ils* ne sont pas très drôles, et aussi elle met l'accent sur son utilisation des griffes, du museau, de jouer avec la queue de quelqu'un, etc. Comme si elle est un vrai animal.

Jean Paul a créé un « furry » assez original qui l'a appelé le « Wox » qui est un mélange entre le loup et le renard (Wolf et fox), ce qui lui permet de s'approcher des animaux fantastiques que nous pouvons trouver dans les dessins animés ou dans le cinéma de science fiction.

L'imaginaire des «Furries» s'approche de l'art, si nous pouvons le dire, ils veulent créer des œuvres uniques et hybrides anthropomorphes et zoomorphes, comme dans les performances.

Ce jeu spectaculaire des «Furries» nécessitent une certaine créativité aussi chez le fabricant que le «fursuiter». Tous les deux essaient de créer un «fursuit» qui est plus proche de la personnalité de celui qui le porte.

Les avatars des «Furries» diffèrent un peu des «fursuiters » car ils peuvent changer et imaginer tous les costumes qu'ils veulent, nous pouvons trouver des «Furries» à quatre pattes sur SL par exemple.



Figure 145 - Avatar d'un « furry »

Ile : FurNation, SLURL : <http://slurl.com/secondlife/FurNation%20Hell/179/74/22>

Les artistes s'intéressent de plus en plus à cette communauté sur SL car elle leur encourage à créer les avatars qui peuvent devenir des «Furries» en RL.

« Salut, je suis Kat THE LEOPARDESS, je suis un léopard africain femelle ou *panthera pardus*. Je mesure 1,64 mètre, 60 kilos, j'ai une constitution plutôt athlétique, mes mensurations 90-70-95. Je suis née dans la jungle africaine, et j'ai appris à chasser, à me battre et à survivre. Un jour, en buvant dans un trou d'eau, elle a été tuée par un braconnier. Beaucoup de temps a passé mais son esprit a trouvé un corps humain à occuper. Pendant ce temps Kat rassemblait des informations sur le monde des hommes pour développer une forme anthropomorphe de façon élégante. Kat peut avoir le pouvoir de pyrokinésie qui est le pouvoir de déclencher le feu avec sa pensée. De plus elle aime porter des talons hauts quand elle adopte une attitude plus humaine. »

D'après les paroles de ce fursonnage nous pouvons remarquer sa perte totale de son identité humaine, elle se prend pour un léopard femelle puis elle parle de l'animal séparément d'elle, après elle parle de son esprit qui a incarné son corps, et elle continue son histoire et sa description. Cette réincarnation de l'esprit d'un animal dans un corps d'un être humain nous porte aux personnages fictionnels issus de l'imaginaire de cette femme. Elle vit sous le nom de cette léopard et porte un «fursuit» qui la ressemble.

En entrant sur SL, elle réincarne -pour une deuxième fois- son avatar « furry » qu'elle anime et vit avec. Cette réincarnation lui permet de se métamorphoser en plusieurs personnages afin de chercher son identité qu'elle a perdue pendant sa recherche de la forme anthropomorphe dont elle a cité.

Sur SL, elle a changé sa personnalité pour un chat femelle bleu « Krystal YUFI » qui a été apprécié par ses amis dans ce monde virtuel. Ainsi, elle a changé de costume pour réincarner cet avatar par un autre « fursuit » semblable à cet avatar, ce qui lui a causé un autre changement d'identité. Sur son profil SL, nous pouvons remarquer sa recherche continue d'identité quand nous lisons son profil de première vie : « Je suis plusieurs choses qui appartiennent à plusieurs gens »⁵⁰⁴.

La transition continue des espaces, influence d'une manière assez importante sur les identités des avatars et leurs personnages qui l'incarnent. Aimer devenir une chose dans la vraie vie pour plusieurs gens signifie que l'identité réelle de cet avatar n'est pas un être humain mais aussi un avatar sous forme d'un « furry ». Cette chosification des êtres humains devient un cas assez grave par la mauvaise utilisation de ces espaces hétérotopiques.

L'espace hétérotopique devient ici semblable d'une pièce de théâtre où le comédien incarne plusieurs personnages, mais ici il perd sa première personnalité. A partir de l'expérience de Kat, nous pouvons revenir aux textes de LEROUX qui expliquent bien ce genre d'objets qui fonctionnent selon lui comme objets transitionnels.

« Le destin des objets transitionnels est normalement de disparaître comme ils sont arrivés. L'enfant, après avoir aimé passionnément son objet transitionnel, l'abandonne dans un coin. Cela lui est possible parce qu'il a suffisamment intériorisé ce dont l'objet transitionnel était porteur : la capacité à être seul. Dans le cas des « Furies », qu'il s'agisse de ceux de Second Life ou des « furry-suiters, la personne est dans l'objet. Ce qui est mis en avant, c'est moins le fait de contenir une image psychique d'un objet absent que d'être contenu par un objet dans la réalité. »⁵⁰⁵

Les « fursuits » selon LEROUX nous ramènent aux premiers textes de Donald WINNICOTT qui les définit comme objets fétiches avec lesquels le nouveau-né cherche une substitution de l'espace maternel, comme elle le mentionne dans son article.

Pourrait-on définir ces « fursuits » virtuels ou réels comme moyen de recherche de cette sécurité perdue dans la vie de ces personnages ?

Pour répondre à cette question nous pouvons revenir aux paroles de Joseph quand il affirme qu'il est « né un furry », c'est-à-dire quelqu'un qui cherche ce genre d'objet avec lequel il cherche sa vraie personnalité.

Le cinéma documentaire d'Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA nous offre plusieurs facettes de l'utilisation de Second Life qui bascule entre le réel et virtuel ce qui cause un trouble de personnalité chez cette communauté et une crise d'identité. L'art de filmer

504 Voir figure 147.

505 LEROUX Yann,

The cat, the Reverend and the Slave, 2011.

Source : http://www.psyetgeek.com/the-cat-the-Reverend-and-the-Slave#identifiant_0_882

le réel atteint une certaine réalité sur la vie virtuelle derrière l'écran de son ordinateur à travers lequel nous pouvons découvrir la première vie des avatars de SL. Les territoires virtuels des communautés des « Furrries » sont des espaces hétérotopiques de transition où se mélange l'être humain à l'animal, le féminin au masculin, l'objet au personnage, l'avatar à l'internaute et l'esprit au corps.

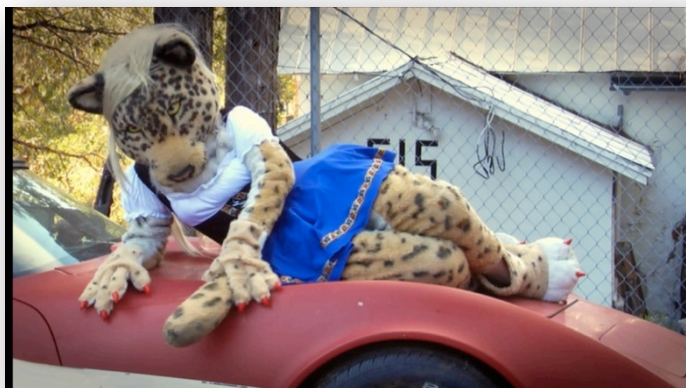


Figure 146 - Kat THE LEOPARDESS en « fursuit » en RL⁵⁰⁶



Figure 147 - Profil SL de Kat THE LEOPARDESS

506 Voir DVD : *The Cat, the Reverend and the Slave*, en Annexe I., Bonus, *La Tanière* [07:27]

TROISIEME PARTIE : LES MONDES VIRTUELS

COMME TERRITOIRES UTOPIQUES DANS LES

ESPACES NUMERIQUES

" Aujourd'hui, quatre grandes utopies dominent, et il n'y en a que quatre. La première, l'utopie d'éternité, part de la théologie pour aller au clonage. La seconde, l'utopie de liberté, va de la lutte contre l'esclavage jusqu'à l'économie de marché ; l'utopie d'égalité, quant à elle : c'est la plus bafouée de toutes, elle va de l'égalité politique à l'égalité monétaire. Ces trois premières utopies sont, au fond, un peu égoïstes. Il y a heureusement une quatrième utopie : c'est l'utopie altruiste, qui consiste à chercher son bonheur dans le bonheur des autres. Une condition s'impose, dans ce domaine : on a intérêt à laisser à l'autre le choix de la définition de son bonheur. C'est ce que j'appelle l'utopie de la fraternité. C'est cette utopie qui devra être approfondie au XXI^e siècle. " ⁵⁰⁷

Jacques ATTALI

Le terme Utopie est issu du mot grec *Utopos* c'est-à-dire sans lieu et *Eutopia* qui veut dire bon.

« L'utopie, c'est un lieu hors de tous les lieux, mais c'est un lieu où j'aurais un corps sans corps, un corps qui sera beau limpide, transparent, lumineux, vélocité, colossal dans sa puissance, infini dans sa durée ; délié, invisible. »⁵⁰⁸

Depuis PLATON, l'utopie a pris plusieurs dimensions allant de la cité idéale à l'île *Utopie* de Thomas MORE. Ce dernier était le premier qui a utilisé ce terme, où il a imaginé une île isolée où il n'y a pas de propriété privée et les habitants partagent le territoire commun auquel ils appartiennent.

Les espaces simulés virtuels issus de l'image de synthèse sont des espaces rêvés, dématérialisés puisqu'ils sont virtuels.

Selon Raymond RUYER, « l'utopie touche d'autre part à l'art et même le rêve »⁵⁰⁹, l'espace utopique est donc un espace qui existe même dans le rêve.

En effet, l'immersion dans le territoire virtuel d'internet permet à l'être humain de dépasser son corps virtuel et d'entrer dans les espaces des hypertextes qui peuvent lui connecter avec le territoire des réseaux qu'a conçu l'artiste.

Ces espaces sont ainsi déterritorialisés selon Pierre LEVY, qui considère que la virtualisation est la résultante de la déterritorialisation, il affirme que :

« Lorsqu'une personne, une collectivité, un acte, une information se virtualisent, ils se mettent "hors-là", ils se déterritorialisent. Une sorte de débrayage les détache de l'espace physique ou géographique ordinaire et de la temporalité de la montre et du calendrier »⁵¹⁰

Avec Gilles DELEUZE et Félix GUATTARI, la notion de déterritorialisation a pris une importance surtout quand ils la définissent comme la racine étymologique de l'utopie :

« L'utopie ne se sépare pas du mouvement infini : elle désigne étymologiquement la déterritorialisation absolue, mais toujours au point critique où celle-ci se connecte avec le milieu relatif présent, et surtout avec les forces étouffées dans ce milieu. »⁵¹¹

Dans cette partie, nous essayerons de dégager les caractéristiques utopiques des espaces virtuels déterritorialisés, n'ayant plus de lieu.

Pour préciser, nous utiliserons la définition rhétorique du terme Utopos comme espace qui n'existe que dans l'intellect à partir des analyses utopo-esthétiques. Ces analyses traitent

508 FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique - Les Hétérotopies*, Paris : 2009, p.9.

509 RUYER Raymond, *L'utopie et les Utopies*, Paris : PUF, 1950, p.24.

510 LEVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?* La Découverte, Paris, 1995, p. 18.

511 DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix, *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris : Minuit, 1991, Tunis : 1993, p.111.

esthétiquement des espaces qui résultent de simples calculs mathématiques où s'effacent les frontières entre temps et espaces.

En effet, rhétoriquement, l'utopie consiste à imaginer une communauté idéale sans tenir compte des contraintes de la réalité, ces sociétés existent dans des espaces que nous avons choisis virtuels qui n'ont rien à voir au monde où nous vivons.

Pour cela, nous avons choisi d'étudier certaines œuvres dites utopiques car elles maintiennent l'idée de réunir ces espaces idéaux et idéels en même temps.

Les nouvelles technologies ont permis la création des espaces cybernétiques où tout est possible, ce qui a favorisé la formation d'une société idéale qui existe dans ces non-lieux issus de simples calculs mathématiques pour vivre dans un ailleurs qui n'est pas une île ou planète lointaine à la nôtre, mais qui se forme par notre imagination.

Comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents, la machine informatique peut générer d'autres Topos ainsi que d'autres espaces hétérotopiques, elle peut aussi donner l'élan à l'imaginaire humain pour créer des espaces non-topiques où les artistes imaginent des territoires hors de l'espace-temps.

Pour cela, nous avons classé les œuvres choisies en un ordre assez précis allant du cyberespace vers le cinéma afin de proposer des axes résolument divers au sein d'une problématique commune.

La méthodologie que nous avons suivie dans l'analyse de ces œuvres est différente des analyses dans les deux parties précédentes, car la nature de ces nouveaux territoires est différente. Ainsi, nous avons suivi une démarche qui tend à étudier cette différence avec une approche qui se réfère à l'œuvre littéraire, notamment *Utopie* de Thomas MORE dans laquelle il a essayé de décrire l'île *Utopie* comme un territoire imaginaire et utopique qui a une seule civilisation, une seule langue, un seul système politique, etc.

Brièvement, cette analyse se présentera comme voyage utopique des avatars dans ces espaces virtuels. En effet, le choix des œuvres dans ce chapitre est ciblé à dégager les caractéristiques utopiques des espaces virtuels de Second Life à partir de trois expériences différentes d'artistes qui ont essayé de construire leurs territoires virtuels et considèrent que le cyberespace est un non-lieu où tout est possible.

Patrick MOYA considère que les espaces des MUVES représentent un monde global où il peut pratiquer son art sans considération des espaces concrets. La virtualisation de ses œuvres réelles lui a permis de vivre une vie idéale telle qu'il l'a imaginé dans le territoire concret et physique.

L'étude de son île utopique *MOYA LAND* nous a permis de dégager une autre caractéristique de l'espace virtuel déterritorialisé du réel pour construire un autre

cyberterritoire propre à lui, tout en portant une démarche analytique assez approfondie de son univers.

La question du cyberterritoire utopique est présente aussi dans le cinéma, et notamment dans les *Machinimas* où les avatars jouent un rôle assez important dans les espaces virtuels.

Paolo PALMACCI a essayé de créer un espace utopique qu'il désigne comme « Le Monde réel ». Son installation *Second Aria Mente/Second MATRIX*, propose une étude sur l'entrecroisement des utopies virtuelles et celles du cinéma de science-fiction.

Thibaut GARCIA explique dans son ouvrage *Qu'est-ce que le "virtuel" au cinéma?* qu'

« Aujourd'hui parler de virtuel au cinéma revient à évoquer des films hollywoodiens qui, à un titre ou à un autre, ont fait date dans l'histoire des images de synthèse : *Tron*, *Wilow*, *Abyss*, *Terminator 2*, *Jurassic Park*, *Toy Story*, *MATRIX*, *La Menace fantôme*, etc. »⁵¹²

Ces films ont autant inspiré les artistes, dont PALMACCI qui s'est référencié à la culture *Cyberpunk*, et surtout celles de la machine philosophique du film *MATRIX* qu'il remet en scène sur son territoire virtuel, est un générateur de simulacres et d'imaginaires.

La culture *Cyberpunk* est un mouvement littéraire fondé par William GIBSON désignant un mouvement littéraire dans son roman *Neuromancien*⁵¹³, désignant une personne évoluant marginalement dans un monde de super-technologie dominé par un système totalitaire.

Ce roman a inspiré PALMACCI afin de remettre en question les espaces utopiques issus de la technologie numérique.

Une autre œuvre appartenant à ce mouvement a inspiré le cinéaste italien Berardo CARBONI, le roman *Le Samurai Virtuel*⁵¹⁴ de Neal STEPHENSON.

A partir des idées développées dans ce roman, CARBONI a conclu, comme l'a fait Philippe ROSEDALE, que *Second Life* permet d'imaginer des espaces utopiques.

A travers son film *Vola Vola / Fly me*, il remet en question la notion d'espace où il projette des idées innovatrices en laissant le spectateur sortir de son réel véritable pour vivre avec les héros de son film une double vie, à savoir triple, dans certaines séquences.

512 GARCIA Thibaut, *Qu'est-ce que le "virtuel" au cinéma?* Paris : L'Harmattan, 2009, p.11.

513 GIBSON William, *Neuromancien*, Op.cit.

514 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, (*Snow Crash*) traduit par Guy ABADIA, Op.Cit.

Ces personnages évoluent comme dans le roman de STEPHENSON dans un Métavers où le personnage principal Hiro peut accéder à ce deuxième monde pour protéger l'*Etopie* des différents dangers qui la menacent.

Ces espaces virtuels peuvent être considérés comme utopiques puisque CARBONI en a inventé comme STEPHENSON des endroits où ils peuvent atteindre leur bonheur sous forme d'avatars.

Rémy SUSSAN définit le Métavers en tant qu'

« Autre forme de monde 3D, le "Métavers" trouve son origine dans le roman de Neal STEPHENSON, *Snow Crash* (en français *Le Samouraï virtuel*). Dans ce Métavers, il y a des rues, des boîtes de nuit, etc. Pour le parcourir, ses visiteurs adoptent l'apparence d'un "avatar". Autrement dit, le Métavers de STEPHENSON, c'est le monde virtuel tel que nous le connaissons aujourd'hui sur Second Life. »⁵¹⁵

Le cinéma de science-fiction a cherché depuis sa création à créer des villes imaginaires et utopiques.

Le choix du film *AVATAR* de James CAMERON nous a permis de mieux cibler notre recherche pour comprendre la nature des espaces virtuels dans l'exoplanète qu'il a conçue, celle de PANDORA, qui permet aux avatars de mener une vie idéale à l'instar de celle dans le cyberspace et les grilles de Second Life.

La présence des codes des MUVES dans ce film, nous a aidés à définir les caractéristiques propres des territoires utopiques et surtout idéaux, où l'homme peut mener une vie en continu avec la nature qu'il trouve parfaite dans cet ailleurs.

Avant l'invasion des humains, PANDORA était une planète idéale, sans guerres, sans pollution, où les *Nav'is* sont en harmonie entre eux, avec une seule religion, une seule terre-mère.

Ainsi, nous allons essayer de choisir les séquences qui vont nous aider à réfléchir sur cette nouvelle planète qui constitue un nouveau territoire, des séquences qui nous emmènent au rêve d'une vie idéale d'une communauté tout à fait virtuelle.

Cet « arrêt sur images » montrera que la découverte de PANDORA par l'avatar de Jack SULLY, va changer les idées comme l'ont fait les avatars de Second Life surtout au début quand il était vide comme un désert, où tout a été construit avec l'imaginaire des internautes/*Slifers*.

515 SUSSAN Rémy,

Les 7 Bifurcations de la réalité virtuelle 1/3 : Cyberspace ou Métavers?

Octobre 2010.

Article disponible sur :

<http://www.internetactu.net/2010/01/05/les-7-bifurcations-de-la-realite-virtuelle-13-cyberspace-ou-metavers/>

1. Les enjeux utopiques des espaces virtuels dans les MUVes : Les hyperterritoires utopiques de *MOYA LAND*⁵¹⁶ comme espace idéal d'habitation :

Pierre LEVY souligne, dans son ouvrage *L'intelligence collective*, le rôle de l'informatique et des NTICS dans la construction des collectifs intelligents en dépassant la notion de la société de spectacle développée par Guy DEBORD et Karl MARX. Il montre dans ses textes le rôle des NTICS en mentionnant que:

« Le rôle de l'informatique et des techniques de communication à support numérique ne serait pas de "remplacer l'homme" ni de s'approcher d'une hypothétique "intelligence artificielle", mais de favoriser la construction de collectifs intelligents où les potentialités sociales et cognitives de chacun pourront se développer et s'amplifier mutuellement. Selon cette approche, le projet architectural majeur du XXIe siècle sera d'imaginer, de construire et l'aménager l'espace interactif et mouvant du cyberspace. Peut-être alors sera-t-il possible de dépasser la société du spectacle pour aborder une ère post-médias, ère dans laquelle les techniques de communication serviront à filtrer les flux de connaissances, à naviguer dans le savoir et à penser ensemble plutôt qu'à charrier des masses d'informations. »⁵¹⁷

Selon Pierre LEVY, la construction des collectifs intelligents sert à développer l'espace interactif et mouvant du cyberespace. En effet, la cybernétique a offert aux internautes le cyberespace qui constitue une simple « hallucination consensuelle » comme l'a décrit GIBSON. Tandis que les MUVes tels que Second Life ont cherché à anticiper ces hallucinations pour dépasser les sociétés utopiques communistes et créer de nouveaux territoires virtuels où les nouvelles formes d'intelligence collective sont en train de s'émerger pour donner de nouvelles formes d'utopies avec de nouvelles formes d'habiter, de vivre et de partager.

Pour définir les enjeux utopiques des MUVes, nous devons définir ce terme comme environnement virtuel multiutilisateurs. L'environnement est par définition l'espace qui entoure, qui se constitue des éléments naturels et artificiels où évoluent les êtres humains.

Construire un environnement virtuel consiste à créer d'autres espaces et éléments qui simulent les espaces réels tout en gardant le même aspect de partage entre les individus.

La réalité virtuelle répond à ce genre de construction pour laisser les êtres humains en relation cognitive avec les espaces virtuels, par l'intermédiaire des casques et les gants multi-sensoriels.

Ces environnements virtuels permettent une certaine immersion dans ces nouveaux espaces qui permettent une certaine continuité avec les éléments qui l'entourent.

516 Voir DVD : *MOYA LAND*, en Annexe I.

517 LEVY Pierre, *L'intelligence collective*, Paris : La découverte, 1995, p.25.

L'incarnation en avatars dans les MUVES favorise une autre relation avec le virtuel, par l'incorporéité ou l'abandon total du corps charnel pour se connecter à la matrice des réseaux.

Le choix des internautes à s'identifier par des pseudonymes leur permet de vivre une autre vie parallèle à celle réelle, une vie dans le cyberspace où ils restent anonymes.

Habiter Internet, c'est un mode de vie qu'ont choisi plusieurs internautes et utilisateurs de la Toile. « Pour habiter il faut un sol, un territoire dans lequel « on a sa demeure », dans lequel on « vit ».

Or comme le disait le géographe Augustin BERQUE à propos de la réalité virtuelle, on n'y séjourne que si on y « entre » et on en « sort » : on n'y reste pas, on n'y demeure pas, on n'y vit pas.⁵¹⁸

Cela est donc d'autant plus vrai pour l'internet où, si on y va « sur », on y « reste » en réalité sans y « être »⁵¹⁹.

La réalité virtuelle d'aujourd'hui se présente sous forme de mondes virtuels comme Second Life, que nous avons présenté auparavant. Dans cette partie, nous allons analyser les travaux de l'artiste niçois Patrick MOYA⁵²⁰, un des artistes qui s'intéresse depuis longtemps au monde virtuel, et qui est parmi les résidents du Web et plus précisément un *Slifer*⁵²¹.

MOYA a construit son île utopique à sa manière où tout est possible, contrairement aux différentes définitions classiques de l'Utopie comme étant un espace impossible.

« J'ai sans doute un travail utopique qui peut se résumer ainsi : L'idéal serait de pouvoir plaire à tout le monde tout étant d'avant-garde. L'idéal serait de pouvoir aborder tous les styles tout en restant parfaitement reconnaissable. L'idéal serait de pouvoir être partout sans se galvauder. C'est sans doute une utopie ; mais j'y travaille »⁵²²

Ainsi, MOYA considère que les possibilités qu'offrent les nouvelles technologies aux artistes peuvent réaliser son rêve utopique et la rendre possible comme il l'exprime.

Choisir une telle œuvre revient à sa territorialisation par cet artiste qui pratique un certain pouvoir sur son île, ou bien une certaine dictature comme il le mentionne sur son site

518 BERQUE Augustin, Espace virtuel et milieu humain, Quaderni, N°30, Automne 1996.p.p. 69-80.

519 JANKOVIC Nikola, *L'Image habitable*, Actes de colloque « Habiter internet » dirigé par Reynald DROUHIN, École des beaux-arts de Rennes, 2005, p.16.

Source :

<http://reynald.incident.net/pdf/habiterlinternet.pdf>

520 Patrick MOYA est un artiste niçois, né en 1955, il vit et travaille à Nice. Il est entré au domaine de l'art en posant comme modèle à l'école des beaux-arts, puis il a suivi un parcours très riche en influences.

521 *Slifer* : résident de Second Life. Voir lexique.

522 CANARELLI Florence, *Le cas MOYA*, Nice : Galerie FERRERO, 2006, p. 96.

web décrivant la vie politique⁵²³ dans son île. En effet, tout dictateur rêve d'un nouveau monde utopique où il peut exercer son pouvoir avec ses propres lois, et ses propres moyens pour gouverner son peuple qui est ici cet ensemble de créatures venant de son propre imaginaire.

Le sens utopique de cette île revient notamment à sa réalisation et sa construction comme île imaginée par cet artiste, où il n'existe que lui et ses créatures comme habitants, avec une seule religion, où il n'y a pas de guerre où toute harmonie avec lui-même existe ainsi qu'avec son univers artificiel.

La civilisation MOYA - comme l'exprime Florence CANARELLI, une journaliste et psychologue tombée amoureuse de cet univers et installée à Nice depuis sa découverte - représente une démographie allant de l'imaginaire -au sens large du mot-, au rêvé pour former un ensemble de personnages symboliques, légendaires et mythiques qui vivent dans la cité idéale de *MOYA LAND* qui empruntent beaucoup de caractéristiques du christianisme.

L'hyperterritoire de *MOYA LAND* est une île matricielle qui existe dans le cyberspace mais qui n'a que des coordonnées mathématiques, ce qui mène à la question du lieu utopique de l'île de MOYA : Où se trouve-t-elle?

Selon Louis MARIN :

« L'utopie n'est pas topographique, mais topique ; non pas lieu imaginaire, comme on le dit souvent, mais lieu indéterminé et plus précisément encore l'indétermination même du lieu. »⁵²⁴

Les lieux indéterminés dont parle MARIN existent dans l'île *MOYA LAND* dans le *nulle part* virtuel de Second Life.

En effet, *MOYA LAND*, qui se veut énigmatique, est difficile à y accéder comme l'île *Utopie* de MORE. Sans maîtriser les nouvelles technologies, et surtout l'interface de Second Life, les visiteurs-voyageurs dans le cyberspace sont dans l'impossibilité d'y entrer.

Certains critiques d'art considèrent que MOYA est un artiste narcissique, ce qui peut rappeler les écrits de Marshall MCLUHAN à ce propos évoquant le mythe de Narcisse :

« Le mythe grec de Narcisse se rapporte directement à une réalité de l'expérience humaine, comme l'indique le mot Narcisse, dérivé étymologiquement de *narkōsis*, qui signifie torpeur. Le jeune Narcisse prit pour une autre personne sa propre image reflétée dans l'eau d'une source. Ce prolongement de lui-même dans un miroir engourdit ses perceptions au point qu'il devint un servomécanisme de sa propre image prolongée ou répétée. La nymphe Écho tenta, mais en vain, de le rendre amoureux en

523 <http://www.moyapatrik.com/politique.htm>

524 MARIN Louis, *Utopiques, jeux d'espaces*, Paris : Minuit, 1973, p.152.

lui faisant entendre des bribes de ses propres paroles. Il était « stupéfié ». Il s'était adapté à ce prolongement de lui-même et était devenu un système fermé. »⁵²⁵

Comme cité, MCLUHAN relie cette histoire à la création artistique via les médias et les NTICS. L'artiste utilise les médias pour satisfaire son narcissisme, ce qui explique le choix de MOYA à utiliser les nouvelles technologies pour pratiquer son art.

L'idée que l'humanité forme une « communauté électronique » et de vivre dans le « Village Global »⁵²⁶ de MCLUHAN ce qui n'a pas cessé de pousser MOYA à effectuer des tentatives à la fin du XX^e siècle pour construire un monde virtuel en 3D⁵²⁷, ce qui explique bien l'insistance de cet artiste à entrer dans le Métavers. Sur Second Life, il a donc réalisé son rêve, et il a réussi à *bâtir* son propre univers, et raconter sa biographie...⁵²⁸ « Toute œuvre créatrice est une autobiographie. Parce qu'on ne peut faire que ce qu'on est. Autrement ce serait artificiel... Disons que les peintures sont une autobiographie inconsciente »⁵²⁹

L'œuvre de MOYA a plusieurs points communs avec celle de FOREST. Elles se trouvent dans le même environnement virtuel. Prenant le même support du Cyberspace, L'île MOYA est une œuvre SL⁵³⁰.

Fasciné par la machine informatique et ses utopies l'artiste Patrick MOYA a choisi de créer son île utopique dans les espaces virtuels déterritorialisés. Après avoir essayé les logiciels de traitement d'image et de création d'image de synthèse, MOYA a choisi les MUVES comme *Nouveau Monde* qu'il considère utopique comme l'a fait Raphaël dans l'ouvrage de Thomas MORE.

Établir une relation de *MOYA LAND* avec l'île *Utopie* de Thomas MORE par exemple nécessite une réflexion assez approfondie à propos de la définition du concept de l'Utopie. Il existe plusieurs points communs entre les deux îles. MOYA voulait tout d'abord imaginer un territoire idéal où il a aménagé des espaces isolés et qui n'ont aucune relation avec le réel. Des espaces irréalisables tels qu'il les a imaginés depuis son enfance.

La différence entre l'*Utopie* de MORE et *MOYA LAND*, c'est que cette dernière est possible mais pas réalisable. En effet, le monde possible du cyberspace remet en question la notion d'utopie et la maintient comme cyber-utopie possible mais irréalisable dans le monde physique. Parmi les principales caractéristiques de l'Utopie, nous pouvons citer la qualité

525 MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, Op.cit. p.61.

526 MCLUHAN Marshall, *War and Peace in the Global Village*, Gingko Press, 1971;

527 <http://www.studiomoya.com/univers.htm>

528 <http://ladyslife.wordpress.com/2007/09/21/moya-en-a-reve-il-la-realise/>

529 CAMET Sylvie, *Tableau de l'Homme nu, essai sur Richard LINDNER*, Paris : COMPLICITES, 2005;

530 <http://www.moyacircus.com/sltourisme.htm>

insulaire, l'organisation et la cohérence, et l'espace imaginaire et c'est ce que nous pouvons constater chez MOYA. En effet, sur cette île nous pouvons voir des lieux imaginaires, des objets insolites, une ville imaginaire mais remarquablement organisée et cohérente. Sur cette ville, nous distinguons la présence de plusieurs espaces virtuels d'habitation, de gouvernance, de soins médicaux, des boutiques commerciales, religieuses, des librairies, des espaces culturels et de loisirs, un office de tourisme, etc.

Comme les architectes et urbanistes du Moyen âge, MOYA a été fasciné par l'utopie urbaine, ce qui l'a poussé à créer sa propre « Cité » qu'il a ordonnée à sa manière.

1.1. Le tourisme sur l'île isolée *MOYA LAND*:

L'île MOYA est un espace virtuel en 3D, il représente 3 îles de surfaces différentes, situées dans une *Sim* un peu spéciale, au nord de l'île Duchamp, et entourée d'autres îles dont les noms sont inspirés de l'histoire de l'art et du surréalisme...

La carte de son île évoque celle d'*Utopie* de MORE représentée par différents artistes et graveurs tels que HOLBEIN⁵³¹ :



Figure 148 - Gravure d'Hambrosius HOLBEIN, pour une édition de *Utopie* de 1518⁵³²
Oeuvre : *Utopie*, Dimensions : 17,8cm x 11,8 cm, Type : Mythologique, Technique : Gravure sur bois
Année de création : 1518, Lieu : Kunst Museum, Bâle, Allemagne

531 <http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/h/holbein/ambrosiu/utopia.html>

532 Source :

<http://stl.recherche.univ-lille3.fr/seminaires/philosophie/macherey/macherey20082009/macherey15102008.html>

MOYA LAND est une île isolée qui n'a pas de coordonnées réelles, sur laquelle se téléportent les avatars de Second Life pour pouvoir la visiter. L'emplacement de cette île évoque l'isolation de l'art de MOYA en tant qu'île séparée dans le cyberespace. Rappelle-t-elle la *Boîte surréaliste*⁵³³ de Marcel DUCHAMP, premier artiste à avoir influencé les artistes numériques de notre temps ?



Figure 149 - Vue d'ensemble de *MOYA LAND*

Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée

Crédit photographique : Patrick MOYA Source : <http://studiomoya.com/sltourisme.htm>

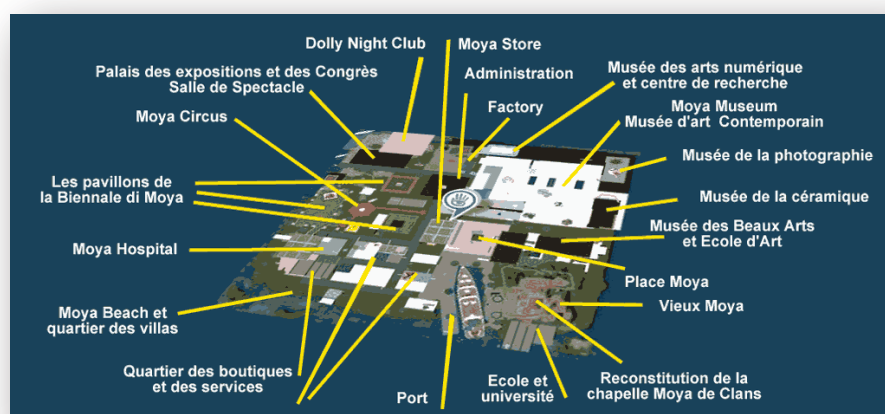


Figure 150 - Carte interactive de l'île *MOYA LAND*

Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée

Crédit photographique : Patrick MOYA Source : <http://studiomoya.com/sltourisme.htm>

533 La *Boîte surréaliste* déjoue sa fonction d'objet, accommode les matériaux les plus opposés dans leur expression la plus incongrue, défend l'ouvert et permet le fermé le secret et le dévoilé, le petit et l'immense, le lourd et le léger, retrouve le parfum éventé des cachettes de l'enfance, des tiroirs invisibles de secrétaires profus, des double-fonds de cercueils, détrousse l'équivoque du symbolisme féminin du coffret par sa volonté d'appriivoiser, un peu, l'amour et la mort, rêve les façons d'habiter, de s'enfermer ou d'ouvrir les portes. Source : Wikipédia.

MOYA propose sur son île un guide de voyage pour les visiteurs incarnés sous forme d'avatars. A l'aide de ce guide, les internautes peuvent se *balader* dans les différents espaces virtuels de l'île tout en vivant une vie clandestine dans l'espace-temps de Second Life.



Figure 151 – SL Tourisme sur *MOYA LAND*
A gauche: Guide touristique de *MOYA LAND*⁵³⁴
A droite: Visite virtuelle sur *MOYA LAND* sur la voiture virtuelle.⁵³⁵

En conduisant une voiture virtuelle⁵³⁶ sur l'île MOYA, le spectateur visite les différents espaces et choisit son trajet. Ainsi comme le disait MOYA JANUS « étant présent presque tout les soirs sur mon île je peux aussi faire une visite guidée aux visiteurs et les promener dans l'œuvre »⁵³⁷.

Il appelle ainsi cette visite une promenade touristique sur son île dont il en met un guide dans l'office du tourisme de *MOYA LAND* avec la possibilité d'utiliser les *téléportations* vers les différents espaces de la *Sim*.

Le voyage de Raphaël sur l'île *Utopie* est rappelé par la navigation des internautes sur la *Méditerranée d'Internet*, dans le cyberterritoire gouverné par l'artiste MOYA.

La seule différence entre les deux types de voyages, c'est l'espace temps, les internautes se promènent *ici et maintenant* dans cette île utopique c'est-à-dire en temps réel.

Comme le décrit Raphaël, le temps dans l'île de MORE est mesuré par l'année lunaire, tandis que sur l'île MOYA, c'est le propriétaire ou le visiteur qui peuvent mettre en place leur propre cycle de jour.

534 Voir Annexe V.

535 BOURKHIS Wafa, *Workshop: Discussions virtuelles RL/SL* sous la direction de Pr. Hayet TLILI (Colloque « Technologie, Jeunesse et Enjeux de la création numérique »), Octobre 2010.

Source: http://www.youtube.com/watch?v=PqSBJ6_s7II

536 Voir figure 151.

537 Communication *inworld* de notre avatar Sunflower AICHI et Moya JANUS.

Ils peuvent même contrôler l'ambiance et la mettre en plein jour et en minuit en temps successifs, sans attendre la fin du cycle.

1.2. Le système politique sur *MOYA LAND* :

Le système de gouvernement dans cette île virtuelle constitue un nouveau cyberterritoire et se rapproche du système utopique comme l'ont imaginé PLATON, MORE ou BACON.

Selon MOYA, il existe un seul pouvoir sur son île, celui de l'Art, ce qui donne un aspect dictatorial à son gouvernement selon lui. La dominance absolue de MOYA réel sur son *Land* indique le pouvoir absolu à son avatar.

La présence de son nom partout et de ses créatures qu'il nomme des ministres et des agents politiques qu'il vote lui-même pour eux, nous montre sa gouvernance sur son propre territoire.

En visitant *MOYA LAND*, nous pouvons remarquer plusieurs éléments visuels qui distinguent son art. La répétition de son patronyme sur tout l'espace constitue un élément remarquable à première vue. En effet nous voyons les 4 lettres « M O Y A » partout, sur les carreaux de céramique, les sculptures 3D, les peintures, les panneaux indicatifs aussi : *MOYANIMA* (salle de cinéma), *MOYACIRCUS*, *MOYA LIBRAIRIE*, *CHAPELLE MOYA*, *MOYA MUSEUM*, *MOYASTORE*, *MOYATOY*, *MOYABEACH*, etc.

En naviguant aussi dans les pages du site MOYA nous pouvons lire, voir et regarder les images, les photos et les vidéos de ses œuvres, ses créations multi supports, et en visitant son île sur Second Life, nous nous poserons la question : Pourquoi cette obsession du nom ? Cette réflexion sur la signature de MOYA nous a conduit à interroger l'artiste qui répond en disant que

« C'est la signature qui devient œuvre puisqu'aujourd'hui c'est la signature qui fait l'œuvre ... »⁵³⁸

Et à propos de la répétition du nom sur l'île il dira :

« Pour avoir des styles très différents et utiliser des médias divers il faut rester reconnaissable donc la signature est le seul moyen, sinon c'est le style unique qui doit être la signature »⁵³⁹

Cette utilisation abondante du patronyme cache en elle un certain égocentrisme. Ainsi, Florence CANARELLI pose la question:

538 Interview avec Moya JANUS effectué par mon avatar *Sunflower AICHI* le 20 Avril 2008 à 5h58 SLT
539 *Idem*.

« Fascination, admiration ... et en même temps, un brin d'agacement devant ce narcissisme, cette autocébration, cet égocentrisme aussi grandioisement assumé ?... »
540

MOYA assume son narcissisme, en disant que :

« Ne soyons pas trop modestes, car la modestie est un frein à l'intelligence humaine. J'entends la modestie intérieure, car la modestie extérieure est une forme de politesse et de convenance utile aux relations humaines, et donc à la satisfaction de nos prétentions »⁵⁴¹



Figure 152 - *MOYA TOWER*

Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: MOYA LAND

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée

Crédit photographique : Patrick MOYA Source : <http://studiomoya.com/sltourisme.htm>

540 <http://moyamoya.chez-alice.fr/CASMOYA.html>

541 CANARELLI Florence, *Le cas MOYA*, Op.cit. p. 28.

Pour garder son équilibre utopique, MOYA a créé un front d'opposition qui se révolte contre lui et sa dictature. Ainsi, il a mis des protestants qu'il a appelé « Anti Moya Party » qui affichent les pancartes « Halte à l'égoïsme ».

« La politique est bien d'abord une question de territoire, et placer l'utopie « nulle part », revient à désigner au premier chef le territoire comme source de corruption et de conflits, sociaux et extérieurs. Pour l'utopie, le territoire n'est pas un problème : l'île d'Utopie est protectionniste »⁵⁴²

Selon GUGNO, cet esprit révolutionnaire ajoute un peu de démocratie à l'île, comme caractère utopique et surtout idéal de cette île. L'opposition est représentée par des affiches collées sur les murs des constructions tridimensionnelles.



Figure 153- Affiche révolutionnaire sur *MOYA LAND*
Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

542 CUGNO Agnès,
L'Utopie de Thomas MORE : quelques repères,
Publications électroniques de la S.C.P, Février 2007,
Disponible sur : <http://www.philosophie-chauvigny.org/spip.php?article47>

Par la présence des manifestants, l'île utopique de MOYA reste protégée de tous les conflits.

En effet, le régime politique de l'artiste, résidant unique de l'île, représente son égocentrisme, surtout dans son recours à représenter son image et son nom partout dans l'île, même sur les pièces de monnaie qu'il a créées même en réel.



Figure 154 - Affiche anti-égocentrisme sur *MOYA LAND*
Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: MOYA LAND
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

1.3. Les utopistes sur *MOYA LAND* : La civilisation MOYA⁵⁴³ :

Les deux principaux personnages que nous voyons souvent présentés dans l'île MOYA sont la *Dolly* et *Moya*. *Moya*⁵⁴⁴ est un croisement entre le personnage de *Pinocchio* et la caricature de l'artiste. Ce personnage reflète l'esprit ludique de Patrick MOYA et la présence de l'esprit créatif de *La figuration libre*. En effet, l'image de Moya est rigolote, avec

543 BRUNELLA Chrstophe
Exposition : La Civilisation MOYA,
ARTE TV Journal, 2011

Vidéo disponible sur : http://videos.arte.tv/fr/videos/exposition_la_civilisation_moya--4099552.html

544 Pour distinguer le personnage Moya qui représente une combinaison entre Pinocchio et Patrick MOYA, on écrit les lettres en minuscules « *Moya* » tandis que quand on parle de l'artiste lui-même on garde les majuscules « MOYA »

le contour noir et les couleurs chaudes avec des aplats parfois rappelant les bandes dessinées que MOYA aimait pendant son enfance.

Dolly est une petite brebis créée par Moya pour illustrer les *flyers* des soirées Techno *Dolly party* créées pour la première fois par Patrick POZZUELOS, jeune organisateur de soirées.

A la naissance de la première brebis *Dolly* clonée en 1996⁵⁴⁵, il décide de faire de celle-ci un emblème de ces soirées où chaque participant est censé se faire accompagner par son double de même sexe⁵⁴⁶. D'où l'espace virtuel consacré à la Dolly Night club à l'île MOYA.

Florence CANARELLI, expose dans ses ouvrages une série d'habitants de l'île MOYA qui émergent de ses peintures réelles :

« Loin de l'abstraction ou du conceptuel froid, MOYA dans ses œuvres nous fait voyager dans un univers à la fois enchanté et légèrement pervers, peuplé d'ours en peluche et de drag-queens, de moutons ou d'éléphants volants et de diables ailés, sans oublier sont petit « moya » malicieux faisant ses facéties sur fond de petits nuages dans des cieux bleus en cobalt : un monde gai et coloré qui parle à l'enfant qui est en chacun de nous...mais également sensuel et réjouissant, qui satisfait à nos sens et notre sens de Beauté. »⁵⁴⁷

En numérisant ses peintures, MOYA transforme les personnages peints en habitants virtuels de son île, où règne le bonheur qui ajoute l'autre signification de l'utopie comme lieu de bonheur, comme l'a défini Thomas MORE.

Comme l'a décrit CANARELLI, la civilisation MOYA est constituée d'animaux et de créatures imaginées par l'artiste, dont certaines portent une symbolique religieuse.

Ces utopiens virtuels existent dans les peintures de MOYA qui les a peint sous forme d'installation intitulée *civilisation MOYA* à la Malmaison à la ville de Cannes.

Cette installation a été diffusée en direct sur sa télé sur un écran plat au *Studio Moya* sur *MOYA LAND* via le site Livestream.com, ainsi elle a été numérisée et exposée à la Malmaison virtuelle qui représente une représentation tridimensionnelle de l'espace réel.

La *Civilisation MOYA* existe dans l'imaginaire de MOYA comme utopie réalisable qu'il essaye de la donner corps dans les différents types d'espaces picturaux que ce soit dans les peintures, les sculptures réelles ou virtuelles.

545 La brebis DOLLY fût la première brebis colée dans l'histoire de la science humaine

Source : <http://www.universcience.fr/fr/science-actualites/actualite-as/wl/1248100253198/clonage-une-histoire-de-genes/>

546 Nous pouvons voir le livre *Le cas MOYA* de Florence CANARELLI qui explique bien son cas psychologique suite à la relation de ses parents ainsi que son recours à écrire son nom de père sur toutes ses œuvres. Elle mentionne dans ce livre ses souvenirs enfantins jusqu'à l'âge de 15 ans qu'il a vécu sans nom de père c'est-à-dire anonyme.

547 CANARELLI Florence, *La chapelle MOYA*, Nice : MELIS, 2007, p.35.



Figure 155 - MOYA peignant les deux personnages : DOLLY et Moya
Crédit photographique : Patrick MOYA



Figure 156 - DOLLY PARTY sur *MOYA LAND*
Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
Crédit photographique : Patrick MOYA Source : <http://studiomoya.com/sltourisme.htm>

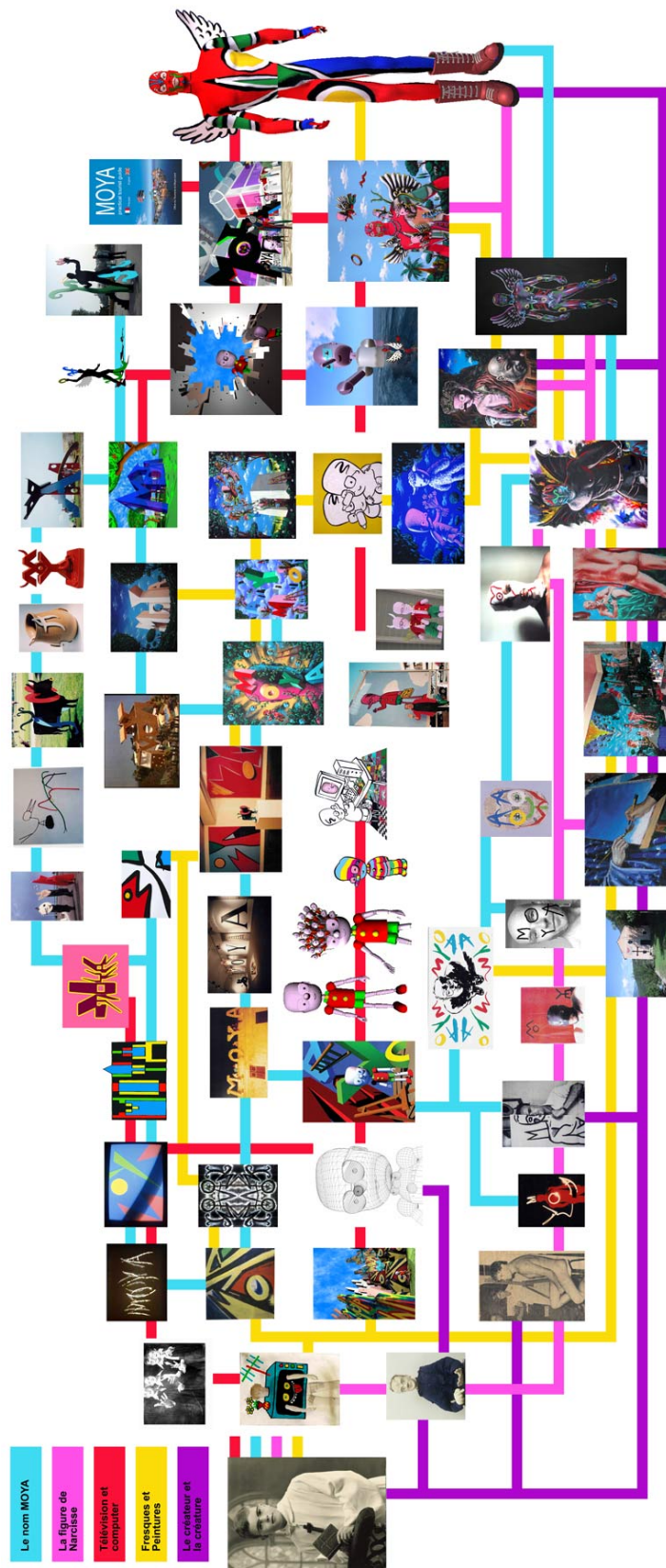


Figure 157 - La Civilisation MOYA ⁵⁴⁸

548 Exposition *Rinascimento Virtuale*
 Musée d'Anthropologie, France, 2010. Voir Annexe VI.
 Source : <http://patrickmoya.blogspot.com/>

L'avatar de Patrick MOYA est le plus important de la civilisation MOYA, il représente un personnage à la fois créateur et créature comme le mentionnait l'artiste.

« Si l'on me demandait, qui préféreriez-vous être, Tintin ou son auteur Hergé, je répondrais Tintin, Hergé n'étant que l'exécutant de son héros. Je ne veux pas être l'exécutant mais l'œuvre. »⁴⁴

L'avatar de MOYA, appelé Moya JANUS, porte un costume qui rappelle les autoportraits de MOYA inspirés du ZENTAI japonais, une mode vestimentaire qui fétichise les combinaisons en latex. Rappelle-t-il Spiderman, l'homme araignée pour désigner son rôle de tisser les liens entre l'art et les internautes pour tisser une toile *d'araignée électronique*⁵⁴⁹? Quant aux couleurs du costume, il m'a dit qu'il utilisait une texture d'un de ses tableaux, qui comprenait les quatre lettres de son nom.

Le masque que porte son avatar symbolise chez MOYA une manifestation du Soi universel⁵⁵⁰. La personnalité du porteur n'est pas modifiée donc le Soi est invariable et il n'est pas affecté par ses manifestations inhabituelles.

Le mot masque est d'origine méditerranéenne, issu du mot latin *masca*⁵⁵¹, qui signifie « démon » et le verbe masquer est issu du mot *mascarare*⁵⁵² c'est-à-dire noircir (le visage), rendre méconnaissable. Donc, on peut conclure que MOYA se veut parfois comme un démon qui ne veut pas révéler sa vraie identité.

« Pourquoi ces masques et métamorphoses ? [...] Pour mettre le corps en évidence, avec une connotation sexuelle évidente. Mais aussi peut-être pour échapper à la créature, ou pour représenter d'autres créatures tout en restant moi-même... Comme l'envers de la communication directe, souriante et face au spectateur »⁵⁵³

Quant aux ailes qu'il met au dos de son avatar, il répondait lors d'une conférence sur SL, qu'il y a quelque chose de sa culture catholique qu'il assume.

Les ailes symbolisent l'envol, l'allègement, la dématérialisation, de libération de l'âme et l'esprit⁵⁵⁴.

549 Terme utilisé par Derrick DE KERCKHOVE en parlant de Fred FOREST

Source :

http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/auteurs/kerckhove_fr.htm#text

550 CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Op.cit. p.615.

551 PICOCHÉ Jacqueline, *Dictionnaire Étymologique du français*, Paris : Le ROBERT, 2006, p.344.

552 *Idem*.

553 CANARELLI Florence, *Le cas MOYA*, Op.cit. p.103.

554 CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Op.cit. p.17.



Figure 158- Moya JANUS: Avatar de Patrick MOYA sur SL
Crédit photographique : Patrick MOYA



Figure 159 - Masques de MOYA - Nice 2010
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

MOYA veut libérer son âme, dématérialiser ses œuvres, passer au corps subtil qui est son avatar qui prend un symbolisme spirituel selon la tradition chrétienne. Les ailes aussi symbolisent le déplacement, l'affranchissement des conditions de lieu et l'entrée dans l'état spirituel qui lui est corrélatif.

Cet état spirituel est présent chez les utopistes selon RUYER, il affirme que les utopistes ont un type spirituel. Il évoque le ciel vers lequel volent les utopistes pour rencontrer Dieu dans la *Cité céleste*⁵⁵⁵.



Figure 160 - Technique mixte: peinture à l'acrylique- tirage numérique représentant Moya JANUS volant avec DOLLY et l'âne
Crédit photographique : Patrick MOYA.

555 RUYER Raymond, *L'utopie et les Utopies*, Op.cit. p.151.

1.4. La communication sur *MOYA LAND* :

Les médias sur *MOYA LAND* sont considérés comme un système de communication dans le monde possible de SL.

En effet, sur le plan théorique, MOYA a été influencé depuis son adolescence par les théories de Marshall MCLUHAN qui rêvait du « *Village Global* »¹⁰, à qui on doit d'avoir mis en évidence l'interaction qui se produit entre les différents médias à partir de celui qui est le plus technologiquement développé, à l'époque, la télévision. C'est pour cela que MOYA pratiquait depuis 1970 des recherches picturales sur le langage télévisuel et des performances de vidéo en direct et sans enregistrement.

En effet, sa palette de couleurs nous ramène aux 4 couleurs principales : le vert, le bleu, le rouge et le jaune. Nous pouvons distinguer aussi les sourires de face des personnages qu'il a créés qui sont inspirés des sourires des animateurs de télévision.

En visitant le studio MOYA nous apercevons un espace qui représente un studio virtuel dans lequel MOYA filme ses interviews et présente ses news. Cet espace virtuel est directement lié à sa chaîne en direct sur le site *Livestream.com*⁵⁵⁶. Il reçoit aussi plusieurs institutions de presse internationale comme la radio suisse⁵⁵⁷. En 2009, il a invité la chaîne ARTE pour filmer un documentaire⁵⁵⁸ sur son île qu'il diffusait en continuité sur l'écran de son studio virtuel.

Les espaces virtuels de MOYA représentent une interface idéale de communication, selon lui, son art est diffusé partout dans le monde sans avoir changé de coordonnées réelles.

« Le Web m'a permis de faire apparaître et de diffuser des parcelles de mon travail, qui avait été pensées en prévision d'un réseau qu'on pouvait pressentir bien avant internet grâce à la lecture des magazines scientifiques.

J'ai préparé mon travail en fonction de ce rêve d'un village global où l'art lui-même pourrait être global : un art chamanique émanant de l'artiste, sans limites, sans hiérarchie, telle une auto-civilisation.

Ce n'est donc pas le web qui a changé mon travail artistique mais mon travail qui attendait le web. »⁵⁵⁹

556Source : Chaîne livestream de MOYA :

http://www.livestream.com/moya?utm_source=lsplayer&utm_medium=ui-play&utm_campaign=click-bait&utm_content=moya

557 http://www.wat.tv/video/second-life-moya-janus-iy4_2fwt3_.html

558 Moya : le medium c'est l'artiste !

Reportage effectué par la journaliste Véronique GODE avec Moya sur SL, le 26 janvier 2009

<http://www.arte.tv/fr/Echappees-culturelles/cultures-electroniques/2385240.html>

559 Entretien avec Patrick MOYA par les journalistes du projet !D.A.! Digital Art dans le cadre du Festival Innovation à Milan. MOYA a participé par une performance avec sa cagoule semblable de celle utilisée sur Second Life par son avatar Moya JANUS,

Source : <http://patrickmoya.blogspot.com/2010/10/questions-posees-dans-le-cadre-du.html#links>

1.5. La religion sur *MOYA LAND* à La Chapelle MOYA :

Voulant être créature et créateur en même temps, Patrick MOYA choisit un avatar angélique pour qu'il soit l'intermédiaire entre les deux, comme font les anges, intermédiaires entre Dieu et le monde.

« La conscience (créativité) est, en tout être, une parcelle de divinité partagée. (...) La conscience est présence absolue d'un sens ou d'une forme signifiante. »⁵⁶⁰

La reconstitution de la Chapelle de CLANS⁵⁶¹ représente le seul espace religieux sur l'île MOYA, elle rappelle les héritages catholiques de cet artiste niçois. Sur les murs de la Chapelle virtuelle, MOYA a mis en scène ses fresques qu'il a peintes en RL.



Figure 161 - Chapelle de CLANS reconstituée sur SL
Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: MOYA LAND
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Dans son ouvrage *La Chapelle MOYA*⁵⁶², Florence CANARELLI explique la symbolique des animaux et créatures représentées sur les murs de la Chapelle. Contrairement aux *Utopiens* de MORE, les habitants de *MOYA LAND* embrassent le christianisme et participent d'une manière ou une autre à sa symbolique.

560 RUYER Raymond, *Dieu des religions, Dieu de la science*, Paris : Flammarion, 1970, p.60.

561 <http://www.chapellemoya.org/>

562 CANARELLI Florence, *Le cas MOYA*, Op.cit. p.84.

Parmi ces animaux, nous pouvons distinguer l'âne qu'il décrit comme animal qui évoque celui présent dans les *Caprices de GOYA*.⁵⁶³ Sur Second Life, MOYA nous explique toujours que l'âne devient juste une évocation de l'anonymat dans le cyberspace, « Âne = anonyme. » dit-il pendant une de nos conversations à Nice.

MOYA voulait toujours évoquer l'ignorance des êtres humains devant la sagesse de Dieu qui connaît tout, lui et ses animaux savent comme les Utopiens de MORE qu'il existe une force unique qui est à la fois créateur et protecteur :

« Néanmoins, la plus grande partie des habitants, qui est aussi la plus sage, rejette ces idolâtries, et reconnaît un seul Dieu, éternel, immense, inconnu, inexplicable, au-dessus des perceptions de l'esprit humain, remplissant le monde entier de sa toute puissance et non de son étendue corporelle. »⁵⁶⁴

MOYA représente aussi les scènes de l'Apocalypse et du *Jugement Dernier*, sur ses fresques affichées sur les murs virtuels de la Chapelle de Clans. Il représente des scènes de châtimement et d'Enfer par ses créatures et monstres d'Enfer tels que le Léviathan, la chauve-souris, le cochon enchaîné, des autoportraits avec des cornes et ailes diaboliques.

Une créature à deux têtes, coupée en deux par la porte de la chapelle recrache par ses énormes crocs ces différents animaux enfériques.



Figure 162 - Créature à deux têtes à la Chapelle de CLANS
Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

563 *Idem*.p.90.

564 MORE Thomas, *Utopie* (traduction française par Victor STOUVENEL), Op.cit. p.109.

Sur un autre mur, nous voyons un fossé d'enfer au-dessus duquel pousse une fleur et de la verdure. Les personnages semblent sortir de cet enfer plutôt que d'y entrer.

La présence de telles scènes sur *l'île MOYA* montre bien son recours à l'utopie, puisque l'enfer et le paradis n'existent pas sur Terre. Son art évite l'angoisse et la culpabilité, où il n'y a pas de lutte du Bien contre le Mal. Son recours à numériser ces peintures et les reproduire sur Second Life représente un autre aspect de son utopie.

Comme l'exprime Florence CANARELLI, les espaces virtuels de la Chapelle de CLANS représentent des espaces religieux où MOYA trouve son bonheur et rêve d'un monde où il n'y a pas de leçon de morale pour juger les êtres qui semblent sortir de l'enfer pour trouver un monde où il fait toujours beau, fleuri, verdoyant, luxuriant, etc.

Les couleurs vives et gaies de ces espaces représentent l'état le plus heureux de l'âme de MOYA, surtout dans le ciel bleu qu'il ajoute les ailes solitaires ascendantes « pour symboliser la descente de l'Esprit saint lors du Baptême, en même temps que la plus classique colombe » dixit-elle⁵⁶⁵.



Figure 163 - Moya JANUS volant dans le ciel virtuel: l'ascension de l'âme?
Crédit photographique : Patrick MOYA.

565 CANARELLI Florence, *Le cas MOYA*, Op. cit. p.81.

1.6. La culture sur *MOYA LAND* :

MOYA LAND est principalement une île dédiée à la culture. MOYA a pris beaucoup de temps pour construire ses espaces tridimensionnels où il a mis ses peintures numérisées partout.

Ainsi, il catégorise ses œuvres dans des musées différents qui marquent sa démarche artistique. En effet, les reproductions d'œuvres réelles sont exposées dans les musées.

La vie culturelle sur l'île *MOYA LAND* possède plusieurs spécificités, elle reflète une démarche assez riche de l'artiste. Présentés sous forme d'espaces catégorisés, les centres culturels de MOYA sont très variés, allant des librairies, aux espaces de spectacles vivants (cirque, salle de cinéma, salle de théâtre) et de mode (boutiques pour vendre les habits et chaussures et pour la reproduction d'œuvres sur les robes de soirée), aux espaces culturels tels que les musées qui ont une importance indéniable sur cette île utopique.

Les principaux musées sur l'île de MOYA racontent l'histoire d'un art effectué dans le monde concret pour l'enregistrer dans la mémoire collective sur le disque dur universel d'Internet afin de faire entrer les œuvres dans le patrimoine culturel des mondes virtuels.

André MALRAUX l'a mentionné depuis longtemps que « le vrai lieu du Musée imaginaire est nécessairement un lieu mental »⁵⁶⁶, ce qui nous pousse à poser la question du genre utopique des musées de *MOYA LAND*. Rappellent-ils le musée imaginaire de MALRAUX? Existents-ils dans le lieu mental des internautes puisqu'ils n'existent pas sur Terre ni aucun lieu fictif, mais tout simplement dans le cyberspace qui est constitué de calculs algorithmiques assez complexes?

Le Musée d'Art Moderne est situé près de l'office de tourisme, il contient les œuvres de MOYA de 1973 à nos jours. Sa surface est d'environ 40.000m² sur les *Sims* de SL. Si nous observons l'œuvre de MOYA, nous pouvons remarquer son appartenance à la génération de la Figuration Libre, mouvement artistique apparu en France au début des années 80. Les artistes de la figuration Libre ne respectent pas les règles classiques, ni par le dessin ni par les couleurs. Comme le nom l'indique, ils réalisent de l'art figuratif avec des matériaux différents et des couleurs libres et discordantes.⁵⁶⁷

MOYA comme il est indiqué sur son site, fait partie de la génération *Punk* des années 77 à 80, puis se sentit proche des *Situationnistes* de Guy DEBORD qui signait avec CONSTANT en 1958 un document qu'il intitula *La convention d'Amsterdam* dans laquelle il

566 BELOUET Guy, *Musée imaginaire*, Encyclopédie UNIVERSALIS 2011.

567 FERRIER Jean Louis, *L'aventure de l'Art au XX^{ème} siècle*, Paris : Le Chêne, 1999, p.767.

met en exergue les lois essentielles de *l'action situationniste*. La plus importante est celle qui affirme que :

« Les situationnistes doivent s'opposer en toute occasion aux idéologies et aux forces rétrogrades, dans la culture et partout où est posée la question du sens de la vie »⁵⁶⁸



Figure 164 - *MOYA MUSEUM*-
Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
Crédit photographique : Patrick MOYA

MOYA est considéré aussi comme le chef de file de la *nouvelle école de Nice*, suite à la première formée en 1947 par plusieurs artistes niçois tels que Klein, Arman, Ben et autres moins connus à l'échelle internationale⁵⁶⁹.

Les artistes de *L'école de Nice* ont un rôle perturbateur, provocant, spectaculaire et agitateur⁵⁷⁰.

Les techniques utilisées par Patrick MOYA sont très variées, puisque son art a subi beaucoup d'influences... Nous pouvons donc voir dans cette musée, des céramiques, des photographies, des sculptures, des peintures (sur toile, bois, tissus, mur, etc.), des performances, du Happening et Body Art et aussi des installations in situ.

Le Musée des Beaux-arts est une construction néoclassique qui évoque la place Masséna niçoise avec ses façades rouges.

568 BERREBY Gérard, *Textes et documents situationnistes*, 1957-1960, Ed. ALLIA, Paris 2004, pp.82-83.

569 <http://www.artsophia.com/ecolenice/main.htm>

570 FERRIER Jean Louis, *L'aventure de l'Art au XX^{ème} siècle*, Paris : Le Chêne, 1999, p.621.

Elle contient des reproductions *Moyanesques* de quelques œuvres classiques, la plus remarquable est celle de *La Joconde* de Léonard DE VINCI, que Patrick MOYA a reproduit à sa manière.

Nous pouvons distinguer dans cette reproduction l'interprétation freudienne de la Joconde, le visage de *Monalisa* est devenu celui de Moya car comme l'expliquait Freud dans tout son ouvrage *Un souvenir d'enfance de Léonard DE VINCI*⁵⁷¹, Vinci a peint son propre visage dans cette toile emblématique et mystérieuse...

« Au premier étage, quelques grandes œuvres de l'histoire de l'art revisitées par Moya : du David de Michel-Ange, dont Moya a entouré la silhouette de ses 4 lettres, jusqu'à une Joconde "hyper-moyesque", en passant par des références à Miro, Courbet, Le Caravage, Ubu roi ou les voyelles de Rimbaud... »⁵⁷²

Le Musée des traditions populaires présente les réalisations de MOYA pour le carnaval, la pétanque, le vin et les transhumances.

Patrick MOYA participe depuis 2004 au *Carnaval de Nice* qui se déroule au mois de février de chaque année. Il expose ses chars de ses personnages préférés, *Moya* et *Dolly*.

A partir de ces spectacles, MOYA essaye de médiatiser ses œuvres sur Second Life et de promouvoir ses créations dans ce musée. Sur son île, il a créé un espace scénique où il passe ses performances virtuelles en plein écran dans les rues de Nice. Ces personnages rappellent l'Arlequin carnavalesque dans le théâtre utopique de Marivaux dans son «île des esclaves» où il a imaginé un autre monde rêvé où les personnages échangent le rôle comme dans un carnaval.



Figure 165 - *Carnaval de Nice* entre RL et SL
Crédit photographique : Patrick MOYA

571 FREUD Sigmund, *Un souvenir d'enfance de Léonard DE VINCI*, Paris : Gallimard, 1987.

572 <http://www.moyacircus.com/culturesl.htm>

Le 25 février 2011, MOYA a participé à la mise en œuvre du *Cyber-carnaval de Nice* sur son île, dans lequel les avatars invités se sont déguisés en créatures évoquant la mer méditerranéenne. Ce cyber-Carnaval a remis en question la notion même du Carnaval tout en niant toutes les caractéristiques du carnaval médiéval.

En effet, la méditerranée réelle a été évoquée par la présence des créatures marines présentes sous forme de pieuvres, méduses, requins, etc. Tandis que la méditerranée utopique de Moya a été évoquée sous forme de créatures symboliques qui ne se trouvent pas en RL comme la sirène, l'avatar des ordures qui symbolise la pollution dans la méditerranée, etc.

Le plus intéressant dans ce carnaval, c'est le mélange entre RL et SL ainsi que la présence des espaces et d'objets méditerranéens qui ne se trouvent que sur SL. Ainsi l'interculturalité entre les participants favorise un échange très important dans l'histoire de ce Carnaval.

Rencontres autour du CYBER CARNAVAL de la Méditerranée



Présents en réel à Nice :

Mario Gerosa
Giampiero Moioli
Fabio Fornasari
Stefania Albertini
Paolo Brenzini
Patrick Moya ...

Infos et renseignements
www.carnavalvirtuel.com

Nice - 25 et 26 fév

Vendredi 25 février
14h à 16H30 : Université St Jean d'Angély
Campus St Jean d'Angély 3 Bâtiment de l'horloge - Tramway : Arrêt Saint-Jean d'Angély,
visite de l'Espace Turing
(histoire du jeu vidéo, de l'informatique, et du calcul scientifique)

18h : Auditorium du Musée d'Art Moderne et d'Art Contemporain de Nice
BarCamp "Virtual carnaval" avec des spécialistes et artistes de Second Life
en réel à Nice et liaison depuis second Life avec Musei di Roma Capitale in SL
le Carnaval de Rome, Université de Tunis et d'autres personnalités de second Life

Samedi 26 février
de 14 h 30 à 18h00
MUSEAAV - Musée Usine Espace d'Art Actuel & Virtuel - 16 bis Place Garibaldi
Rencontre et débat en réel et avec second Life sur le thème "Des masques & des avatars"




Office du Tourisme et des Congrès


VILLE DE NICE


unice.fr
PROGRAMME CULTURE


Université
Nice Sophia Antipolis


MUSEAAV


BRERA


ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI
BRERA


musei in Comune


mazmat


LIFECAST


STRADA


Art&Mente


pirate


MAM


Museum of Modern Art

Figure 166 - Affiche du Cybercarnaval de NICE⁵⁷³

573 Source : <http://www.carnavalvirtuel.com/>



Figure 167- Rencontre du Cybercarnaval de Nice entre RL et SL en 2011
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 168 - Avatars participant au Cybercarnaval de Nice– 2011
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Le Musée de la céramique présente sur trois niveaux les « terres » réalisées par Moya dans les ateliers italiens d'Albisola et Sesto Fiorentino.

Les éléments les plus remarquables dans ce musée sont les carreaux de céramique qui portent encore le patronyme de MOYA en répétition sur tout l'espace.

Les céramiques représentent aussi les personnages de Moya mis en clones sur tous les carreaux et « terres ». MOYA utilise ces objets réels photographiés afin d'ajouter plus de tridimensionnalité aux espaces d'exposition dans ce musée. En fait, le visiteur peut tourner aux alentours de certaines œuvres afin de voir les différentes faces d'un vase par exemple.

Le Musée de la photographie présente les photographies de Moya qu'il a réalisées les retouches numériques : polaroid, tirages par contact, négatifs peints et grattés, etc. La photographie argentique numérisée représente l'aspect utopique des œuvres de MOYA.

Le Musée de la Mer Méditerranée présente les œuvres de MOYA concernant la mer méditerranée au bord de laquelle se situe la ville de Nice.

Ces musées virtuels se comportent comme une boîte d'archives de toutes les œuvres de MOYA, ce qui remet en question la notion d'authenticité de l'œuvre d'art dont a parlé Walter BENJAMIN dans son ouvrage *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*⁵⁷⁴. Les musées virtuels seront aujourd'hui reportés sur Second Life en tant que *dispositifs à exploration*⁵⁷⁵ qui permettent au visiteur de naviguer et visiter l'espace 3D sans rien transformer.

Patrick MOYA essaye par son île sur SL de construire une œuvre unique, dans laquelle le spectateur participe comme un personnage de l'œuvre, son rapport avec elle sera sélectif-actif.

Le musée virtuel est considéré alors comme ensemble d'images électroniques ou de *technimages* :

« Les « technimages », ainsi, ne sont pas sans périmer le musée sous son dispositif traditionnel de « structure à montrer », dispositif cependant encore dominant à la fin du XXème siècle. Celle-ci, aussi bien, périment bientôt le concept d' « image » (fixe ou mobile, peu importe »⁵⁷⁶

Second Life est alors considéré comme un nouveau monde destiné à montrer les œuvres artistiques réelles de Patrick MOYA, c'est une mise en acte de son art dans le monde virtuel...

574 BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Traduit par Maurice PATRONNIER DE GANDILLAC, Paris : Allia, 2003.

575 FOURMENTRAUX Jean Paul, *Art et Internet, les nouvelles figures de la création*, Paris: CNRS, 2005, p.106.

576 ARDENNE Paul, *ART, l'Âge contemporain, une histoire des arts plastiques à la fin du XXe siècle*, Ed. Du Regard, Paris 2003, p. 272.

Selon l'étymologie, une île est un mot issu du latin *insula*⁵⁷⁷ c'est-à-dire « Étendue de terre ferme émergée d'une manière durable dans les eaux d'un océan, d'une mer, d'un lac ou d'un cours d'eau. »⁵⁷⁸

Alors pouvons nous considérer cette île comme un refuge pour MOYA afin d'oublier le monde réel comme le font les résidents de Second Life ?

« L'analyse moderne a particulièrement mis en relief un des traits essentiels de l'île : L'île évoque le refuge. La recherche de l'île déserte, de l'île inconnue, ou de l'île riche en surprises, est un des thèmes fondamentaux de la littérature, des rêves, des désirs. La conquête des planètes ne relève-t-elle pas aussi de cette recherche de l'île ? L'île serait le refuge, où la conscience et la volonté s'unissent, pour échapper aux assauts de l'inconscient : contre les flots de l'océan, on cherche le secours du rocher. »⁵⁷⁹

En créant une telle île peut-on dire que MOYA permet aux spectateurs qui sont à la quête du Beau Sublime de découvrir le Beau Technologique ou plutôt du « Sublime technologique » comme le souligne Mario COSTA⁵⁸⁰ ? Ou bien trouvent-ils « un lieu d'élection, de sciences et de paix, au milieu de l'ignorance et de l'agitation du monde profane »⁵⁸¹ ?

Cet assemblage des œuvres de MOYA en musées sur son île, représente un nouveau mode de méta-collection dans ces musées virtuels personnels, comme le mentionne Françoise-Julien CASANOVA⁵⁸².

La présence de son avatar ajoute aussi une autre manière de visiter ces musées mieux que de paginer un catalogue ou de visiter virtuellement un musée qui existe en réel où la navigation dans les musées en ligne reste un peu bornée au choix du point de vue imposé par le *webmaster*⁵⁸³.

Selon la typologie des musées proposée par CASANOVA⁵⁸⁴, Les musées de *MOYA LAND* sont de type visuel, parfois scripturaires renvoyant au site web de MOYA pour mieux visualiser les œuvres ou bien pour lire les dossiers de presse se relatant à l'œuvre.

577 Collectif, *Dictionnaire étymologique et historique du français*, Paris : Larousse, 2007, p.414.

578 Collectif, *Dictionnaire Le Nouveau Petit Robert de la langue française*, Paris : Le Robert, 2008, p.1274.

579 CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Op.cit. p.520.

580 COSTA Mario, *Internet et globalisation esthétique : L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, Paris : L'Harmattan, 2003, p.9.

581 *Idem*.

582 CASANOVA Françoise-Julien, La méta-collection virtuelle : entre musée imaginaire et utopie ? Dans : *Imaginaires et utopies du XXIème siècle*, Paris : Klincksieck/Les Belles Lettres, 2003, p.91.

583 Voir lexique.

584 CASANOVA Françoise-Julien, La méta-collection virtuelle : entre musée imaginaire et utopie ? Op.cit. p .101.

Cette interactivité inédite pour les espaces virtuels de Second Life offre une nouvelle lecture des œuvres numérisées et collectionnées sur cette île virtuelle puisqu'elle offre un nouveau mode de visite à ce nouveau genre de musées.

*Le cirque de Moya ou Moyacircus*⁵⁸⁵ est un espace de loisir où MOYA a installé un chapiteau plein d'animaux et de personnages de cirque. Cet espace représente une exposition permanente des peintures de MOYA au thème du cirque.

Tandis que celles qui se rapportent au thème des spectacles sont exposées à *Moyanima*, une salle de cinéma où il diffuse aussi ses vidéos réalisées avant l'avènement de SL, à l'aide du logiciel *Cinema 4D*.

Cette salle virtuelle de cinéma fait partie du complexe ouvert sur la mer qui contient aussi une grande boîte de nuit qui se comporte aussi comme salle de concerts. En tant qu'artiste méditerranéen, MOYA a construit aussi un bateau qu'il utilise comme boîte de nuit pendant ses évènements.



Figure 169 - Façade de MOYACIRCUS

Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée

Crédit photographique : Patrick MOYA

La salle des congrès est dédiée aux conférences qu'organise MOYA et qui prend forme et décor selon l'évènement. Depuis Avril 2011, il l'a transformé en un espace semblable à *La Malmaison* qui se situe à Cannes pour y exposer ses peintures *La civilisation MOYA*.

585 <http://laplusgrandepistedecirquedumonde.blogspot.com/2011/01/moya-circus-2011.html>



Figure 170 - Moya JANUS devant son œuvre SL *La civilisation MOYA* à la Malmaison à Cannes
 Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
 Crédit photographique : Patrick MOYA



Figure 171 - Patrick MOYA devant son œuvre RL
 Oeuvre: *La civilisation MOYA*, Artistes: Patrick MOYA, Lieu : Centre d'Art La Malmaison, Cannes, France
 Année de création : 2011, Techniques: Peinture à l'acrylique sur toile de lin, Type : Installation/ Fresque
 Dimensions : 90 m x 4m, Crédit photographique : Florence CANARELLI



Figure 172 - Moya JANUS et Sunflower AICHI devant son œuvre SL *La civilisation MOYA* à la Malmaison à Cannes
 Oeuvre: *MOYA LAND*, Artistes: Patrick MOYA, Ile: *MOYA LAND*
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building – Photographie /Peinture numérisée
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

2. Les territoires matriciels et les espaces fictionnels comme espaces utopiques :

Le virtuel nous invite ainsi à étudier le cinéma en tant qu'art qui a influencé beaucoup d'artistes utilisant la matrice comme moyen et thème à étudier.

Les écrits de GIBSON ont largement alimenté les films de science-fiction surtout qu'il a imaginé des espaces où se mêlent les humains aux machines, ou les cyborgs.

Pierre MUSSO nous explique cette relation entre l'Homme et la machine en affirmant que :

« L'hallucination imaginée par l'auteur de science-fiction est devenue progressivement un terme désignant le nouvel espace informationnel fait de réseaux informatiques et cervicaux mêlés. Chez GIBSON, le cerveau et le système nerveux de Case sont connectés au réseau électronique, le cyberspace : le cerveau est extériorisé (en ordinateur - cerveau artificiel), puis connecté. »⁵⁸⁶

Dans ce chapitre, nous étudions les différents enjeux utopiques du cyberspace issus de cette connexion des êtres humains avec les espaces virtuels. Pour cela, nous avons choisi des artistes qui ont pris le cinéma comme médium ou comme inspiration pour créer des œuvres numériques. La science-fiction a largement influencé les espaces virtuels que ce soit comme source d'inspiration pour effectuer des installations virtuelles dans les MUVES

586 MUSSO Pierre,
 Le cyberspace, figure de l'utopie technologique réticulaire,
 Sociologie et sociétés, vol. 32, n° 2, 2000, pp. 31-56.
 Disponible sur : <http://www.erudit.org/revue/socsoc/2000/v32/n2/001521ar.pdf>

(comme chez PALMACCI) ou bien pour produire des films inédits qui marquent de nouveaux genres cinématographiques (comme l'ont fait Berardo CARBONI et James CAMERON).

Ces œuvres seront analysées thématiquement tout en gardant le problème de l'utopie en question de notre recherche.

2.1. *Second MATRIX/Aria Mente* de Paolo PALMACCI ⁵⁸⁷: Une utopie critique du monde réel :

Selon Lucien SFEZ, le cyberspace est une utopie réalisable. Pour lui :

« Le cyberspace, fruit de la science-fiction, devient un projet utopique universel réalisable ; car l'utopie technologique est réaliste »⁵⁸⁸

Dans une utopie est une société idéale sans les défauts des sociétés existantes. La description de l'utopie est un mode classique de la réflexion sur la politique et la société, datant de la république idéale développée par PLATON. Les Utopies ont souvent été imaginativement présentées comme un moyen de critiquer la société contemporaine.

Les idéaux utopiques ont figuré dans l'œuvre d'un certain nombre de théologiens et de philosophes, dont SAINT-AUGUSTIN et Francis BACON. Dans le communisme, Karl MARX et Friedrich ENGELS ont développé leur propre vision utopique de la société.

A partir de ces idées communistes, PALMACCI s'est nourri de cette idéologie pour rêver d'un monde utopique meilleur que le vécu, selon lui. Il affirme qu'il appartient à la génération post-communiste. Il explique sur son blog⁵⁸⁹ qu'il connaît les idées communistes mais il n'a jamais suivi aveuglément, et qui a simplement étudié la question de pouvoir dans toutes ses formes dans ces espaces utopiques sans avoir été influencé par les idéologies de ce mouvement car il a toujours méprisées en faveur des idées.

Les études supérieures de cet artiste en Arts et Médias lui ont permis de s'exprimer et de chercher ce monde rêvé. Son utilisation des nouvelles technologies lui a permis d'explorer le caractère utopique de la machine informatique.

587 Voir DVD : *SECOND ARIA MENTE/SECOND MATRIX*, en Annexe I.

588 SFEZ Lucien, *La santé parfaite. Critique d'une nouvelle utopie*, Paris : Seuil, 1995, Chap. 3.

589 Texte original : « Appartengo ad una generazione nata già post-comunista: ho vissuto il mio Settantasette, non il Sessantotto; mai avuto tempo di credere in Marx e Lenin, quindi mai avuto a che fare con il Materialismo Storico, se non per meri motivi di studio. Tra tutte, per simpatia, sono stato più vicino (senza mai abbracciarle fideisticamente, comunque) a forme ed ipotesi di analisi/messa in discussione del Potere, in ogni sua forma: ho sempre disdegnato le Ideologie in favore delle Idee. »

Texte se trouvant dans le blog de PALMACCI (consulté en 2010)

<http://www.neupaul.it/neupaulalenE.html>

Disponible aussi sur : <http://profileengine.com/groups/profile/434411549/paolo-palmacci>

PALMACCI voulait explorer de nouvelles frontières des réseaux d'internet, sur son blog, nous pouvons lire ses idées :

« J'ai été de tout temps intéressé par les nouveaux médias, l'exploration de nouvelles frontières, qui a vu le jour avec l'apparition des réseaux sociaux et de partage, qui ne cessent de redéfinir les concepts d'identité, de la socialité et de l'art.

À la fin de l'année 2007, j'ai créé Second / Aria / Mente Art Studios projet en 3D sur Second Life.»⁵⁹⁰

Installée dans le ciel virtuel de Second Life, l'œuvre de Paolo PALMACCI se présente sous forme de *Skybox*, pour affirmer le caractère isolé de son territoire. Dans le monde réel, PALMACCI avait exposé son œuvre dans l'exposition collective *Rinascimento Virtuale*⁵⁹¹, avec deux artistes cités dans cette thèse (comme MOYA et CARBONI).

Paolo PALMACCI représente un des artistes italiens qui s'est inspiré de certains films qui ont marqué l'histoire du cinéma de nos jours, pour produire une série d'œuvres qu'il a installé dans son espace virtuel sur Second Life.

Dans ce chapitre, nous voulons montrer les caractéristiques utopiques du monde virtuel Second Life, à partir de l'expérience de cet artiste.

Comme il avait noté sur son blog, PALMACCI considère que les mondes artificiels ou synthétiques sont des outils utopiques par lesquels le spectateur est en immersion dans un monde où le rêve devient réalité, et la réalité devient un rêve.

Marco MINGHETTI explique sur son site que ce projet est issu d'un travail universitaire qui représente une recherche de ces outils qu'il considère utopique, ainsi, il affirme que :

« Nato nell'ambito di uno studio universitario, Second/Aria/Mente è stato concepito (sin dalla definizione del concept) come un'architettura/strumento attraverso la quale porre in atto una forte e decisa analisi critica del medium utilizzato in quanto ritengo utopico (quando non inficiante) considerare il proprio operato svincolato dal contesto/interfaccia nel quale si estrinseca e prende forma.»⁵⁹²

Selon MINGHETTI, ce projet de recherche représente une utopie à caractère critique, où il a mis en évidence plusieurs problèmes des communautés virtuelles interconnectées dans la matrice d'une part et dans le cyberspace d'autre part.

590 *Idem.*

591 Voir Annexe VI.

592 MINGHETTI Marco,

Welcome to the real world : Attacco a Second Matrix,

Site de Marco MINGHETTI, 2009.

Source : <http://marcominghetti.nova100.ilsole24ore.com/2009/01/welcome-to-the-real-world-attacco-a-second-matrix.html>

2.1.1. *Welcome to the real world* : une invitation à réfléchir à propos de l'existence et le réel dans un monde rêvé :

« Comment pouvons-nous enrichir et profiter de nos rêves si nous ne savons pas que nous rêvons? Si nous ne savons plus quelle est la réalité? Avez-vous déjà fait un rêve si réaliste qu'il semble réel? Et si d'un rêve pour ne pas vous réveiller plus? Comment pouvez-vous distinguer le monde des rêves que de la réalité. »⁵⁹³

A partir de cette citation de Morpheus dans le film *MATRIX*, Paolo PALMACCI essaye de nous montrer son questionnement à propos de la différence entre le côté rêvé dans les espaces virtuels et leur côté réel. Ceci peut être montré dans les propos de Néo dans le film *MATRIX* quand il dit

« Mon ordinateur, il ... T'as déjà eu cette impression que tu ne sais pas si tu es réveillé ou si tu rêves encore? »⁵⁹⁴



Figure 173 – Gros plan sur le visage de Néo qui confond entre rêve et réalité⁵⁹⁵

Perdre le sens de la réalité est une question majeure dans notre recherche dans cette partie qui tend à analyser le côté utopique des mondes virtuels. PALMACCI montre dans son étude du film *MATRIX*, l'importance de cette illusion entre réel et rêve que vivent les internautes sur la toile dans la matrice. Dans cette partie, nous nous intéresserons à la manière de regarder au-delà de l'écran et d'entrer dans la matrice. Comment les internautes, une fois connectés, entrent dans un monde où réel et utopie se confondent dans le cyberspace.

593 Film *MATRIX*, [30 :15]

594 Film *MATRIX*, [08 :33] - [08 :43]

595 Film *MATRIX*, [08 :41]

2.1.2. Le *quota mental* comme système économique utopique :

L'intitulé de cette installation *Second MATRIX/Aria Mente*, décrit un territoire mental ayant un système économique particulier basé sur une cyberculture globale entre les visiteurs.

Lors d'une visite, PALMACCI nous a invités à faire asseoir nos avatars sur des chaises sous forme de cerveau. Une fois assis, un texte flottant s'affiche sur la tête de l'avatar pour compter le *quota mental* par minute. Ce système est créé normalement pour compter les Linden dollars acquis par les avatars sur SL, mais ce détournement de leur fonction par PALMACCI signifie son recours à imaginer un autre système économique basé sur l'intelligence collective.

Le choix de ces constructions revient à plusieurs références notamment les cyborgs ainsi que la connexion des humains à la matrice comme dans le film *MATRIX*.

Le plus important dans cette connexion, c'est d'utiliser le cerveau humain pour libérer le territoire virtuel des différentes menaces.

Pierre LEVY montre bien dans ses écrits l'importance de cette connexion, il considère le cyberspace comme « dispositif de communication interactif et communautaire, se présente justement comme un des instruments privilégiés de l'intelligence collective. »⁵⁹⁶

Dans cette partie de l'installation, cet artiste veut mettre l'accent sur le pouvoir de l'intelligence humaine dans les territoires virtuels, comme dans le film *MATRIX*, où Néo est l' élu victorieux qui domine et contrôle le monde illusoire avec son cerveau branché à la matrice.

Pour PALMACCI, les artistes doivent savoir, comme tous les internautes, la méthode la plus adéquate pour utiliser ces réseaux connectés par la suite savoir profiter de cette intelligence collective. Pour cela, il a mis un système qui compte le *quota mental* des internautes. Pour cela PALMACCI affirme que :

« *SECOND MATRIX/Aria/Mente*⁵⁹⁷ est une installation tridimensionnelle sur l'île Aria Mente sur Second Life. Elle présente les effets positifs et négatifs des nouvelles technologies sur le cerveau humain. »⁵⁹⁸

En effet, selon PALMACCI, le côté utopique dans cette installation porte sur sa fonction critique du monde réel notamment de l'impact de l'utilisation des nouvelles technologies sur les cerveaux humains.

596 LEVY Pierre, *Cyberculture*, Op.cit. p.31.

597 http://www.youtube.com/user/NEUPAULpalen#p/a/5FEA1C192720C661/0/_iv7pFD9XnA

598 <http://www.neupaul.it/neupaulpalenE.html>

Dans l'ouvrage *MATRIX, la machine philosophique*, les auteurs mettent le point sur les menaces de la machine qui finit par asservir l'Homme.

« Notre temps, pour le dire plus clairement, est celui des machines. Il n'y a d'ailleurs pas d'exemple plus immédiat de la manière dont les machines, d'abord créées pour nous servir, finissent par nous asservir. »⁵⁹⁹



Figure 174 – Sunflower AICHI en visite de Aria/Mente de PALMACCI en train de mesurer son quota mental
 Oeuvre: *Second MATRIX/Aria Mente*, Artistes: Paolo PALMACCI, Ile: Aria/Mente
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Seventh Eye/168/212/38/> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 175 - Sunflower AICHI en visite de Aria/Mente de PALMACCI en train de mesurer son quota mental avec les autres visiteurs
 Oeuvre: *Second MATRIX/Aria Mente*, Artistes: Paolo PALMACCI, Ile: Aria Mente
 SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Seventh Eye/168/212/38/> (Visitée en 2009)
 Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

599 BADIOU Alain, BENATOUIL Thomas, DURING Elie, MANIGLIER Patrice, RABOUIN David, *MATRIX, La machine philosophique*, (collectif), Paris: Ellipses, 2003, p.21.

2.1.3. Le baiser historique entre l'homme et la machine :

Dans le *Dictionnaire des utopies* les auteurs mettent le point sur la relation entre l'Homme et la machine en affirmant que :

« Commencée bien avant le cinéma mais accomplie avec lui, la grande histoire d'amour de notre temps unit et oppose les hommes et les machines. Les machines du visible (bien humaines machines : de la *webcam* à l'appareil photo jetable, en passant par les satellites, les télévisions, les écrans et caméras de toutes sortes) sont désormais au centre de gravité de nos sociétés. En témoigne d'abord la puissance du mot d'ordre de *transparence*, en tout et partout appelée comme nouvel idéal. »⁶⁰⁰

Cette histoire d'amour entre l'Homme et la machine a été interprétée par les cinéastes pour exprimer ce nouvel idéal qu'offrent ces machines du visible qui représente une utopie d'un monde idéal.

Inspiré du film *Videodrome*, PALMACCI essaye de remettre en valeur la scène du baiser⁶⁰¹ de Max RENN (James WOOD) et NIKKI (Deborah HARRY), la femme virtuelle qui l'invitait à l'embrasser sur l'écran de télé. Cette scène historique permet de mettre le point sur cette histoire d'amour entre l'homme et la machine.



Figure 176 – Scène du baiser du film *Videodrome*⁶⁰²

Légende : Nikki demande- en gros plan de sa bouche de Max de l'embrasser, il se rapproche de l'écran de la télé, à toucher l'appareil qui commence à bouger ses « nerfs »

600 BOUCHET Thomas, PICON Antoine, RIOT-SARCEY Michèle, *Dictionnaire des Utopies*, Paris : Larousse, 2002, p.42.

601 Voir figures 176,177 et 178.

602 Film *Videodrome*, [08 :43 – 08 :52]



Figure 177 – Max absorbé par la télévision⁶⁰³



Figure 178 - La télévision érotisée commence à bouger et se montre en relief⁶⁰⁴

Dans ce film, CRONENBERG dévoile cette dichotomie fascination-dégoût à l'œuvre dans le *Videodrome*. L'abolition des frontières entre le charnel et la machine s'annonce largement au long de ce film surtout lorsque l'être humain devient un cyborg (mi-humain mi-machine). L'entrelacement de chair et machine dans ce film, auquel s'est référé PALMACCI, aboutit par la destruction du cyborg (Max). Le baiser de *Videodrome* a été repris sur *Second MATRIX* et installé sur *Second Life* par PALMACCI qui a imaginé son avatar embrassant un avatar représenté en fil de fer qui représente son double virtuel⁶⁰⁵.

Le monde utopique de PALMACCI présente un caractère narcissique où son avatar ne peut aimer que son double, et refuse ainsi le réel surtout es méfaits des nouvelles technologies sur les relations humaines.

603 *Idem.*

604 *Ibid.*

605 Voir figure 179.

La transparence de l'écran représente ainsi un monde idéal, le monde virtuel de SL, où l'artiste vit isolé des autres avatars et représente son propre territoire. Dans le film *MATRIX*, une guerre contre la machine s'est déclenchée lors du passage de Neo à travers le miroir pour suivre le lapin blanc et entrer au pays des merveilles de la matrice en avalant la pilule rouge offerte par Morpheus. Cette guerre tend à libérer l'être humain de la servitude de la machine informatique.

PALMACCI représente ainsi une autre vie en imaginant les avatars s'aimer indépendamment de leurs propriétaires réels. Cette vision nous permet de conclure la puissance de l'amour comme celle dans le film *MATRIX*.

Son recours à mettre en valeur ce baiser entre son avatar et son double matriciel nous rappelle l'unicité de Néo comme l'Elu, *The ONE*. Dans le film *MATRIX*, l'Oracle affirme qu'

« Etre l'Unique c'est comme être amoureux. Personne ne peut vous dire que vous êtes amoureux, vous le savez déjà »⁶⁰⁶

L'idéal chez PALMACCI consiste à aimer la matrice et y vivre d'une manière isolée dans un monde où le rêve se mêle à la réalité et l'amour de l'avatar répond à toutes les questions sur la relation de l'homme à la machine.

Dans le film *MATRIX*, Néo se connecte à l'aide d'une machine pour voir le monde de la matrice et combattre pour sa vie réelle.

Ce monde de la matrice imaginé par les réalisateurs de ce film, représente un espace parallèle où les acteurs vivent une autre vie.

En s'inspirant de ce film, PALMACCI a imaginé une seconde matrice sur son installation sur SL. Il a remis en cause les problèmes que pose la matrice pour imaginer un autre monde utopique où chacun peut trouver les différentes solutions.

Le monde que proposent les frères WACHOWSKI nommé *Zion* est une dystopie c'est-à-dire contre-utopie, qui se définit comme un monde imaginé où tous les problèmes se posent, un monde où les habitants ne peuvent pas atteindre le bonheur.

Sur *Second MATRIX* de PALMACCI, il a imaginé un monde où les avatars peuvent vivre en paix et s'attacher à eux-mêmes et avoir tout le bonheur.

Contrairement à *Zion*, PALMACCI crée d'autre monde où les humains sont conscients de leur vraie nature et de la différence entre le monde réel et virtuel. Ainsi, ils vivent dans une vraie histoire d'amour entre eux la machine dans un monde utopique où il existe une cité idéale.

606 Source : <http://www.imdb.com/title/tt0133093/quotes>
Film *MATRIX*, [1 :09 :37 – 1 :14 :15]



Figure 179 – Œuvre numérique de PALMACCI: *Kissing my self*⁶⁰⁷

L'artiste s'est référé à un autre film pour mettre en évidence cette histoire d'amour dans son installation. Ainsi il a mis deux *boules d'animation*⁶⁰⁸ pour les avatars devant l'image du baiser des films *Videodrome* de David CRONENBERG et *TRON* de Steven LISBERGER en 1982, afin de faire vivre les avatars dans un monde où il n'existe que le bonheur et l'amour.

L'être humain en s'incarnant en avatar se transforme d'un cyborg (mi-humain mi-machine) en personnage totalement virtuel (avatar) pouvant contrôler son territoire numérique et créer d'autres relations avec la machine, allant du narcissisme à l'égoïsme.

Cette *nouvelle chair*⁶⁰⁹ qu'a voulu Max créer dans le film *Videodrome*, se virtualise et vit une seconde vie.

Vicente SÁNCHEZ-BIOSCA note dans son article, Max devient le serviteur de Nikki qui lui donne cette *nouvelle chair* tout en abandonnant son corps qui l'enveloppe.

« Le paradoxe du film réside en ce que nous ne devons pas choisir entre ces deux destinées de la fiction, mais les accepter toutes deux comme complémentaires. Voilà en fait ce qui caractérise l'aspect moderne du film.

607 Source : <http://www.flickr.com/photos/28381304@N03/3205198319/>

608 Voir lexique.

609 Nous revenons ici à la séquence du film :

Bianca : C'est toujours douloureux de retirer la cassette...de changer le programme. Mais maintenant que c'est fait, vous verrez que vous êtes devenu quelque chose de très différent de ce que vous étiez. Vous êtes devenu le verbe vidéo fait chair [The video made flesh].

Max : Je suis le verbe vidéo fait chair.

Bianca : Maintenant que vous êtes –le verbe vidéo fait chair, vous savez ce que vous avez à faire. Vous retournez contre Videodrome. Servez-vous des armes qu'ils vous ont données pour les détruire. Mort à Videodrome. Longue vie à la nouvelle chair.

Max : Mort à Videodrome. Longue vie à la nouvelle chair.

Film Videodrome, [68 :20– 68 :36]

Ce n'est pas un hasard si le récit se boucle par un geste tout aussi initiatique. Nikki, à l'intérieur de l'écran, fournit à Max les instructions nécessaires pour quitter le corps qui l'enveloppe et donner naissance à la chair nouvelle.

Disparition du corps, éclatement de la chair, suicide de Max, qui annonce un « rien ne va plus » de l'absence de corps dans la postmodernité. »⁶¹⁰

Selon SÁNCHEZ-BIOSCA, la fin du film par la séquence de Nikki à l'intérieur de l'écran marque le refus de Max de cette situation d'abandon du corps réel au profit de la machine et avoir une *nouvelle chair* pour finir par se suicider. La scène de baiser se transforme en refus et fuite vers la mort.

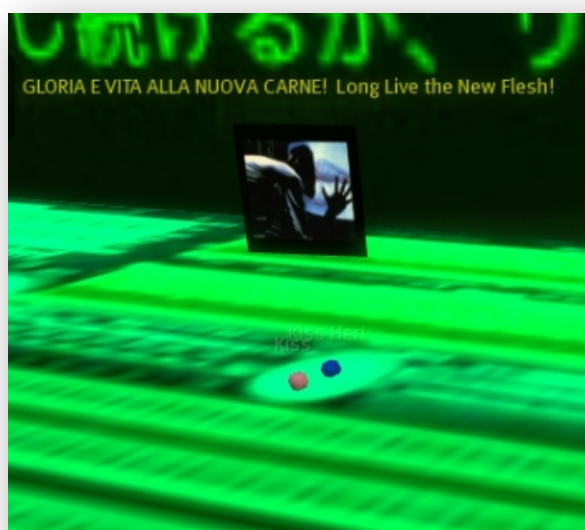


Figure 180 –Scène de *Videodrome* sur SL avec les balles de danse qui rappellent le baiser du film *Tron* selon PALMACCI
Oeuvre: Second *MATRIX*/Aria Mente, Artistes: Paolo PALMACCI, Ile: Aria Mente
SLURL: [http://slurl.com/secondlife/Seventh Eye/168/212/38/](http://slurl.com/secondlife/Seventh%20Eye/168/212/38/) (Visitée en 2009)
Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

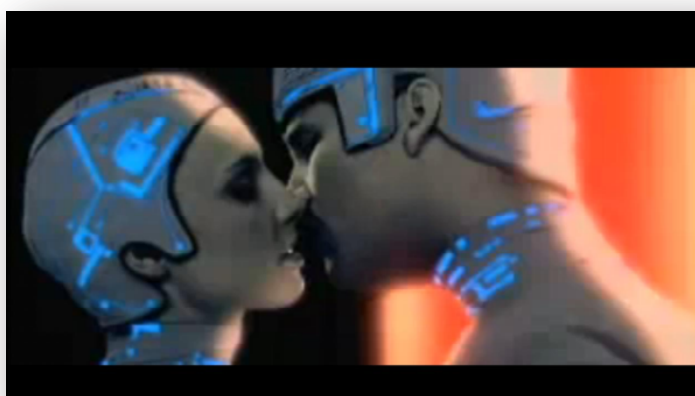


Figure 181 – Scène du film *Tron* : Baiser des avatars⁶¹¹

610 SÁNCHEZ-BIOSCA Vicente,
Entre le corps évanescent et le corps supplicié : Videodrome et les fantaisies postmodernes
Cinemas : revue d'études cinématographiques / Cinemas: Journal of Film Studies, vol. 7, n° 1-2, 1996, p86.
Disponible sur : <http://www.erudit.org/revue/cine/1996/v7/n1-2/1000933ar.pdf>

2.1.4. Les téléphones rouges comme moyens de communication dans les espaces matriciels :

Dans le film *MATRIX* les téléphones sont des moyens symboliques de communication entre le monde réel et le monde matriciel. Dans l'installation de PALMACCI, ces appareils se transforment en des moyens symboliques de la connexion entre les avatars dans le cyberspace.

Ces téléphones publics dont bénéficie le seul habitant de cet espace utopique Neupal PALEN (l'avatar de Paolo PALMACCI), représentent des éléments de repérage de son installation ainsi que des moyens de téléportation vers d'autres espaces qu'il a construit.



Figure 182 - Téléphones rouges sur Aria/Mente

Oeuvre: Second *MATRIX*/Aria Mente, Artistes: Paolo PALMACCI, Ile: Aria Mente

SLURL: [http://slurl.com/secondlife/Seventh Eye/168/212/38/](http://slurl.com/secondlife/Seventh%20Eye/168/212/38/) (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

Dans le film *MATRIX*, ils servent comme lignes de fuite des personnages de la matrice vers le réel, comme si le monde virtuel constituait un cauchemar où ils ne peuvent pas y rester longtemps, tandis que sur *Second MATRIX*, ils aident à circuler dans l'espace virtuel pour changer de repères et rester plus de temps dans ce monde où il n'existe ni de guerres ni de problèmes.

Par l'intermédiaire d'un des téléphones, l'avatar peut se téléporter dans une autre *Skybox* pour se trouver devant une affiche du film *Thirteen floor*⁶¹² sur lequel est écrit son slogan «Nothing is true, everything is permitted».

Cet espace permet aux avatars de réfléchir sur le sens du réel dans le virtuel, qui est pour PALMACCI une illusion. Ceci revient au slogan de Second Life comme monde imaginé par les avatars, un monde où tout est possible.

611 LISBERGER Steven, Film *TRON*, 96 minutes, 1982, [20:37]

612 *Thirteen floor* : film de science-fiction réalisé par Joseph RUSNAK, sorti en 1999.

2.1.5. La carte de RAM brûlée et l'écran qui coupe les cerveaux comme symboles dénonciateurs de la cyberaddiction :

PALMACCI a choisi la citation de GINSBERG dans son poème *Howl* pour exprimer la folie des internautes vis à vis de leur dépendance à la machine informatique, GINSBERG affirme :

“J'ai vu les meilleurs esprits de ma génération détruits par la folie, affamés hystériques, nus!!”⁶¹³

Tel était le message de PALMACCI sur son installation, lorsque l'avatar s'approche d'une carte de mémoire vive (RAM) brûlée.

Le choix de cet élément est symbolique puisque la mémoire vive peut se substituer ou s'étendre au cerveau humain comme l'affirme MCLUHAN⁶¹⁴ qui considère que les réseaux informatiques sont des extensions du système nerveux humain. La RAM brûlée par PALMACCI représente un refus de cette utilisation et il dénonce l'abus de l'utilisation des NTICS. Cet abus est mis en évidence par le choix du cri lancé par GINSBERG dans son poème *Howl*, où il dénonce la liberté sexuelle et l'abus des drogues. Ainsi, PALMACCI compare l'abus des réseaux d'internet avec l'abus de la drogue⁶¹⁵.

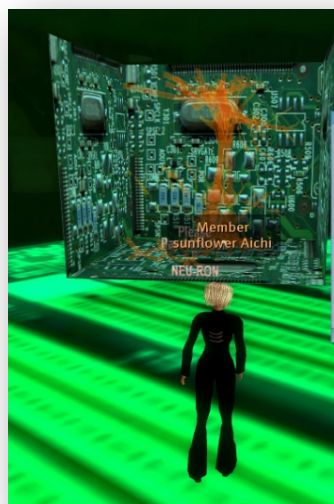


Figure 183- Sunflower AICHI devant la carte Ram brûlée

Oeuvre: Second *MATRIX*/Aria Mente, Artistes: Paolo PALMACCI, Ile: Aria Mente

SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Seventh Eye/168/212/38/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building, Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

613 GINSBERG Allen, *Howl and other poems*, New York: City Lights book, 1956, p.9.

Texte original: « I saw the best minds of my generation destroyed by madness, starving hysterical naked!! »

614 MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias: les prolongements technologiques de l'homme*, Op.cit.

615 Source : <http://www.journalducouple.com/relation-vivre-ensemble/article/laddiction-au-web-une-droque-virtuelle/2/suite.html>

En effet, depuis sa création, Second Life comprend des espaces dits *Adultes*⁶¹⁶ où les avatars vivent toute une liberté sexuelle virtuelle et emmène les internautes vers des pratiques homosexuelles qui s'opposent aux termes de conditions de ce MUVE et les expose aux sanctions judiciaires applicables dans le monde réel.

Par cet espace utopique critique, PALMACCI s'arrête dans cette installation sur le mauvais usage de la toile d'internet pour des fins immorales.

La chanson du groupe américain *FUGS* intitulée *Marijuana*⁶¹⁷ sur une autre *Ram* permet à PALMACCI de dénoncer certains abus d'utilisation d'internet par les *Slifers* qui se transforment en drogue.

Sur cette *Ram*, un disque plein présentant des textes en train de brûler explique la dénonciation de cet artiste de la cyberaddiction.

En effet, PALMACCI était conscient de ces menaces et il voulait que son œuvre soit une critique de l'utilisation des humains de ces outils. Son recours à mettre la télé qui coupe les cerveaux le confirme et favorise une autre lecture de ces espaces virtuels. Cette télé représente les dangers que portent les médias et qui menacent les sociétés par leur manipulation et leur addiction par les spectateurs.

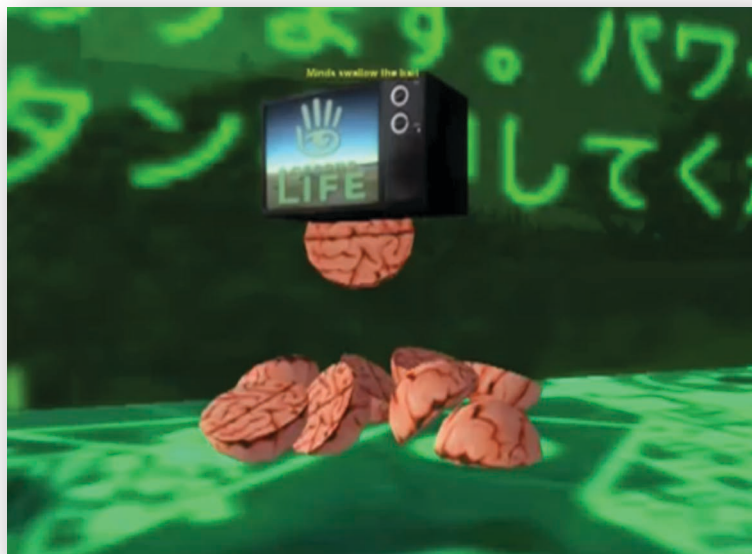


Figure 184 - La télé qui coupe les cerveaux⁶¹⁸

Oeuvre: *Second MATRIX/Aria Mente*, Artistes: Paolo PALMACCI, Ile: Aria Mente
SLURL: <http://slurl.com/secondlife/Seventh Eye/168/212/38/> (Visitée en 2009)

Année de création : 2009, Techniques: Capture d'écran/ SL building , Crédit photographique : Wafa BOURKHIS.

616 *Mature*, voire lexique

617 Genre de drogue.

618 Voir la vidéo: *Who killed the white rabbit?*, Annexe I.

Disponible en ligne sur: http://www.youtube.com/watch?v=_iv7pfD9XnA
[02: 32]

2.1.6. Le lapin blanc : un indice utopique sur Second *MATRIX* :

Tatoué sur l'épaule de l'amie de Choi, Néo a vu le lapin blanc que Morpheus voulait qu'il suive, comme l'a fait Alice au Pays des merveilles. Ainsi, il a rencontré Trinity et Morpheus qui lui ont donné la pilule rouge qu'il a choisie pour entrer dans le monde de la matrice.

Ainsi, Néo tombe dans le trou à travers le tunnel pour retrouver son double virtuel et rencontrer l'agent Smith le chef des mouchards qui menacent la matrice. Passer au-delà du miroir et suivre le lapin blanc est un fait symbolique dans le film *MATRIX*, mais sur *Second/Aria/ Mente*, symbolise l'utilisation des internautes de la grille de Second Life, pour vivre dans le rêve et l'espace utopique de PALMACCI.

Au milieu de son installation, PALMACCI met un lapin blanc sur un socle et invite les avatars à cliquer pour se téléporter au deuxième étage.

Lorsque l'internaute bouge son avatar, au milieu, des arbres et chaises tournoyantes apparaissent sur un parterre de circuits intégrés d'un ordinateur pour rappeler les différents espaces que trouve Alice à chaque fois elle ouvre une porte.

Tandis que les arbres représentent la forêt *TULGEY* dans laquelle elle s'est perdue en poursuivant le lapin blanc. Au bout du chemin, l'avatar se trouve devant un panneau indiquant une scène de violence où il trouve que cet artiste met en scène un lapin massacré qui symbolise la fin de cette poursuite du lapin blanc dans les espaces virtuels.

PALMACCI pose la question dans sa vidéo : *Qui a tué le lapin blanc ?*⁶¹⁹.

Dans cette vidéo, PALMACCI présente des images entrelacées où il met des extraits du film *MATRIX*, et plus précisément la scène du choix de la pilule par Néo, ainsi que des images de son avatar sur SL qui arrive sur son installation et marque sa nouvelle naissance dans la matrice.

D'autres images du massacre deviennent floues avec l'effet du miroir pour mettre le spectateur dans un espace plus rêvé, des images de la carte mémoire brûlée apparaissent en fondu pour rappeler qu'il faut abandonner la matrice.

Le lapin blanc tué est une invitation à sortir de la matrice pour revenir au monde réel, et y vivre normalement.

PALMACCI accuse le tueur de ce lapin pour inviter l'internaute à rester dans le monde virtuel d'une manière plus réaliste et vivre le bonheur de son utopie, pour cela, il a mis

619 Voir la video: *Who killed the white rabbit?* , Voir DVD : *SECOND ARIA MENTE/SECOND MATRIX*, en Annexe I.

Disponible en ligne sur: http://www.youtube.com/watch?v=_iv7pfD9XnA

l'image du message d'erreur système à la fin de sa vidéo: « vous devez redémarrer votre ordinateur »⁶²⁰ pour demander aux internautes de réinitialiser leur vies.

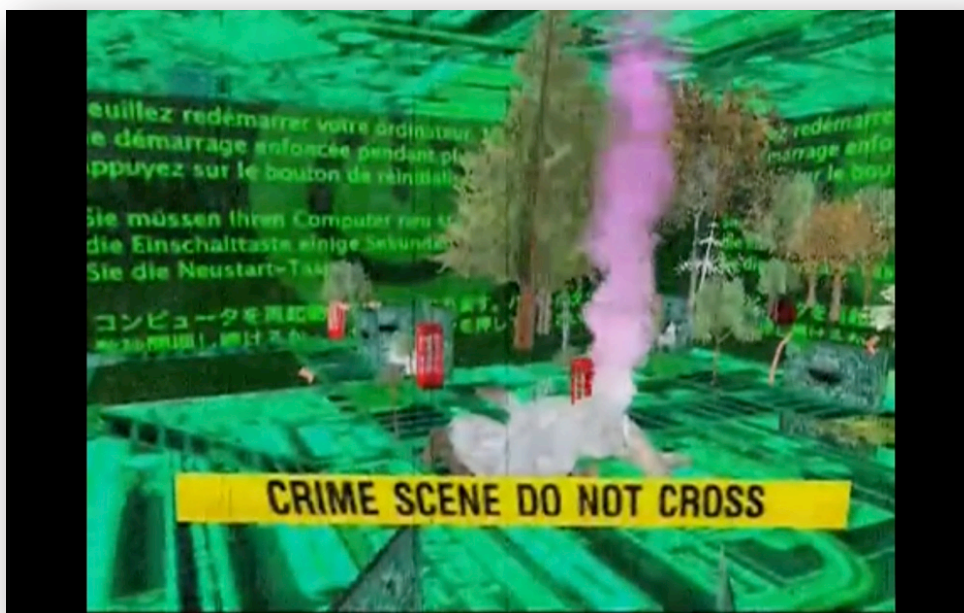


Figure 185 - Scène de meurtre du lapin blanc sur SL ⁶²¹

2.2. Les enjeux utopiques dans les *Machinimas*⁶²² : L'exemple de *VOLA VOLA / FLY ME* de Berardo CARBONI :

Depuis la création du cinéma, les réalisateurs n'ont cessé d'imaginer des mondes idéaux où sont mis en scène plusieurs utopiques.

Plusieurs sont les récits et grands textes qui présentent des lieux utopiques qui se présentent comme mondes meilleurs.

La question de l'utopie inspire encore autant les scénaristes et auteurs que les cinéastes dans la création des mondes utopiques dans leurs films à l'instar de *Voyage dans la lune*⁶²³ de Georges MELIES (1902), *Le meilleur des mondes* de Lindsay ANDERSON (1973) inspiré du roman de HUXLEY, *Woody et les robot*⁶²⁴ de Woody ALLEN (1973), *Bunker Palace Hotel* d'Enki BILAL (1989), *Taking Woodstock- Hôtel Woodstock* de Lee ANG (2009), etc.

620 *Idem.* [02 :39]

621 *Ibid.* [00 : 18]

622 Le mot *Machinima* vient de l'association des trois mots machine, cinéma et animation.

Voir lexique pour plus d'explication

623 <http://www.imdb.com/title/tt0000417/>

624 En anglais *Sleeper*, voir : <http://www.imdb.com/title/tt0070707/>

Le cinéma italien a contribué aussi à cette recherche d'un monde idéal, comme le film *La stagione dei collettivi* de Vito BRUSCHINI (1990), *La cosa* de Nanni MORETTI (1991), *Spagna : l'utopia si fa storia* par Archivio PINELLI (1996), *Atlantide* de Bob SWAIN (1997), *Sessantotto, l'utopia della realtà* de Ferdinando VICENTINI-ORGNANI (2006), etc.

Avec l'avènement du cinéma d'animation et l'image de synthèse, le cinéma a changé de repères surtout avec l'émergence d'un nouveau genre cinématographique basé sur des images issues des jeux vidéo.

Les sources de ces films proviennent comme ceux précédemment cités, de romans contemporains qui s'inspirent essentiellement de l'évolution des nouvelles technologies.

Parmi ces romans, nous pouvons citer *Snow Crash* ou *Le samurai Virtuel* de Neal STEPHENSON⁶²⁵, qui a beaucoup influencé les cinéastes de nos jours.

Neal STEPHENSON est un auteur de plusieurs romans de science-fiction qui ont bien influencé la culture *Cyberpunk* qui représente un mouvement littéraire et artistique des années 80. Inspiré de ce roman, le film *Vola Vola / Fly me*⁶²⁶ de Berardo CARBONI représente une œuvre rare dans l'histoire du cinéma italienne, puisqu'il utilise un médium assez spécial qu'est Second Life.

A partir d'un travail collectif, Berardo CARBONI a réuni une équipe qu'il connaît via ce monde virtuel ou bien en RL, pour réaliser son premier long métrage basé essentiellement sur l'animation des avatars de Second Life qui s'appelle *Machinima*.

Cette *Machinima*⁶²⁷ est donc un nouveau genre cinématographique qui permet aux artistes de construire des espaces virtuels pour animer leurs avatars dans des situations fictionnelles.

Cette nouvelle génération cinématographique a produit un nouveau genre de film et une nouvelle industrie du film dans plusieurs *Sims* de SL.⁶²⁸

2.2.1. Le Samurai Virtuel : une source de concepts utopiques dans le film *Vola*

Vola / Fly me :

Berardo CARBONI s'est inspiré des quelques romans qui ont marqué l'histoire des mondes virtuels, notamment celui de STEPHENSON.

« À l'exemple du roman de Neal Stephenson, *Snow Crash*, on peut bien reconstruire comment cet univers littéraire a forcé la programmation de VRML, un langage de programmation bien connu qui peut établir un monde en trois dimensions sur Internet.

625 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel, (Snow Crash)* traduit par Guy ABADIA, Op.cit.

626 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I.

627 Les *Machinimas* sont un nouveau genre de cinéma issu de la machine informatique. Son aspect totalement numérique donne pas l'image de synthèse issues de différents mondes virtuels tels que les MUVES et les jeux vidéo (MMOPRG, MMOG et MMO).

628 <http://secondlife.com/destinations/media>

Le but des jeunes programmeurs était explicitement la reconstruction de la ville virtuelle que a désignée : le Black Sun – une ville, peuplée par des avatars, des personnes virtuelles programmées avec art. »⁶²⁹

Selon KELLER, ce roman a influencé les scientifiques pour inventer les casques de réalité virtuelle qui ont généré les images de réalité augmentée ainsi que les mondes virtuels et les MUVes. Philippe ROSEDALE affirme qu'il s'est inspiré de ce roman pour créer Second Life. Parmi ces interviews citons celui réalisé par le journaliste et écrivain américain Stephen J.DUBNER :

« **Q:** Have you ever read *Snow Crash* by Neal STEPHENSON? I don't know much about Second Life but it sounds similar to the Metaverse in the fiction novel.

A: When *Snow Crash* came out, I was already really intent on the idea of creating a virtual world like Second Life — I had been thinking about it and doing what small experiments I could since I was in college. But *Snow Crash* certainly painted a compelling picture of what such a virtual world could look like in the near future, and I found that inspiring. »⁶³⁰

Dans ce roman, STEPHENSON a mis en scène des espaces allant du virtuel au réel, où les personnages vivent une double vie. Parler d'espaces utopiques dans ce roman nous permet de mener une recherche sur le voyage virtuel de ces personnages dans les espaces numériques basés sur le système binaire.

Le Métavers est un terme inventé pour la première fois par STEPHENSON pour désigner ce monde numérique dans lequel les internautes évoluent en y pratiquant d'autres boulots comme le faisait le personnage principal Hiro. STEPHENSON présente son personnage en affirmant :

« Hiro n'est donc pas vraiment là. Il est dans un univers virtuel que son ordinateur projette dans ses lunettes et ses écouteurs. Dans le jargon d'usage, cet endroit imaginaire s'appelle le Métavers. »⁶³¹

Avec cette définition du Métavers, STEPHENSON a imaginé cet espace empli d'informations piratées par les hackers - dont Hiro- dans lesquels ils possèdent :

629 KELLER Félix,
L'avenir caché, Les villes dans la nouvelle science fiction,
Intervention présentée au cycle de conférence Simulation City. Art & nouveaux médias,
Centre pour l'image contemporaine. Genève, le 6 Décembre 2004.
Source : <http://www.mille-plateaux.org/ville-utopie/>

630 DUBNER J. Stephen,
Philippe ROSEDALE Answers Your Second Life Questions,
Disponible sur:
<http://www.freakonomics.com/2007/12/13/philip-rosedale-answers-your-second-life-questions/>

631 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, (*Snow Crash*) traduit par Guy ABADIA, Op. Cit. p.31.

« Un numéro de téléphone, un code vocal téléphonique universel de recherche, une boîte postale, une douzaine d'adresses électroniques dans différents réseaux, et une adresse dans le Métavers. »⁶³²

Ces adresses sont utopiques, puisqu'elles existent dans un roman et n'ont aucune relation avec des personnes fictives mais plutôt fictionnelles.

Roman de science fiction, le Métavers de STEPHENSON représente une utopie où les personnages évoluent dans des espaces rêvés, mais possibles et réalisés comme l'affirme VERSINS :

« La science-fiction est un univers plus grand que l'univers connu... Elle invente ce qui a peut-être été, ce qui est sans que nul ne le sache, et ce qui sera ou pourrait être... Elle est avertissement et prévision, sombre et éclairante... Elle est le rêve d'une réalité autre et la réalisation des rêves les plus fous... »⁶³³

Même les espaces commerciaux de Second Life existent dans ce roman, surtout lorsque STEPHENSON raconte l'histoire des filles qui font le shopping :

« L'une des filles en a cependant un qui n'est pas trop mal ficelé et qui pourrait faire fureur dans les cercles populaires. On dirait qu'elle s'est achetée l'Avatar Construction Set™ et qu'elle a assemblé le sien à partir de pièces hétéroclites. Il y a peut-être une ressemblance avec l'original. Et son copain n'est pas trop mal réussi non plus. »⁶³⁴

2.2.1.1. Le personnage Hiro : le samurai virtuel sur Second Life :

Hiro est un personnage qui a une double vie, réelle et virtuelle. Dans la vie réelle, il est livreur de pizza pour la branche commerciale COSTALLOSTRA de la MAFIA, tandis que dans le Métavers il est reconnu comme le dernier des hackers indépendants, le plus grand sabreur du monde, correspondant libre de la Central Intelligence Corporation, spécialiste du renseignement informatique (musique, films et microprogrammes) comme le présente STEPHENSON.

Hiro représente le personnage intellectuel qui va sauver l'utopie cybernétique des différentes menaces de virus informatiques.

Dans le film *Vola Vola / Fly me*, nous apercevons plusieurs indices dans le personnage principal inventé par Berardo CARBONI. Ce personnage a plusieurs identités qui se résument en plusieurs noms :

1- Nathan BARRETT : Le personnage RL qui manipule l'avatar

2- L'avatar *Blue FOOD* de Nathan BARRETT

632 *Idem.* p.23.

633 VERSINS Pierre, *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*, Paris : L'âge d'homme, 1972.

634 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, (*Snow Crash*) traduit par Guy ABADIA, Op.Cit. p.47.

- 3- Flavio AQUILONE⁶³⁵ : Le comédien qui a doublé la voix
- 4- *Matteo* : Le personnage qui évolue dans la fiction
- 5- *Hiro THE PROTAGONIST*: Le personnage qui vit sur Second Life dans la fiction ressemblant à Hiro dans *Le Samurai Virtuel* de STEPHENSON

Par cette diversité nous pouvons tracer plusieurs cartographies des territoires utopiques de ce film, allant du réel vers le virtuel, mais dans ce chapitre, nous allons mettre en exergue les deux derniers personnages qu'a inventé CARBONI puisqu'ils sont inspirés du roman de STEPHENSON. Dans ce roman :

« Hiro a la peau couleur de cappuccino et des dreadlocks courtes comme des piquants. Ses cheveux ne couvrent plus une aussi grande partie de sa tête qu'avant, mais il est jeune, on ne peut pas dire qu'il soit vraiment dégarni ou sur le point de devenir chauve, et son front légèrement dégagé fait ressortir davantage ses pommettes hautes. Il porte de grosses lunettes luisantes et carénées qui lui prennent la moitié de la tête et dont les branches sont munies de petits écouteurs qui lui rentrent dans l'oreille. »⁶³⁶

La description de Hiro dans le roman se résume à celle de deux personnages du film. Dans le film, Matteo est jeune intellectuel aux grosses lunettes, un homme ordinaire, avec des habits d'un jeune en pantalon jean et chemise blanche. Tandis que Hiro a de longues *dreadlocks* avec des habits d'un samurai – un *kimono* noir comme le décrit Stephenson- qui porte deux sabres.

CARBONI met l'avatar Matteo devant son ordinateur PC manipulant à son tour son avatar Hiro dans un espace *cartoonisé* où nous remarquons le contour noir indiquant la présence de cet avatar dans les espaces virtuels de Second Life.

Par ce dédoublement des identités, CARBONI veut faire revivre l'expérience des internautes qui utilisent leurs avatars pour entrer dans des espaces utopiques où ils peuvent exercer d'autres activités. Il affirme que :

« Ce ne sont pas des gens réels qu'il voit, naturellement, mais des animations créées par son ordinateur conformément aux spécifications fournies par le câble en fibre optique. Ces gens sont des programmes appelés avatars. Ils représentent le corps audiovisuel qu'une personne utilise pour communiquer avec les autres dans le Métavers. »⁶³⁷

Le personnage de Hiro est un pirate qui essaie de protéger le Métavers dans les deux fictions de STEPHENSON et CARBONI, mais la nature des informations qu'il recueille est différente.

635 http://it.wikipedia.org/wiki/Flavio_Aquilone

636 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, (*Snow Crash*) traduit par Guy ABADIA, Op.cit. p.26.

637 *Idem*. p.45.

Dans l'espace de Second Life, ce sont les parcelles qui sont piratées par Hiro et Evo SZUYUAN, son ami virtuel. Nous remarquons cela lorsqu'il reçoit l'information de l'arrestation de son ami pirate Franck qui voulait par tous ses moyens aider les gens à avoir des mondes virtuels mais il ne respecte pas certaines lois. Les territoires de Second Life ont alors leurs propres lois que les avatars doivent respecter.

Ces territoires se transforment en espaces utopiques pour ces avatars puisqu'ils se situent dans les espaces fictionnels.

Pour CARBONI, le film *Vola Vola / Fly me* remet en question ces lois informatiques tout en s'arrêtant sur l'éthique des hackers sur internet, ainsi il conclue que :

« Finally, *Vola Vola/ Fly me* also deals in a sociological way, sometimes even surreal, with themes such as hacker ethics or the values shared in a virtual society, topics which are too often left out by science-fiction in general. The main message is to defend those values, as they play an important part in our cultural heritage by helping us to build a better place to live for everyone. »⁶³⁸

A partir de son film, CARBONI essaye de nous montrer que son message principal consiste à défendre ces valeurs pour construire un espace utopique idéal où tous les internautes peuvent vivre en harmonie en respectant les lois de ces territoires virtuels.



Figure 186 – Gros plan sur Matteo⁶³⁹

638 CARBONI Berardo,
Synopsis du film *Vola Vola/Fly me*
Source : <http://www.creativemachinery.org/volavola.html>
639 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [22 :29]



Figure 187 – Scène du film *Vola Vola / Fly me* de Berardo CARBONI
Hiro dans le film en kimono noir avec le pirate Ev⁶⁴⁰



Figure 188 – Hiro THE PROTAGONIST :
Plan américain de Hiro avec ses sabres et son Kimono⁶⁴¹

640 *Idem.*, [26 :18]

641 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [43 :00 - 45 :05]

2.2.1.2. Les espaces entrelacés dans le film *Vola Vola/ Fly me* :

Le synopsis⁶⁴² du film indique les choix de Berardo CARBONI pour créer des espaces allant du virtuel vers le réel et de créer cette confusion entre les deux genres d'espaces :

«There are two films in *Vola Vola/ Fly me*, both of them with the same screenplay. However, the first film will be shot in 3-D computer graphics, also exploring the virtual worlds of Second Life. The plot, as it unravels, specifically aims to disorient the viewer when it becomes increasingly difficult to understand what is actually real and what is not. »⁶⁴³

Cette citation montre le souhait de ce jeune réalisateur pour utiliser les espaces virtuels comme image miroir de ceux réels et ceci par la création de deux films, l'un en 3D et l'autre qui sera filmé dans le futur dans les espaces réels.

Ce va et vient entre les deux mondes servira à désorienter le spectateur selon CARBONI pour lui permettre de saisir la différence entre les deux genres d'espaces.

Le film commence par une séquence d'un documentaire⁶⁴⁴ où le narrateur explique la vie des animaux sur le globe terrestre, les spectateurs entrent dans d'autres espaces, ceux de Second Life avec un zoom out.

Les espaces créés sur Second Life permettent cet entrelacement des espaces virtuels entre eux-mêmes surtout que le réalisateur a utilisé plusieurs artistes connus dans ces espaces.

Le personnage Ugo représente le comédien connu dans le monde réel Alessandro HABER, pour cela, CARBONI explique dans son Synopsis :

“Real avatars and real people, interpreting themselves, plus fictional characters, both computer generated and in flesh and blood, are all playing different roles throughout the entire picture.”⁶⁴⁵

Selon CARBONI, cette simulation des visages réels permet aux comédiens de devenir des personnages fictionnels et fictifs dans les espaces virtuels, ce qui leur donne une nouvelle identité à partir de leur interprétation d'eux-mêmes. Ce personnage de Ugo représente un avatar réel comme l'exprime CARBONI.

Cette avatarisation des comédiens réels montre le recours de CARBONI à rendre l'espace fictionnel une utopie réalisable où tout est possible à travers les nouvelles technologies.

642 Voir Synopsis et fiche technique du film en Annexe VII.

643 <http://www.creativemachinery.org/volavola.html>

644 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [00 : 13 -1 :20]

645 *Idem*.



Figure 189 – Photographie du comédien Alessandro HABER⁶⁴⁶



Figure 190 –Ugo : L'avatar du comédien Alessandro HABER qui lui ressemble dans le film⁶⁴⁷

Dans le film, les personnages regardent la télé avec des images issues de la réalité, ce qui renforce l'interpénétration des territoires réels et virtuels dans ces espaces fictionnels. Ils semblent occuper un espace différent de celui vu à travers l'écran de TV, d'où nous pouvons poser la question : qui gouverne dans ces espaces virtuels ?

L'écran de la télévision se transforme en une fenêtre ouverte vers le monde réel et non pas le contraire, ce qui nous permet de dégager l'aspect utopique dans les espaces fictionnels.

646 Source : Album photo de la page Facebook du film : <https://www.facebook.com/groups/23259983755/photos/>
647 *Idem.*

La gouvernance des territoires réels sur les avatars virtuels est donc symbolique et permet de mettre en évidence le côté critique de cette utopie cinématographique.



Figure 191 – Scène réelle dans la scène virtuelle⁶⁴⁸

Dans leur ouvrage *L'écran global*, Gilles LIPOVETSKY et Jean SERROY nous montrent la nature des espaces de Second Life en affirmant qu'

« A l'heure où l'on parle de *Second Life* virtuelle, la vie elle-même est déjà largement une *ciné-life*. »⁶⁴⁹

Ainsi, selon ces deux auteurs, la vie réelle devient une scène de cinéma pour les avatars de second Life. Pour cela, nous pouvons citer la scène clé de l'avatar Carlo en regardant la séquence de l'info dans laquelle le journaliste essaye d'empêcher le manifestant de parler critique la politique italienne⁶⁵⁰.

D'autres scènes critiquent la vie réelle telles que les scènes de suicide la coréenne et de Frank qui a tué la mère de Matteo. Trompé par sa partenaire, Frank a tué la mère de Matteo avant qu'il se suicide. Cette scène de meurtre⁶⁵¹ essaye de dévoiler les problèmes sociaux qui existent dans le monde réel. La coréenne⁶⁵² essaye par son discours à réveiller la conscience des jeunes adolescents envers l'acte de suicide en racontant son histoire réelle à l'école.

Cet entrecroisement des espaces réels et virtuels crée un espace utopique. Par ces deux scènes, CARBONI essaye de critiquer la société en imaginant une société consciente de ces

648 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [18 :01]

649 LIPOVETSKY Gilles et SERROY Jean, *L'écran global*, Paris : Seuil, 2007, p.342.

650 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [32:13 – 32:50]

651 Voir figure 193.

652 Voir figure 192.

problèmes et ouvre le débat à propos des impacts négatifs de ces actes de suicide sur la société.

L'utopie critique instaurée par CARBONI ne se limite pas seulement à la délinquance des adolescents, mais elle traite aussi celle des vieux.

Ugo est un vieil homme délinquant qui n'arrête pas tout le long du film de représenter ce genre de délinquance. Ses relations avec les prostituées, ses visites aux boîtes de nuit, marquent un cas fréquent dans les sociétés du monde réel.

La prostitution en voiture est aussi une des questions mises en valeur dans ce film. Ces jeunes et jolies femmes, qui exploitent mal leur corps en se faisant payer quels euros, ne sont pas aussi respectées par ce vieillard délinquant qui a ignoré une parmi ces filles après avoir entendu le prix de ses « services ».



Figure 192 - Entrelacement des espaces réels et virtuels: La scène du suicide de groupe et l'avatar qui raconte son histoire⁶⁵³



Figure 193 - Scène de meurtre et de crime⁶⁵⁴

653 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [52 :50 – 52 :57]

L'émission *Gente di confine – Border People*⁶⁵⁵ c'est à dire les *Gens aux frontières*, est une émission utopique, puisqu'elle présente des personnages qui veulent changer leur vie. Le premier personnage invité est l'avatar Aimee WEBER⁶⁵⁶, aux ailes bleues. Cet avatar est connu dans le monde virtuel de SL comme personnage célèbre par ses créations artistiques dans le domaine de *building*⁶⁵⁷. Cette émission est regardée aussi par les avatars, ce qui évoque l'imaginaire dans le film.



Figure 194 - Aimee WEBER dans l'émission *Gente di Confine – Border People*

Le deuxième avatar Filthy FLUNO qui porte des lunettes qui ont le design des lunettes 3D de nos jours, pour regarder le monde qui l'entoure, inspiré du texte de STEPHENSON où il parle d'un monde supposé existant dans le monde réel mais qui n'existe pas, c'est-à-dire sans lieu ou utopique. Selon lui, ce monde ne peut être vu que via des lunettes :

« Les lunettes projettent dans sa vision une brume légère et fumeuse qui reflète une vue déformée au grand-angle d'un boulevard brillamment éclairé dont l'extrémité se perd dans le noir de l'infini. Ce boulevard n'existe pas dans la Réalité. Il s'agit de la vision définie par ordinateur d'un lieu imaginaire. »⁶⁵⁸

Dans cette émission, l'animateur a invité un personnage utopique qui a l'allure humanoïde avec la tête et les mains/pattes d'un tigre qui voulait chanter.

654 *Idem*. [1:20:49]

655 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [27 :52]

656 <http://www.aimeeweber.com/Prs/index.html>

657 Voir lexique.

658 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, (*Snow Crash*) traduit par Guy ABADIA, Op.Cit. p27.

Ce recours à créer de tels avatars revient à l'imaginaire de STEPHENSON, surtout qu'il affirme que dans le *Métavers* chacun peut moduler son avatar comme il veut :

« Vous pouvez donner à votre avatar l'aspect qui vous convient, dans la limite de votre équipement. Si vous êtes moche, votre avatar peut être beau comme un dieu. Si vous sortez du lit, ça n'empêche pas qu'il soit sapé comme un prince ou maquillé par des professionnels. Dans le Métavers, vous pouvez ressembler à un gorille. »⁶⁵⁹



Figure 195- Flythy à l'émission Border People⁶⁶⁰



Figure 196 - L'homme-tigre Kain SCALIA alias Pablo ROMERO sur SL chantant avec une voix de Frederico ROSATI⁶⁶¹

659 *Idem.* p.45.

660 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [50:30 - 50:37]

661 *Idem.*, [11:04 – 11:40]

Dans la galerie de Gazira BABELI les deux amoureux⁶⁶² se rencontrent pour visiter les différents tableaux de peintures interactives. Ces espaces fictionnels représentent les espaces utopiques que permet le monde virtuel de SL. Dans le film, les deux avatars peuvent entrer dans le tableau de BACON et se transfigurer pour danser ensemble. Cette séquence nous entraîne à évoquer à l'utopie de BACON, qui était le premier à imaginer un monde où science et savoir sont plus développés dans son espace utopique *La nouvelle Atlantide*.

La nouvelle Atlantide a été transformée en Etopia, un cyberspace dans lequel évoluent les avatars comme Hiro et Sophia.



Figure 197 - Les avatars de Sophia et Hiro déformés dans le tableau de BACON au musée de Gazira BABELI⁶⁶³

En effet, lorsque Hiro a reçu le colis venant du chef des pirates, - envoyé par Evo -, il entre dans l'Etopia comme entrent les personnages dans la matrice en avalant la pilule rouge.

Le discours enregistré par le chef des pirates résume ce recours à voyager dans des espaces imaginaires et protéger ces mondes des virus :

« A few years ago, I, too, received a parcel similar to yours. Since that day, I have been apart of Etopia, an organization whose mission is to safeguard the right and freedoms born on the web and encourage their diffusion in the physical world. At Etopia we are convinced that social networks and virtual worlds are leading to recombining of geography and these cross-culture communities more complete forms of democracy can be achieved in order to safeguard this attempt many of us found themselves operating beyond the law this is what happened to me. Evo is travelling to Italy to better explain project and I ask of you is to meet her and listen to her

662 Voir DVD / *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [45 :00] - Le personnage Sophia est inspiré du roman de STEPHENSON: Honey FAIRWEATHER qui représente le partenaire de Hiro dans le film.

663 *Idem*. [43 :40 - 45:04]

unprejudiced. I have chosen five possible substitutes if even just one of you accepts this proposal the chain will not break and the hope will not grow feeble »⁶⁶⁴

A partir de ce message, nous pouvons conclure que CARBONI voulait que les avatars soient heureux en atteignant le bonheur dans un territoire utopique. Ce qui se traduit par le voyage en voiture des quatre personnages dans un jardin où ils vivent des moments communs de relaxation et de joie.⁶⁶⁵

Ce bonheur existe aussi dans les espaces de loisir dans le Métavers telle que la piscine qui existe dans la maison de Hiro dans laquelle il reçoit une ou *Escort-girl*⁶⁶⁶ qui essaye de lui faire plaisir via le cybersexe ou en lui faisant du striptease. Cette striptiseuse est semblable à la partie lisse de l'ordinateur de Hiro que STEPHENSON décrit dans son texte :

« Le dessus de l'ordinateur est lisse, à l'exception d'un fish-eye, un objectif en verre poli à revêtement optique de couleur mauve. Chaque fois que Hiro utilise la machine, l'objectif émerge et se met en place avec un déclic, son socle plat au ras du capot de l'ordinateur. Le logo du voisinage, déformé en courbe, écrasé, épouse sa surface.

Hiro trouve cela éminemment érotique. C'est en partie parce qu'il est mal baisé depuis plusieurs semaines. Mais il n'y a pas que ça. Son père, qui est resté de nombreuses années en poste au Japon, avait l'obsession des caméras et des appareils photo. Il en ramenait sans cesse de ses séjours en Extrême-Orient, enveloppés de plusieurs couches de matériaux protecteurs, de sorte que, lorsqu'il les effeuillait pour les montrer à Hiro, c'était comme un exquis strip-tease où tombaient un par un cuir noir, nylons, jarretelles et fermetures éclair. Et lorsque l'objectif était finalement dévoilé, pure équation géométrique devenue réelle, à la fois si vulnérable et formidable, Hiro avait l'impression qu'il venait de fourrager dans des replis de jupons, de lingerie fine, de grandes et de petites lèvres... et cela lui communiquait un sentiment de nudité, de faiblesse et d'héroïsme, tout à la fois.»⁶⁶⁷

Ces vêtements évoqués par STEPHENSON sont traduits dans les habits de *l'Escort-girl* avec laquelle jouait Hiro.

La scène érotique dans le film où nous voyons Hiro et la *streaptiseuse* dans la piscine montre une certaine interaction entre Hiro et la machine comme faisait Hiro dans le roman de STEPHENSON devant les appareils effeuillés devant lui par son père.

Le cybersexe rajoute une autre sensation au monde virtuel et donne une nouvelle dimension érotique aux espaces utopiques.

664 *Ibid.* [51 :34 – 52 :47].

A noter ici que cette séquence commence par l'image de Matteo devant son écran où apparaît l'avatar de Frank et finit par lui-même lorsqu'il explique la nature des espaces numériques d'Etopia

665 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [25 :20 – 44 :19].

666 Voir lexique.

667 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, (*Snow Crash*) traduit par Guy ABADIA, Op.Cit. pp.29-30.



Figure 198 - Escort girl sur SL⁶⁶⁸



Figure 199 - Ô Dieu!! - disait Matteo⁶⁶⁹

Black Sun est la discothèque dans le roman de STEPHENSON, c'est un espace de loisir⁶⁷⁰ comme le désigne SUSSAN, où les avatars peuvent avoir du plaisir.

Dans le film, la scène de boîte de nuit où nous voyons les avatars danser sur une piste virtuelle est une scène remarquable pour définir les espaces idéaux de bonheur.

Les internautes se trouvent dans un espace ludique où ils peuvent danser en abandonnant leurs propre corps au profit de celui de leurs avatars. L'imagination de tels

668 Voir DVD : *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [23:26 – 24:26]

669 *Idem.* [24:44 – 24:45]

670 SUSSAN Rémy,

Les 7 Bifurcations de la réalité virtuelle 1/3 : Cyberspace ou Métavers?, Octobre 2010, Op.cit.

espaces rend les personnages plus épanouis et plus heureux en dansant inlassablement, ce qui n'existe pas trop dans les espaces fictifs.



Figure 200- Discothèque Black Sun sur SL⁶⁷¹

Les animaux sont aussi présents dans le film, notamment le chien et le cheval qui sont fréquemment présents dans les espaces utopiques.

Le cheval est une figure de l'utopie cinématographique comme le note Andrea GRUNERT⁶⁷². Associé aux eaux dans le cinéma, le cheval porte plusieurs symboliques.

Selon GRUNERT, « *le cheval venu de la mer* reprend et transforme le motif de la communauté idéale, voire idéalisée en l'inscrivant dans un modèle spatio-temporel et à résonances utopiques et mythiques. »⁶⁷³

Sur l'affiche du film, nous apercevons l'image d'Hugo et Sophia devant la fontaine virtuelle de Trevi sur le cheval blanc. Cette fontaine porte plusieurs symboliques chez les italiens. Étant datée du 18^e siècle, de style baroque, cette fontaine devient le symbole de rajeunissement surtout qu'elle comprend les chevaux marins symboles de force et de fertilité.

Mettre en scène le vieux Hugo qui porte le pistolet à la main et met la jeune Sophia devant lui -qui gonfle un chewing-gum- sur le dos du cheval blanc devant la fontaine mythique de Rome⁶⁷⁴, peut nous mener à réfléchir à cet espace mythique et ludique à la fois, à savoir utopique. Cette affiche présente le caractère utopique des espaces virtuels dans ce film

671 Voir DVD : *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [1:02:54].

672 GRUNERT Andrea, *Le cheval comme figure utopique : l'exemple de Into the West*, dans : *Cinéma et Utopie*, Collectif sous la direction de Yona DUREAU, Cinémaction n°115, Paris : Corlet éditions, p.89.

673 *Idem*. p.90.

674 Voir figure 203.

car il indique que la fille qui semble kidnappée par le vieux est épanouie relaxée rêveuse et heureuse.

Le point commun entre cette image et celle du film où Sophie et Matteo vivent un moment de tendresse et d'amour devant la fontaine est le cheval qui les emmène au futur.



Figure 201 - Hiro et Sophia devant la fontaine de Trevi virtuelle
Scène de détente des avatars devant la fontaine virtuelle semblable à celle réelle (fontaine de Trevi à Rome)
avec le cheval comme figure utopique⁶⁷⁵



Figure 202 - Dernière scène du film montrant Sophia et Hiro au dos du cheval de la liberté.⁶⁷⁶

675 Voir DVD : *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [1:23:31].

676 *Idem.*, [1:23:51].

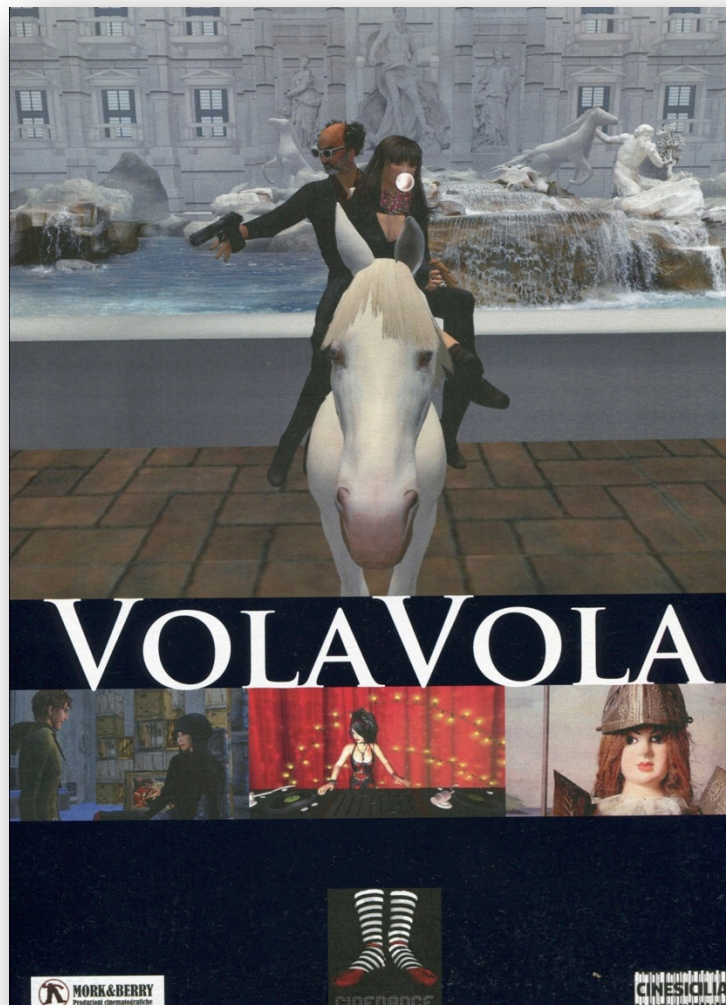


Figure 203- Affiche du film *Vola Vola / Fly me*⁶⁷⁷

2.2.2. Le territoire virtuel fictionnel comme utopie :

La fiction et l'utopie ont une étroite relation avec la notion d'espace ou territoire utopique. Également au roman de STEPHENSON, le film *Vola Vola / Fly me* représente des espaces à la fois utopiques et fictionnels que nous ne pouvons pas séparer.

Parler des dispositifs fictionnels dans les territoires utopiques veut mettre en évidence le côté imaginaire.

A partir de l'étude des différents personnages fictionnels dans le chapitre précédent, nous pouvons conclure que les espaces fictionnels représentent eux même des espaces utopiques dans le film de CARBONI.

⁶⁷⁷ Source : Album photo de la page Facebook du film : <https://www.facebook.com/groups/23259983755/photos/>

Les espaces utopiques dans le film *Vola Vola/ Fly me* peuvent représenter des espaces fictionnels et fictifs en même temps à partir des espaces simulés dans des territoires virtuels tels que Second Life.

En contemplant les espaces où évoluent les personnages, nous pouvons mettre en valeur l'utopie urbaine dans les mondes virtuels. En effet, l'architecture des espaces urbains mis en scène par le réalisateur du film montre des constructions allant du réalisme vers l'imaginaire.

Depuis la première séquence, CARBONI montre des constructions contemporaines où existent des ponts, des immeubles, des salles de jeux, des postes de police, des maisons à décors modernes, etc.

Dans ces espaces évoluent des personnages qui racontent une histoire d'êtres *humains* sous forme d'avatars ayant la voix des comédiens mis en réseaux via l'interface de SL.

Selon CARBONI:

“*Vola Vola/ Fly me* is about human beings.”⁶⁷⁸

Pour réaliser cette utopie, CARBONI a essayé de mettre en évidence des espaces semblables des nôtres et de nous mettre dans une confusion entre le réel et le virtuel.

La science fiction du *Cyberpunk* le témoigne avec le roman de STEPHENSON lorsqu'il essaye de montrer que Hiro est un simple livreur de Pizzas vivant dans une chambre normale avec son colocataire en Californie, une des villes américaines les plus modernes.

Avec l'avènement des mondes virtuels tels que Second Life, les espaces de science-fiction se sont transformés en espaces interpénétrés où les personnages sont connectés entre le réel et le virtuel et vivent une double vie dans ces utopies possibles d'internet. Ce que nous le constatons dans plusieurs séquences du film où le chef des hackers parle avec Hiro en utilisant son avatar sur SL pour lui donner les instructions nécessaires pour adhérer à son groupe après lui avoir envoyé le colis.

Les avatars de Matteo et Sophia vivent aussi une double histoire d'amour dans ces espaces virtuels, où ils visitent la galerie virtuelle de Gazira BABELI et dansent ensemble dans le musée créé par CARBONI.

Selon ce dernier, le film reste un essai pour mettre le spectateur et les acteurs dans des univers confus où ils ne savent pas distinguer entre le réel et le non réel, et entre le lieu et le non-lieu.

678 <http://www.creativemachinery.org/volavola.html>

Les espaces de loisirs s'entrelacent pour créer des espaces utopiques allant des boîtes de nuits aux *Sims* adulte où les avatars trouvent leur bonheur.

Dans le cinéma, l'utopie virtuelle constitue l'espace temps qu'a révélé CARBONI dans son film par la montre offerte par l'avatar Bibbe HANSEN à Matteo pour lui signaler qu'il existe une autre mesure de temps dans le Métavers.

STEPHENSON l'explique en disant que :

« Comme n'importe quel endroit de la Réalité, le Boulevard est susceptible de s'agrandir. Les développeurs peuvent créer leurs propres rues adjacentes à partir de l'artère. Ils peuvent construire des immeubles, des parcs, placer des panneaux indicateurs et inventer des tas de choses qui n'existent pas dans la Réalité, par exemple d'immenses spectacles de lumière flottant dans le ciel, des secteurs spéciaux où les règles de l'espace-temps tridimensionnel ne sont plus appliquées ou encore des zones de libre combat où les gens peuvent aller pour se traquer et se massacrer comme bon leur semble.

La seule différence, c'est que, comme le Boulevard n'existe pas réellement (ce n'est qu'un protocole informatique graphique écrit quelque part sur un bout de papier), aucune de toutes ces choses n'est fabriquée physiquement. »⁶⁷⁹

Ces espaces issus des calculs informatiques créés par CARBONI dans son film représentent simplement des espaces-temps où il peut construire son propre territoire fictionnel et utopique en même temps.

Tous les deux, STEPHENSON et CARBONI ont essayé de bâtir leurs constructions pour avoir une idée sur la vie dans les MUVES de nos jours et sur les caractéristiques de ces non lieux issus de la machine informatique.

Le dialogue de l'avatar de Philippe ROSEDALE⁶⁸⁰ avec celui de Hiro montre bien ce regard vers le futur qui caractérise ces espaces utopiques. Pour ROSEDALE, *Second life* est inspiré en premier lieu à partir du roman de STEPHENSON⁶⁸¹, pour cela, Hiro a pris un rendez-vous avec lui sur SL afin de lui répondre à sa question concernant la définition du Métavers et avoir quelques conseils pour adhérer à l'organisation Etopia.

Ainsi, ROSEDALE explique sa vision en disant que le Métavers n'est pas un monde d'images mais plutôt un monde d'imaginaire. Selon lui, le monde fictionnel et le monde des avatars peuvent raconter une histoire et représenter des symboles de la vie réelle. Il distingue entre les deux mondes fictionnel et virtuel (de SL) en disant que lui et Hiro racontent une histoire tandis que le monde des avatars représente des symboles de la vie réelle.

679 STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, (*Snow Crash*) traduit par Guy ABADIA, Op.cit. p.31.

680 Script du film *Vola Vola/Fly Me* - Scène 90, disponible sur : <http://www.scribd.com/doc/105131898/FlyMe-Final-Francese>

681 STYDEL Laura,

Sci-Fi Inspires Engineers To Build Our Future,

Source: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=129333703>

La scène se déroule dans des espaces imaginaires avec un décor tantôt réaliste *cartoonisé* où les deux avatars volent sur un volcan à côté d'une forme d'un dragon tournoyant sur lui-même.

Ce dernier espace emmène le spectateur dans un monde où tout est possible, où les avatars ne sentent pas la chaleur du volcan.

L'utopie ici atteint sa forme la plus idéale où il n'existe pas de sensation tactile ni mort comme l'explique ROSEDALE lorsqu'il raconte ses souvenirs d'enfance quand il n'aimait pas que Mario BROS meurt dans le jeu vidéo et doit recommencer son aventure depuis le début à chaque fois.

Selon ROSEDALE et CARBONI notre ère est celle de flux utopiques où les avatars peuvent symboliser les êtres humains pour vivre dans des espaces imaginés par eux même dans les univers utopiques possibles que permettent les réseaux d'internet.



Figure 204 - L'avatar Philip LINDEN de Philippe ROSEDALE⁶⁸²



Figure 205 - Les avatars de Hiro et Philip Linden discutant au dessus du volcan.⁶⁸³

682 Voir DVD, *Vola Vola/Fly me*, en Annexe I, [1:08:39].

3. Les enjeux utopiques dans les espaces fictionnels du cinéma de science-fiction : PANDORA comme une utopie virtuelle dans le film AVATAR de James Cameron ⁶⁸⁴:

Comme nous l'avons expliqué dans les chapitres précédents, le cinéma de science-fiction a un certain rapport avec l'Utopie. Pour cela, nous avons choisi le film AVATAR⁶⁸⁵ de James CAMERON qui comporte plusieurs indices des espaces utopiques surtout ceux se rapportant aux MUVES.

Les espaces fictionnels de ce film représentent des espaces imaginés par le cinéaste James CAMERON depuis 14 ans, avant même la création du cinéma 3D et des mondes virtuels.

Ce film a été conçu en 2009 pour donner un nouveau souffle au cinéma de science-fiction.

Dans ce chapitre, nous n'allons pas analyser le film AVATAR tout entier, mais nous concentrerons notre étude sur les espaces utopiques créés par CAMERON tout en se référant à ceux créés par MORE et en mettant en relief la qualité de vie menée par les avatars dans ces espaces, ainsi que leur relation à ces espaces.

Comme l'a fait James CAMERON et son équipe, nous allons essayer de dégager les différentes caractéristiques utopiques des espaces virtuels puis nous allons mettre en exergue les personnages de ce monde.⁶⁸⁶

3.1. Les espaces utopiques sur PANDORA : un monde rêvé, possible imaginaire et idéal dans le nulle part virtuel :

Construite sur les espaces virtuels, PANDORA est une planète qu'a imaginée CAMERON dans son film de science-fiction pour désigner une exo-planète située sur la ligne Alpha selon lui. Elle se situe dans les espaces du nulle part virtuels et imaginaires.

Dire que ces espaces sont utopiques c'est s'approcher de l'idée qu'ils sont des espaces idéaux où il existe une autre civilisation comme celle sur *Utopie* de Thomas MORE.

Dans l'espace fictionnel du film Avatar, PANDORA est une planète où il existe un seul roi, une seule religion, une seule langue, et surtout un seul Dieu EYWA, représenté par l'arbre sacré ou l'Arbre-Maison.

En visant mener une étude assez approfondie de cette planète qui porte sur une approche analytique, nous pouvons penser à ces éléments d'un point de vue utopique.

683 *Idem.*, [1:10:34].

684 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, 2010. Voir Annexe I.

685 Voir synopsis et fiche technique en annexe VII.

686 <http://lebuzz.info/2009/10/35741/dossier-james-cameron-presente-son-avatar/> (lien accessible en cache)

Cette planète constitue un territoire virtuel qui contient plusieurs codes des MUVES comme Second Life puisqu'elle est peuplée par des avatars et n'existe que dans les espaces numériques. La seule différence c'est qu'elle existe dans le récit fictionnel et non pas en ligne sur le net. Pour cela nous allons essayer de dégager ces codes utopiques puisque ces territoires existent dans le nulle part virtuel de James CAMERON.

Daniel DOS SANTOS, chercheur et critique de cinéma a bien expliqué dans son article l'aspect utopique de la planète PANDORA en s'interrogeant sur les enjeux d'un tel film que :

« Outre le défi technologique (c'est-à-dire de nouveaux programmes informatiques à créer, de nouveaux systèmes de codage à mettre en place... nombre de choses passionnantes donc), c'est l'histoire d'une utopie que Cameron tente d'articuler. Et à cause de cet aspect utopique, la métaphore politique d'un tel film est d'un ordre différent de celle de films « coloniaux » tels que *Danse avec les loups*, *Le Nouveau monde*, *Le Dernier des Mohicans*... auquel *Avatar* est très facilement comparable. »⁶⁸⁷

Selon lui, ces programmes produisent des territoires utopiques qui représentent une métaphore politique dans ce film qui est différent des autres films de CAMERON. Ce dernier affirme que son film *AVATAR* est un mélange de plusieurs films :

« C'est ce que j'ai dit aux gens du studio : si vous prenez *Pocahontas*, *Danse avec les loups*, *Les aventures de Zak et Crysta* dans la forêt tropicale de FernGully et que vous mélangez le tout dans un shaker, vous obtiendrez *Avatar* »⁶⁸⁸

Ainsi, DOS SANTOS explique l'intention de ce réalisateur en ajoutant que :

« La ferveur de Cameron à réaliser le programme utopique, qui s'exprime à travers la conception ultra-détaillée de la planète PANDORA, (informations d'ordre géologiques et biologiques) et la maigre élaboration de structures sociales (information de l'ordre du politique) est symptomatique du concept d'*Avatar*. Il n'est pas question d'alternative politique mais d'alternative au politique. Le film se trouve alors entre deux lignes de descendance de l'*Utopie* de Thomas More.»⁶⁸⁹

Il explicite aussi, dans son article, que PANDORA représente une descendante d'*Utopie* de Thomas MORE qui représente une planète pleine de vie et de paix, ainsi, il poursuit en affirmant que :

« *AVATAR* est un film pour la paix, contre la guerre, pour la nature, contre la destruction de la nature pour un profit commercial, pour la biologie, contre la technologie... »⁶⁹⁰

687 DOS SANTOS Daniel,

Invention d'un univers, déréalisation d'un monde,

Disponible sur le lien : <http://www.stardust-memories.com/avatar-james-cameron/>

Consulté le 15/09/2011

688 MALBRUNOT Laurent, *AVATAR, Univers de James CAMEON*, Paris : ALPHEE, 2010, p.63.

689 *Idem*.

690 *Ibid*.

Cet article explique bien notre choix et montre le défi technologique mené par CAMERON afin de créer une utopie dans les espaces numériques. Rêver d'une planète où les avatars mènent une vie idéale par rapport à la planète terrestre est le but de ce réalisateur qui a essayé avec ses ultra-détails d'attirer l'attention du spectateur et lui faire vivre une expérience inédite dans ces espaces immersifs de PANDORA.

En effet, CAMERON est considéré comme le « Roi du monde » de PANDORA, comme le mentionne les deux journalistes Olivier DELCROIX et Jean-Luc WACHTAHOUSEN dans leurs interview avec ce réalisateur :

« Comme le héros de *Titanic*, ne seriez-vous pas devenu le « roi du monde », un nouveau monde baptisé PANDORA?

James CAMERON, -Ha! Ha! En tout cas, en tant que créateur de monde, croyez-moi, j'ai appris que c'était beaucoup de travail, de longues heures passées loin de ma famille. Je ne le recommande à personne! Plus sérieusement, mon but était de réussir à plonger les spectateurs dans un univers exotique crédible. Avec une armée d'artistes et autres créateurs graphiques, nous avons imaginé une flore, une faune, des paysages et des êtres extraterrestres possédant une toute autre culture que la nôtre. Une ethnologie sans fin. En fait, c'était quelque chose que je rêvais de faire depuis mon enfance. J'ai dû attendre d'avoir 55 ans et réaliser mon rêve. »⁶⁹¹

Ces espaces laissent les spectateurs dans un monde idéal en harmonie avec la nature, ce qui nous pousse à nous interroger sur l'utilité de ces espaces et si CAMERON nous montre la terreur de la politique des pouvoirs impériaux dans les mondes réels avec ce va et vient entre le monde des humains et celui des humanoïdes. L'approche de CAMERON se confond-elle avec celle de ROSEDALE qui a créé Second Life afin d'imaginer des espaces-refuges pour les internautes?

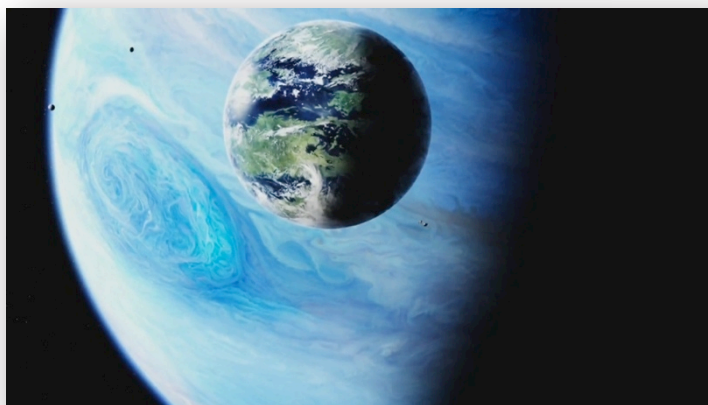


Figure 206 - Scène du film AVATAR : Les deux planètes : Le terre et PANDORA⁶⁹²

691 DELCROIX Olivier, WACHTAHOUSEN Jean-Luc, James Cameron sur une autre planète, LE FIGARO, Mercredi 16 décembre 2009, N° 20335 –Cahier N°3.

692 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [1:21]

3.1.1. Le système politique sur l'exoplanète PANDORA:

Le seul pouvoir qui existe sur PANDORA est celui du roi des *Na'vis* qui sont des extra-terrestres néolithiques comme l'explique CAMERON.

Les sociétés néolithiques sont normalement des sociétés préhistoriques de l'âge de pierre, sans gouverneur ni roi, tandis que dans *AVATAR*, PANDORA a un système royal où le roi des *Na'vis* a un pouvoir absolu avec sa famille.

Dans tout son film, CAMERON voulait mélanger l'habituel à l'inhabituel, le connu et l'inconnu pour créer un monde fantastique qui a un système politique utopique mélangeant le réel et le fictionnel.

Le roi de PANDORA était le père d'Eytukan, le père de NEYTIRI, chef du clan Omatikaya après sa mort à 90 ans et la division des *Na'vis* en 15 clans Le chef du clan est considéré comme un Chaman selon CAMERON.



Figure 207 - Eytukan le chaman d'Omatikaya⁶⁹³

Les plus importants clans sur PANDORA sont le clan des chevaucheurs Ikran et le clan des cavaliers des plaines et Omatikaya, le clan principal.

Chaque clan réside sur une partie de la planète, Ikran sur la partie des falaises côtières, les cavaliers de la plaine sur les plaines, et Omatikaya à côté de l'arbre sacré EYWA.

693 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [48 :49 – 48:52]

Le clan Ikran est présidé par une femelle, tandis que les autres ont des chefs masculins. Chaque chef de clan est chargé d'entraîner ses citoyens pour devenir des guerriers.

Ikran et Omatikaya sont en guerre depuis la mort du roi, mais à l'arrivée des humains, les clans se sont réunis afin d'avoir un seul pouvoir contre la force coloniale.

Parler d'un système politique dans un territoire virtuel n'a pas d'intérêt sauf quand il y a un récit fictionnel des territoires dits utopiques, c'est-à-dire afin d'étudier le côté utopique dans ces espaces.

PANDORA est une planète utopique car elle critique le système des clans des *Na'vis* et colonial des humains. Elle critique le comportement des humains vis à vis de leur planète mère.

Cette critique de la politique impériale et coloniale à travers ce film rend hommage à plusieurs problèmes politiques qui se déroulent sur la planète terrestre, comme l'invasion des européens en Amérique et leur guerre contre les indigènes indiens comme l'affirme le journaliste Isabelle REGNIER qui affirme que le film AVATAR est « une sorte de western délocalisé sur une planète inconnue où les américains seraient les cowboys et la *Na'vis* (peuple pacifique, habitants de PANDORA, qui vit en symbiose avec une nature magique) les indiens. »⁶⁹⁴, elle ajoute que CAMERON fait des « allusions à la guerre en Irak » afin d'arracher le pétrole et les richesses.

3.1.2. La religion sur PANDORA et l'arbre sacré EYWA :

Les *Na'vis* sont des être spirituels qui croient à EYWA la divinité de PANDORA, à laquelle tous les habitants rendent leur esprit lors de leurs mort.

Contrairement aux *Utopiens* de MORE qui reconnaissent un seul Dieu masculin, le Père de leur monde auquel toute âme retourne, les habitants de PANDORA croient à une divinité féminine qu'ils appellent *La Toute Mère*.

En effet, sur *Utopie* de MORE :

« Ce Dieu, ils l'appellent Père ; c'est à lui qu'ils rapportent les origines, les accroissements, les progrès, les révolutions, et les fins de toutes choses. C'est à lui seul qu'ils rendent les honneurs divins.

Au reste, malgré la diversité de leurs croyances, tous les Utopiens conviennent en ceci : qu'il existe un être suprême, à la fois Créateur et Providence. Cet être est désigné dans la langue du pays par le nom commun de Mythra. La dissidence consiste en ce que Mythra n'est pas le même pour tous. Mais, quelle que soit la forme que chacun affecte à son Dieu, chacun adore sous cette forme la nature majestueuse et

694 REGNIER Isabelle,
AVATAR, Un récit d'aventures efficace et gentiment halluciné, aplati par la 2D,
Journal LE MONDE, Dimanche 16, Lundi 17 Janvier 2011.

puissante, à qui seule appartient, du consentement général des peuples, le souverain empire de toutes choses. »⁶⁹⁵

EYWA est alors l'être suprême comme Mythra, elle existe partout et tous les honneurs divins sont rendu à elle. Ce choix de CAMERON revient au concept de la Terre mère ou Gaïa.

EYWA est le centre de la nature ou Maison Nature comme l'exprime CAMERON, elle est représentée par un arbre gigantesque qui est connecté avec toute le faune et flore de la planète PANDORA.

Dans son ouvrage *AVATAR, Univers de James CAMERON*, Laurent MALBRUNOT mène toute une enquête sur ce film tout en l'analysant d'une manière assez détaillée. Selon lui :

« Le peuple *Na'vi* habite au pied de l'arbre maison, qui est un arbre absolument gigantesque, comportant à la fois des ramifications et une toile interminables, un arbre autour duquel toute leur vie s'organise »⁶⁹⁶

Les cultes des *Na'vis* sont inspirés du chamanisme, la sorcellerie ou bien le druidisme, liés à une énergie primordiale de la divinité EYWA qui garde l'équilibre de la planète. Ces cultes sont largement liés à la nature comme l'affirme MALBRUNOT en disant que :

« James CAMERON tient finalement un discours plus proche de la force vitale à laquelle tout le vivant reviendra tôt ou tard. EYWA est décrite par les *Na'vis* comme un vaste réseau d'énergie créatrice : tout est lié à EYWA, tout vient à EYWA, tout revient à EYWA. »⁶⁹⁷

Selon MALBRUNOT, l'arbre maison est un arbre sacré rassemble toutes les âmes des *Na'vis* qui reviennent à la divinité EYWA. Durant les cérémonies religieuses, les *Na'vis* se réunissent autour de cet arbre pour chanter tout en tenant les mains et bougeant en rythme pour communier ensemble sous l'égide d'EYWA.

L'immersion du spectateur dans ces scènes de cérémonies sacrées lui fait sortir de son corps pour vivre dans un monde virtuel tout à fait spirituel.

Ces chants emmènent les spectateurs dans une autre planète inexistante physiquement mais proche de la divinité créatrice avec cette communion de ces êtres virtuels.

Cameron voulait mettre l'accent sur le pouvoir absolu de cette divinité sur la vie et mort des êtres. La mort est ainsi une partie naturelle de la vie mais aussi la réincarnation

695 MORE Thomas, *Utopie*, Op.cit. p. 109.

696 MALBRUNOT Laurent, *AVATAR, Univers de James CAMERON*, Op. Cit. p. 152.

697 *Idem*. p.151.

peut être un choix et ceci est remarquable dans la dernière séquence lorsque l'avatar de Jake SULLY ouvre les yeux⁶⁹⁸.

3.1.3. La langue des NA'VIS :

La seule langue sur PANDORA est le *Na'vi* qui est créée par Dr Paul FROMMER, un linguiste recruté par CAMERON et son équipe afin d'identifier le peuple dans son territoire exo-lunaire.

Créée pour l'occasion, la langue Navi possède sa propre grammaire et vocabulaire qui ne sont inspirée d'aucune autre langue.

La spécificité la plus remarquable de cette langue c'est qu'elle porte une certaine fluidité et musicalité rarement existante dans une langue humaine.

Dr FROMMER, en parlant de CAMERON, affirme qu'

«Il voulait une langue fluide et musicale, raconte-t-il. J'ai donc ajouté à ces premiers sons des consonnes éjectives et d'autres sons courts et rebondissants comme ceux qu'on trouve dans les langues africaines ou amérindiennes. Et puis, j'ai inséré des combinaisons de sons étranges.»⁶⁹⁹

La langue *Na'vi* inventée par Dr FROMMER, rappelle la langue utopienne chez Thomas MORE qui se caractérise par son inspiration des autres langues comme le Latin, le Perse et le Grec.

Les lettres du *Na'vi* sont issues du latin ce qui leur donne un peu de reconnaissance chez les spectateurs. Ce choix résume bien l'intention de CAMERON à créer une nouvelle langue utopique qui n'existe que dans ces espaces virtuels et parlée par les avatars de PANDORA.

Les chants des *Na'vis* pendant leurs cérémonies montrent la poésie de cette langue fantastique et la beauté de sa prononciation, ce qui permet une certaine fantaisie dans l'espace fictionnel. Depuis la création du terme *Utopie* par MORE, les cinéastes ont trouvé de nouveaux territoires linguistiques pour créer de nouvelles formes de langages qui illustrent l'esthétique de ces nouveaux espaces imaginaires.

La langue *Na'vi* a servi comme langue spécifique des territoires de PANDORA afin de créer de nouveaux espaces utopiques.

698 Voir figure 235.

699 ENGUIX Mélody,

Navi, la langue d'AVATAR,

L'expresso, le 7 décembre 2009.

Disponible sur : <http://www.lexpress.to/archives/4560/>

Le perfectionnisme de CAMERON dans ce film par la génération de ces avatars a atteint un certain niveau qu'il veut imiter les êtres humains et créer une nouvelle société utopique qui a son propre territoire où elle vit indépendamment du monde terrestre. La langue *Na'vi* se veut alors un moyen d'identification de ces habitants de l'exoplanète PANDORA.

3.1.4. La faune et la flore sur PANDORA

Les espaces virtuels de PANDORA ne manquent pas d'hyper-réalisme, pour cela, CAMERON a voulu construire une planète qui a une faune et flore fantastique et surtout mystérieuse. Avec l'arrivée de l'avatar humanoïde de Jake SULLY à la jungle, le spectateur a commencé à découvrir les espaces fictionnels de PANDORA, et notamment sa faune et flore.

Le récit fictionnel porte en lui un ensemble de dialectiques entre l'espace et le temps virtuels et pose plusieurs questions existentielles sur la place des avatars dans les espaces virtuels. La création d'une telle faune et flore dans cette exoplanète pose plusieurs problématiques que nous essayerons d'étudier pour dégager les caractéristiques utopiques de ce nouveau territoire des *Na'vis*.

3.1.4.1. La jungle et les plantes sur PANDORA:

A partir de la découverte de Jake SULLY de la végétation de PANDORA dès son arrivée via son avatar, nous pouvons constater les différentes plantes extraordinaires de cette planète comme le faisait Raphaël en découvrant *Utopie* de MORE.

Nous n'allons pas citer toutes les plantes existantes sur cette planète dans ce chapitre, mais nous essayerons de dégager le caractère utopique de cette jungle virtuelle.

La jungle de PANDORA est bioluminescente à paysages « fantasmagoriques » c'est-à-dire « comme une vision issue d'un rêve » comme l'exprime Rick CARTER.⁷⁰⁰

Comme l'explique CARTER, les plantes sur PANDORA sont très variées ce qui nous permet de constater le côté utopique de cette planète. En effet, imaginer des espèces issues de plusieurs inspirations qui vont du réel au virtuel montre bien le recours de CAMERON à créer des espaces paradisiaques largement détaillés non identifiables ni reconnus dans notre quotidien. Il permet au spectateur de vivre des moments rêvés dans cette jungle où les plantes portent en elles un certain perfectionnisme dans un territoire idéal non localisable dans le monde terrestre.

700 PINTEAU Pascal,
Entretien avec Rick CARTER, chef décorateur, seconde partie
Cinéma, 15 Février 2010.
Disponible sur : <http://www.effets-speciaux.info/article?id=331>

De l'arbre de vie jusqu'aux plantes les plus minuscules, la jungle de PANDORA décrit un nouvel espace virtuel qui permet de vivre un voyage utopique semblable de celui effectué par Thomas MORE dans *Utopie*.

Dr Grace AUGUSTINE ou Sigourney WEAVER, l'a bien remarqué dans ses propos autant dans le film que pendant ses interviews, que PANDORA est un autre monde situé au-delà de notre ciel qui a une beauté mystérieuse avec une jungle exotique et paysages de rêve.



Figure 208 - Jake SULLY en train de découvrir l'*Helicoradian* interactif ⁷⁰¹



Figure 209 - Jake SULLY dans la jungle bioluminescente de PANDORA ⁷⁰²

701 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [31 :29 –32 :04]

702 *Idem*. [41 :05 –41 :15]

Si nous nous arrêtons sur ces paysages découverts par les humains nous pouvons remarquer les vues aériennes multiples prises par James CAMERON durant son film.

A partir de ces vues, nous pouvons nous immerger dans des espaces de plus en plus rêvés surtout en voyant les montagnes suspendues et verdoyantes.

Ces montagnes sont considérées comme symboles d'une force spirituelle transcendante qu'évoque CAMERON par l'Unobtanium, la source d'énergie unique sur PANDORA.

Cette force agit aussi sur l'atmosphère de PANDORA afin de créer un endroit typique où les humains se trouvent devant une diversité d'espèces comparables à celles qui se trouvent sur leur planète-mère la Terre.

Cette diversité d'espèce a été bien présentée dans l'ouvrage *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA* de Maria WILHEIM et Dork MATHISON, qui affirment que :

« La vie végétale sur PANDORA est étrange et même invraisemblable. Pourtant, certaines plantes ressemblent beaucoup à celles de la Terre. La diversité de la vie végétale et ses différences en taille et en complexité suggèrent que, comme sur Terre, l'environnement sur PANDORA agit comme une force de sélection naturelle. »⁷⁰³

En effet, la création de cette jungle revient à plusieurs références du monde réel, comme l'Anémoneïde une sorte de plante carnivore par exemple et l'Octoshroom semblable des champignons.

CAMERON a essayé d'imaginer plusieurs plantes dans la jungle de PANDORA que nous avons découvert avec SULLY pendant son voyage semblable de celui de Raphaël sur *Utopie* de MORE.

Ainsi, en écoutant les paroles de Dr Grace AUGUSTINE, nous pouvons découvrir ces espaces utopiques de la jungle de PANDORA, elle a servi comme guide de SULLY et de tous les humains sur cette planète.

Dans le film AVATAR, il y a

« Une multitude de dangers vous attendent sur PANDORA, mais le plus gros risque que vous prenez, c'est de l'aimer un peu trop. »⁷⁰⁴

703 WILHEIM Maria et MATHISON Dirk, *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA*, Neuilly-sur-Seine : Michel LAFON, 2009, p.125.

Traduit de l'Anglais par Juliette Lê, Titre original: *AVATAR, A Confidential Report on the Biological and Social History of Pandora (James Cameron's Avatar)*, Philadelphia: Twentieth Century Fox Film Corporation, 2009.

704 Texte original : « There are many dangers on Pandora, and one of the subtlest is that you may come to love it too much »

Source:

CAMERON James,

Script original du film AVATAR,

Disponible sur: <http://sfy.ru/?script=avatar>

Comme l'exprime Sigourney WEAVER dans le film, elle ajoute dans une interview avec *Hollywood Dailies*⁷⁰⁵, que c'est un monde très spécial, d'où nous pouvons affirmer que CAMERON a repris l'île *Utopie* de MORE comme l'affirme Jeanne LOMBARDO dans son article :

« James CAMERON borrows heavily from classic and modern tales of utopia. From its pristine nature to its harmonious social structure, PANDORA is another name for Utopia. »⁷⁰⁶

Dans sa description de PANDORA LOMBARDO parle d'une nature très propre et étrange comme si nous voyageons dans une planète de rêves ou « Dream land » ce qui caractérise les espaces utopiques.

PANDORA est alors un genre de paradis virtuel conçu par CAMERON qui peut nous rappeler le paradis d'EDEN comme le mentionne Jeanne LOMBARDO⁷⁰⁷.

Elle affirme que:

« The setting of PANDORA also recalls even earlier visions of blessed isles and Edenic paradises where an abundant nature provides for all needs. Indeed, the *Na'vi*, it seems, do not even engage in agriculture. Avatar may provide a New Age twist to such ancient tales, substituting an organic philosophy of Gaia for a providential God, but the message is the same. An enlightened harmony with nature will result in abundance without toil. »⁷⁰⁸

Le Paradis d'EDEN a été abondamment cité dans les textes divins ce qui caractérise l'Age d'Or⁷⁰⁹ dans la tradition gréco-latine, où la générosité de la nature offre tous les besoins aux utopiens comme l'explique LOMBARDO.

L'arbre EYWA est alors semblable de l'Arbre de Vie dans ce paradis, et les plantes imaginés par CAMERON offrent tout ce qu'il faut aux *Na'vis* qui n'ont plus besoin de participer à l'agriculture dans la planète de PANDORA. En effet, toutes les créatures profitent de ces plantes pour se nourrir que ce soit biologiquement ou spirituellement (pendant les prières des *Na'vis*).

705 <http://www.youtube.com/watch?v=htBuAei3YY4&feature=related>

706 LOMBARDO Jeanne,

Utopia Through the Lens of the Movie Avatar, Classic Utopian Elements Abound in James Cameron's Latest Film

Source: <http://jeanne-lombardo.suite101.com/utopia-through-the-lens-of-the-movie-avatar-a193733>

707 *Idem*.

708 *Ibid*.

Traduction : « Le réglage de PANDORA rappelle aussi des visions encore plus tôt des îles bénies et paradis édénique, où une nature abondante offre tous les besoins. En effet, le Navi, il semble, ne pas même se livrer à l'agriculture. Avatar peut offrir une touche New Age à de telles fables anciennes, en substituant une philosophie organique de Gaia pour un Dieu providentiel, mais le message est le même. Une harmonie avec la nature éclairée se traduira dans l'abondance sans labeur. » (Traduit par le service Google traduction et corrigé par l'auteur)

709 *Utopie*, Exposition de la BNF, Paris 2010.

Source : <http://expositions.bnf.fr/utopie/arret/d1/1.htm>

3.1.4.2. Les animaux-créatures sur PANDORA:

Les mondes virtuels permettent un imaginaire assez large pour créer tout ce que veulent les artistes. Pour cela, James CAMERON a bien profité des nouvelles technologies afin de créer un monde utopique où vivent plusieurs créatures qu'il a conçu spécialement pour son film.

PANDORA est une exo-lune comme il la définit et contient une flore assez riche que découvre Jake SULLY pendant son voyage utopique sur cette planète. Les créatures de PANDORA sont inspirées des animaux terrestres et forment un mélange étrange. Il existe une myriade de créatures sur PANDORA qui marque une vie planétaire assez variée dans cette jungle utopique. Selon Maria WILHEIM et Dirk MATHISON, il existe des créatures presque similaires à des races éteintes sur la Terre qui agissaient comme « fenêtres sur notre passé biologique »⁷¹⁰. La diversité de ces créatures⁷¹¹ marque une faune authentique qui porte une beauté ravissante et étonnante à la fois.

Les premières esquisses⁷¹² de CAMERON présentent des dessins au crayon, en pastel et des terres qui montrent l'avancement des idées pour créer les différentes créatures du monde utopique de PANDORA. Il a essayé d'hybrider différentes créatures en une seule en empruntant chaque membre d'un animal terrestre. Prenons le Thanator comme exemple, il a des mâchoires et branchies de requin, des antennes comme chez les insectes, une armature semblable d'une panthère mais plus grand⁷¹³, et il peut émettre du venin comme une vipère.

Ce qui attire l'attention dans cette recherche c'est le choix métaphorique des nominations de ces créatures ainsi que le pouvoir qu'ils exercent sur le territoire virtuel de PANDORA. La loi de la jungle est appliquée sur PANDORA, c'est-à-dire que c'est la loi du plus fort. Dès l'arrivée de SULLY sur cette planète, il aperçoit cette sauvagerie des créatures de CAMERON, alors, il commence à l'appliquer pour pouvoir exister.

Tsawl KEYE'UNG définit le Thanator comme le prédateur de PANDORA, dans le site qui rassemble la communauté qui s'intéresse au film, il affirme que :

« Sans pratiquement aucun doute, les biologistes ont supposé que le Thanator était le prédateur le plus dangereux et le plus vif de PANDORA. Sur Terre, on pourrait comparer cet animal à une panthère, bien que plus grand évidemment. Il est dit que ce prédateur aurait pu facilement battre un T-Rex lors des temps du jurassique. Ce prédateur puissant a une capacité unique à régner sur son territoire. Il incarne la terreur

710 WILHEIM Maria et MATHISON Dirk, *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA*, Op. Cit. p.67.

711 <http://www.communaute-avatar.fr/>

712 Voir figure 210.

713 5,50 mètres de long et plus de 2,50 mètres d'hauteur.

pour le reste de la faune de PANDORA, du prédateur le plus grand au prédateur le plus féroce de la lune. »⁷¹⁴



Figure 210 - Esquisses du Thanator par James CAMERON⁷¹⁵

Si nous revenons au script du film rédigé par James CAMERON nous pouvons comprendre l'importance de cette créature inventé par ce cinéaste qui affirme que :

« Le prédateur le plus effrayant de PANDORA. Il s'agit d'une panthère noire à six pattes, de la taille d'une semi-remorque, dotée d'un crâne blindé, d'une queue ventineuse et d'une énorme mâchoire armée de crocs longs de trente centimètres. »⁷¹⁶

Le Thanator est le plus important des créatures qui défend le territoire virtuel de PANDORA-puisque les *Na'vis* ne lui font même pas de célébration pendant leur chants de chasse car ils le craignent⁷¹⁷- mais il existe aussi d'autres qu'ont confrontés SULLY et l'équipe de GRACE pendant leur première exploration. Le Viperwolf est une créature qui a

714 http://www.communaute-avatar.fr/thanator_5-12-196.htm

715 FITZPATRICK Liza, *Avatar, Le livre*, traduction de Sébastien DANCHIEN, Paris: Archipel, 2009, pp.56-57, titre original : *The Art of Avatar : James Cameron's Epic Adventure* New York : Abrams, 2009.

716 CAMERON James,

Script du film AVATAR, p.32.

Source : <http://www.cinefile.biz/script/avatar.pdf>

Texte original: « A THANATOR. The most awesome land predator the universe has ever conceived This thing could eat a T-rex and have the Alien for desert. It is a black six-limbed panther from Hell, with an armored head and massive distensible jaws.»

Existe aussi sur : FITZPATRICK Liza, *Avatar, Le livre*, traduction de Sébastien DANCHIEN, Op.cit., p.56.

717 WILHEIM Maria et MATHISON Dirk, *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA*, Op.cit. p. 119.

servi de point de contact de SULLY et NEYRITI à cause de son apparition au début de son voyage utopique. La bataille de SULLY avec ce nombre assez important de Viperwolves, a créé toute une dynamique au rythme général du film, ce qui a offert une grande importance à la sauvagerie de cette créature et son pouvoir sur le territoire utopien de PANDORA.

Dotés de plusieurs caractéristiques biologiques, les Viperwolves sont des créatures puissantes qui ont un rôle protecteur de l'exoplanète. Dès son arrivée, SULLY a été une proie d'une partie de chasse de ces créatures qui ont essayé de l'attaquer avec une souplesse énorme avant que NEYTIRI ait essayé de le cibler avec son arc (arme assez primitive).

Lorsqu'elle a vu les selves qui flottent en l'air et s'installe sur le bras de SULLY nous remarquons le pouvoir de cette « graine » qui ressemble à la méduse, pour cela, nous pouvons les considérer comme créatures car ils se déplacent et bougent comme la méduse.



Figure 211- Jake SULLY et les Selves qui l'ont choisi⁷¹⁸

Il existe plusieurs créatures qui ont du pouvoir sur le territoire utopien de PANDORA comme le Leonopteryx ou Toruk en langue *Na'vi*, il est considéré le Seigneur des airs, et il est toujours lié au dirigeant des *Na'vis*.

Ayant une signification mythique « Dernière ombre », il est le plus puissant des créatures dans l'air de PANDORA. Sa grandeur ultime de 25 mètres et sa morphologie empruntée des reptiles terriens, lui donne une force énorme pour capturer ses proies. Nous pouvons le remarquer lorsque SULLY l'a dompté à la fin du film pour devenir un « Toruk Makto » ou « cavalier de la dernière ombre ». Tous les *Nav'is* sont effrayés quand il descendait et commencent à se bénir sur son épaule comme signe de respect. Le Marteurau

718 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [44 :45 –45 :09]

Titanothère est une créature qui rappelle le rhinocéros marque une autre force dans la faune de l'exoplanète, sa force réside en sa tête qui rappelle le requin-marteau. Sa vitesse et détermination suffisent à faire fuir toutes les créatures de PANDORA même les *Na'vis*.

Comme l'exprime Dr Grace, cette créature « marque son territoire »⁷¹⁹, c'est-à-dire qu'elle défend son territoire, avec sa confrontation en grand nombre avec le Thanator, elle devient plus puissante que lui.

Bien que les créatures sur PANDORA soient nombreuses, elles possèdent un autre pouvoir grâce à leur relation avec les avatars d'une part, et l'arbre de vie d'une autre part, ce que nous allons étudier dans le chapitre suivant.

3.2. La civilisation des *Na'vis* et leur relation avec la nature :

Le voyage de Jake SULLY est différent des autres chercheurs humains, puisqu'il a réussi à devenir un citoyen *Na'vi* par excellence. Suite au décès de son frère, le jeune doctorant qui travaille avec Dr Grace dans son laboratoire de recherche scientifique, l'ex-marine Jake SULLY a eu la chance de vivre une expérience inédite dans ce film malgré son handicap.

En suivant l'enchaînement des événements tout au long du film, nous pouvons découvrir une nouvelle civilisation issue de l'imaginaire de James CAMERON et son équipe, qui a des caractéristiques humanoïdes.

Cette civilisation porte en elle une nouvelle vie virtuelle et utopique, même si elle emprunte de notre civilisation terrestre plusieurs points communs.

Comme a fait Raphaël dans *Utopie* de MORE, Jake SULLY a décrit pour son chef Dr Grace, toute la vie de cette civilisation avec toute une narration filmique qui décrit d'une manière illustrative et fictionnelle la vie des avatars sur l'exoplanète PANDORA.

Les avatars sont devenus les utopiens virtuels de PANDORA, ce qui nous pousse à les étudier comme l'a fait MORE qui explique que :

« La terre en friche n'avait d'autres habitants que les bêtes les plus féroces, les reptiles les plus affreux ou des hommes plus sauvages que ces animaux. »⁷²⁰

Cette phrase de MORE nous rappelle l'image des *Nav'is* qui ont un caractère primitif et sauvage. Ainsi, ces *Nav'is* étant vivants dans la jungle, avec sa faune et flore, gouvernent leur territoire et le défendent d'une manière sauvage contre les *Sky people* ou les *Hommes du*

719 *Idem.*[32 :25 – 32 :33].

720 MORE Thomas, *Utopie*, Op.cit. p.16.

ciel. Ces indigènes ont une certaine morphologie que nous voulons étudier afin de comprendre leur lien avec leur environnement et notamment avec la faune et la flore, existantes sur la planète PANDORA.

3.2.1. L'interconnexion des êtres vivants sur PANDORA : La réconciliation avec la nature :

Le comportement des différentes créatures et leur pouvoir ne peut pas nier celui des utopiens, les *Na'vis* règnent leur territoire comme le font les humains sur le globe terrestre.

PANDORA est une planète rêvée et imaginée par CAMERON, qui a mis Jake SULLY dans un voyage utopique en s'incarnant en son avatar bleu de morphologie humanoïde. Pour avoir un pouvoir absolu, ces utopiens sont connectés à la faune et la flore de PANDORA pour dominer le territoire virtuel.

Que veut CAMERON par cette interconnexion? Et quel message voulait-il transmettre aux humains de nos jours?

Le décorateur Rick CARTER explique bien l'inspiration de CAMERON de GAÏA ou la Terre Mère à laquelle tout est connecté, il affirme que :

« De toutes les merveilles de PANDORA, la plus fantastique est peut-être le réseau neural global de ce monde auquel sont connectées toutes les espèces végétales et animales de la planète. Semblable au système nerveux humain, ce réseau permet à tous les organismes vivants de PANDORA de fonctionner comme une seule et unique entité. Le centre de ce réseau, et le cœur et cerveau de la lune, est un vieux saule gigantesque et noueux qui est le sanctuaire des *Nav'is*, une extension de leur âme, et un lieu de régénération et de savoir. Cet Arbre des Âmes est situé au centre d'une formation géologique inhabituelle sur PANDORA, constituée d'arches de roches magnétiques qui forment un arc-en-ciel de pierre au-dessus d'une profonde caldera, une grande dépression volcanique. »⁷²¹

Pour CARTER, EYWA existe dans l'arbre de vie de la planète PANDORA, il constitue le cœur du système nerveux de tous les êtres *pandoriens*. En effet, tout est connecté à EYWA qui est l'esprit divin qui garde l'équilibre de tous les êtres vivants de PANDORA.

Les *Na'vis* célèbrent la nature avec leurs chants et danse. Tout est en harmonie avec la nature même les habits des utopiens de PANDORA. Si nous retournons sur le documentaire du *Making Of* du film *AVATAR*, nous pouvons comprendre que tout est fabriqué à la main, même les accessoires et bijoux, ce qui tisse une autre relation de leurs corps avec la nature.

721 <http://www.cinemotions.com/article/85961>

La peau des avatars possède des points bioluminescents qui rappellent cet effet naturel des la flore de la planète. Dotés d'une natte qui semble être une simple longue tresse, ils s'en servent pour se connecter aux autres créatures et aussi à l'arbre des âmes.

Dans l'ouvrage *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA* de Maria WILHEIM et Dork MATHISON, qui affirment que :

« Cette connexion permet aux *Na'vis* de sentir les signaux énergétiques et cinétiques émis par les créatures, les plantes et la lune elle-même. »⁷²²

Cette interconnexion collective entre les tous les êtres de PANDORA leur permet d'interpénétrer le réseau neuronal qui enveloppe la lune tout entière et d'accéder à la sagesse de la vie de PANDORA.

Jake peut, comme tous les *Na'vis*, utiliser cette natte pour se connecter aux différentes créatures indispensables à la protection du clan. Pour cela, Maria WILHEIM et Dork MATHISON ajoutent:

« Grâce à cette interface neuronale, ils contrôlent les Equidius, les Banshees des montagnes et, dans de rares circonstances, des animaux plus dangereux »⁷²³

Cette interface neuronale dont parlaient ces deux auteurs est appelée « Tsaheylu » chez les *Na'vi*, elle leur permet de contrôler leurs créatures et aussi de se connecter entre mâles et femelles pour avoir des sentiments émotionnels très rares.⁷²⁴

Le « coda » ou « Tsaheylu » a permis à SULLY de se connecter à EYWA à travers l'arbre des âmes pour le demander de sauver la planète pendant l'invasion des humains.

Les *pandoriens* croient en cette divinité et croient que tous les esprits en sont empruntés pour la rendre à EYWA lors de leur mort. Issue d'une famille chrétienne, CAMERON voulait par cela envoyer un message aux humains qu'il existe un seul dieu auquel tous les esprits sont rendus.

Son choix de l'arbre de vie est symbolique car il peut nous renvoyer à l'arbre de vie dans la Bible qui désigne l'immortalité et l'éternel.

MALBRUNOT analyse la symbolique de l'arbre dans le film AVATAR en affirmant que :

« L'arbre c'est encore le lien au passé, le lien aux générations précédentes (arbre généalogique); l'arbre c'est aussi du « dur » au milieu des plantes éphémères; l'arbre c'est aussi le symbole de l'éternité (les séquoias, les pins de Bristlecone âgés de quatre

722 WILHEIM Maria et MATHISON Dirk, *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA*, Op. Cit. p. 47.

723 *Idem*.

724 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I.

mille ans, les eucalyptus; l'arbre, c'est aussi le stockage du dioxyde de carbone allié à la production d'oxygène, source de vie [...]. Ainsi, dans l'arbre, il y a la symbolique de la renaissance perpétuelle, avec l'idée que Tout se retrouve dans chaque fragment : chez les *Na'vis*, EYWA est incarnée dans cet arbre »⁷²⁵

Ce lien au passé est remis en question lorsque SULLY a fait connecter sa natte avec l'arbre des âmes, il a entendu la voix des ancêtres, ce qui permet aux *Na'vis* d'échanger la mémoire comme l'expliquent NEYRITI et Dr Grace dans le film.

L'interconnexion des êtres vivants virtuels dans la planète PANDORA est utopique de point de vue conception, car ça permet de créer tout un réseau d'une dimension phénoménale comme l'explique Dr Grace.

Cette harmonie avec la nature rappelle les humains qu'il faut réconcilier avec elle et ne pas épuiser ses sources comme l'ont fait les humains dans le film, qui ont détruit PANDORA pour obtenir l'Unobtanium. Ce minéral inobtenable qui existe nulle part virtuel de celle exoplanète a conduit les humains sur PANDORA et à explorer ces espaces virtuels utopiques.

Dans leur rapport, WILHEIM et MATHISON disent que :

« Cette précieuse substance, l'Unobtanium, grâce à ses propriétés magnétiques supraconductrices, contribue à créer une myriade de formations géologiques exceptionnelles, comme les célèbres montagnes Hallelujah et les Arches de pierre. »⁷²⁶

Cette pierre permet physiquement la supraconductivité de l'électricité depuis l'arbre de vie vers les autres plantes, d'où la bioluminescence de toute la planète.

Cette interconnexion géologique sur PANDORA a une autre symbolique, et la rend plus utopique surtout à la présence des champs magnétiques inexistantes sur la Terre.

Les montagnes suspendues *Hallelujah* en sont un exemple pertinent car elles rajoutent le côté surréel à la nouvelle planète. Bien que certains analystes les comparent aux montagnes suspendues de René MAGRITTE⁷²⁷.

Selon James CAMERON, ces montagnes sont inspirées des photos prises par son assistant Steve MESSING dans le Mont Nantianyizhu, le plus célèbre en Chine.

A partir de ces photos, Rob STROMBERG a réussi à faire les premiers croquis en 3D des paysages spectaculaires que nous voyons dans le voyage utopique de SULLY tout au long du film.

725 MALBRUNOT Laurent, *AVATAR, Univers de James CAMERON*, Op.cit. p.152.

726 WILHEIM Maria et MATHISON Dirk, *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA*, Op. Cit. p.21.

727 LE GOFF Patrick,

Avatar, le corps et le pixel, 2010.

Source : <http://www.analysesdesequences.com/avatar/2.html>

3.2.2. Le message d'EYWA :

Les utopiens virtuels de PANDORA avec leur interconnexion, les éléments géologiques en relation magnétique avec l'Unobtanium et l'interactivité des avatars avec les plantes luminescentes, rendent l'espace naturel en équilibre fantastique et permet une certaine harmonie qui manque sur le globe Terrestre. Ainsi, nous pouvons conclure que CAMERON voulait passer plusieurs messages à partir de ces liens, que nous pouvons dire qu'ils sont incarnés dans la divinité d'EYWA.

En détruisant l'Arbre de la vie, PANDORA n'existera plus, et tout l'équilibre sera perdu. Bien qu'espace idéal, PANDORA représente une *Utopie* du 22^{ème} siècle à partir de laquelle CAMERON lance un cri de détresse aux humains de nos jours.

Presque tous les sites et blogs écologiques classent le film de CAMERON en tant que film écologique, qui lance un appel aux êtres humains du danger qui menace la planète Terre.

Sur PANDORA, ces réseaux sont vivants et liés avec celle d'EYWA qui garde un œil divin sur eux. Ces réseaux existent en ces jours entre les êtres vivants grâce à internet qui permettent la connexion entre tous les terriens. Alors, peut-on dire que la connexion sur la toile est une des solutions annoncées par CAMERON afin de sauver notre planète?

En effet, CAMERON voulait-il nous transmettre le message d'EYWA, qu'il existe entre nous des connexions pour économiser l'utilisation de l'oxygène de notre planète.

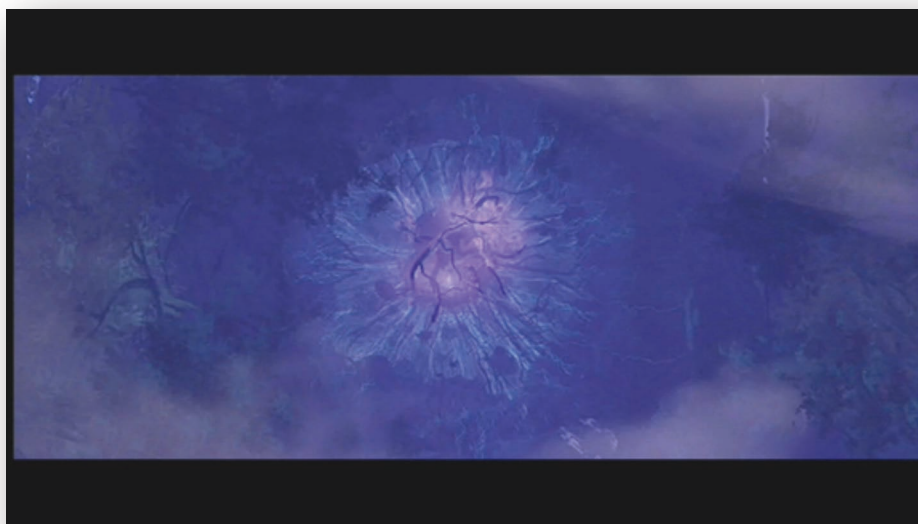


Figure 212- L'œil d'EYWA⁷²⁸

728 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 3, 2010. Voir Annexe I. Scènes coupées inédites : Scène 224A : L'œil d'EYWA [1:24 – 1:27]

3.3. L'enchevêtrement des territoires utopiques et réels dans les territoires fictionnels :

A première vue, les espaces fictionnels de James CAMERON semblent être réels et non pas utopiques, créés dans des espaces aménagés par les décorateurs surtout au début du film. Mais avec l'enchaînement des évènements nous voyons que ces espaces se métamorphosent en des espaces totalement virtuels puis ils reviennent à ceux réels.

Les décors du film Avatar portent plusieurs secrets que nous ne pouvons dévoiler qu'en voyant les *scènes supprimées*⁷²⁹ et le documentaire du *Making of* du film.

Le tournage du film avatar ayant eu le plus grand budget dans l'histoire du cinéma hollywoodien, marque une nouvelle génération de films de science-fiction où l'acteur est en va et vient entre les studios, la nature et les espaces virtuels tridimensionnels.

Grâce à la technologie de *Motion Capture*, CAMERON a réussi sa mission en faisant tout un espace fictionnel qui mêle le réel et l'utopique dans son film historique. Avec les effets spéciaux et la *Réalité Mixte*, les images portent en elles des technologies les plus sophistiquées.

3.3.1. Jake SULLY entre le réel et le virtuel :

Étant ex-marine, le héros principal du film AVATAR est un personnage symbolique en utilisant son avatar-guerrier qui porte son ADN. Le duo de SULLY et son avatar ayant le même nom porte un réalisme important dans la vie terrestre et *pandorienne*.

La différence entre les deux est énorme car il est un handicapé cloué sur sa chaise roulante et ayant les muscles trop faibles. Sur PANDORA il présente un Avatar bien actif, ayant une morphologie développée comme celle des *Na'vis*, à corps musclé, de 3 mètres de long, de taille fine et élancée, aux épaules très larges formant un V avec le haut de son dos.

Sa peau bleu vert, douce et irisée lui donne une certaine attirance avec son visage semblable aux humains d'une part, mais avec des yeux et nez d'un chat. Ses gros yeux en amandes sont hypersensibles à plusieurs fréquences lumineuses. Son cou, son long torse et ses longues jambes sont équilibrés par sa queue préhensile.

A la première connexion avec son avatar, Sully a eu un grand plaisir en voyant ses jambes fonctionner, ainsi, il s'est enfui du laboratoire avec une joie apparente aussi bien dans l'expression de son visage que dans son comportement. Lorsqu'il est sorti vers le jardin, il a bien essayé d'enfoncer ses pieds dans le sol tout en sentant une nouvelle vie qui lui donne un nouvel espoir de marcher après de longues années d'handicap.

⁷²⁹ *Idem*.

CAMERON raconte dans le script du film cette scène en affirmant :

« Jake flexes his legs -- JUMPS -- and lands a little unsteadily, but his expression is joyful.

He takes a few steps and breaks into a RUN. People are calling to him, somewhere, but he doesn't hear them -- he's running. RUNNING!

He finds himself in the COMPOUND GARDEN, and stops amid neatly tended rows of ALIEN PLANTS. He looks down, wiggling his toes in the warm soil. Then inhales deeply – reveling in the alien smells -- earth, plants, the nearby forest. He looks at his bare footprint in the soil of an alien world. »⁷³⁰

Ainsi, CAMERON voulait insister sur la notion d'AVATAR à partir de son choix d'un ex-marine handicapé devenu un chercheur scientifique d'une part et un *Na'vi* guerrier d'une autre.

L'intelligence qu'a dédiée CAMERON à son personnage lui permet de jouer ce double rôle dans un film qui se déroule à mi-chemin du réel et du virtuel.

Dans les *Templates*⁷³¹ CAMERON essaye de mettre en scène les déplacements de Jake SULLY en tant qu'Avatar ou bien sur la chaise roulante. Ses choix de points de vue de la caméra et des plans mettent en valeur cette intelligence qu'il engendre dans son cerveau avec lequel il se connecte dans l'Unité de liaison.

Ces unités ont permis à SULLY de vivre une nouvelle expérience avec son corps virtuel comme le font les internautes sur Second Life par exemple. Une expérience qui mêle entre le réel et le virtuel, qui lui permet de réaliser tous ses rêves, de marcher, courir, et même voler à l'aide des Banshees, les seules créatures volantes sur PANDORA.

Après ce voyage utopique dans l'unité de liaison où SULLY voit un tunnel lumineux lui faisant la transition de son cerveau pour s'incarner en son avatar, il commence à se familiariser et vivre cette nouvelle vie. Son premier contact avec la nature était le fruit *pandorien* que lui a lancé Dr Grace dans le jardin de l'AVATAR COMPOUND, un espace dédié aux avatars pour s'entraîner à la vie sur PANDORA.

Une fois retourné au monde réel, SULLY se sent trop étouffé et transpirant comme s'il faisait de vrais efforts physiques, il revient à son vrai corps pour retourner à sa vie réelle et faire le tour dans la base humaine de PANDORA, où il rencontre le Colonel Miles QUATRICH et la pilote Trudy CHACON.

Le deuxième contact avec la faune et la flore de cette exoplanète, était son deuxième voyage avec RUDY et son SAMSON, un engin hyperréaliste avec lequel les spectateurs

730 CAMERON James,
Script du film AVATAR, p.32.
Source : <http://www.cinefile.biz/script/avatar.pdf>
731 Voir lexique.

peuvent vivre cette expérience de voler et voir les montagnes flottantes et les forêts fantastiques de PANDORA avec les scènes en travelling spectaculaires que faisait CAMERON. Dans son ouvrage, Liza FITZPATRICK explique l'effet que donne le SAMSON au spectateur :

« De nombreuses scènes du film et maintes dialogues entre les personnages principaux se déroulent à bord du Samson, entre la base humaine de l'Enfer et la forêt des *Na'vis*. Dès que le Samson quitte la base, le spectateur se trouve plongé dans un univers inquiétant et abstrait de montagnes flottantes et de plantes fantastiques ; ce qui a poussé CAMERON à opter pour un moyen de transport aussi réaliste »⁷³²

Dès leur atterrissage sur PANDORA, SULLY commence son vrai voyage utopique sur cette planète, en laissant Norm et Avatar Grace en recherche de traces et d'échantillons, il s'ennuie et commence à découvrir les premières plantes fantastiques et créatures de PANDORA.

Sa fuite du Thanator marque une deuxième symbolique des pieds de SULLY et leur importance à lui sauver la vie. La réaction des créatures de PANDORA n'en manque pas de symbolique à la défense du territoire contre les Avatars créés par les humains.

SULLY porte en lui un avatar guerrier, courageux « peur de rien » comme disait NEYTIRI, le premier *Na'vi* qu'a rencontré SULLY sur PANDORA.

Après sa bataille avec les Viperwolves, SULLY et NEYTIRI ont commencé à avoir un dialogue assez pertinent surtout avec l'arrivée de Tsu'Tey et son équipe.

Ainsi, SULLY commence à découvrir la différence entre son Avatar et les autres *Na'vis*. Même s'il a la même morphologie d'un *Na'vi* mûr et musclé, il a l'esprit d'un enfant comme l'appelait NEYTIRI.

Cette innocence enfantine qu'a créé CAMERON dans le personnage de l'avatar de SULLY, nous permet de conclure que son voyage utopique est totalement spirituel sur PANDORA.

Avec l'enchaînement des événements sur ce nouveau monde virtuel, CAMERON met l'accent sur la découverte de nouveaux territoires à l'aide des avatars qu'il met en scène dans un espace imaginaire, fictionnel et assez spirituel.

Cette spiritualité évoquée par les Selves qui ont choisi SULLY pour devenir le chef des guerriers et l'élu d'EYWA sur la nouvelle exoplanète, montre l'importance de l'identité des *Na'vis* comme indigènes qui luttent contre toute occupation de leur territoire. Et ceci

732 FITZPATRICK Liza, *Avatar, Le livre*, Op. Cit. p. 23.

présente un des messages les plus profonds du film que nous étudierons dans les prochains chapitres.

CAMERON a choisi SULLY dans ce film pour son ignorance du monde de PANDORA (étant un ex-marine et non pas chercheur en botanique comme Dr Grace et son frère Tommy), ainsi que pour son courage et son expérience guerrière.

L'intégration de SULLY dans le clan des Omaticayas pour devenir un des leurs, avec l'aide de NEYTIRI qui lui a appris la langue *Na'vi* et sa familiarisation à leur vie montre aussi le développement de l'imaginaire fictionnel chez CAMERON, qui est un peu différent de MORE dans son *Utopie*, où Raphaël se contente de décrire la vie des utopiens et non pas s'intégrer à leurs coutumes et traditions comme l'a fait SULLY.

Entre espace réel et virtuel, SULLY offre aux spectateurs une nouvelle expérience de voyage utopique surtout avec la technologie 3D qu'offrent les salles de cinéma avec les lunettes 3D. En effet, cette nouvelle expérience plonge les spectateurs dans l'univers utopique que découvre SULLY et elle les laisse en immersion totale dans son nouveau monde d'Avatar.

La technologie du Motion Capture a ajouté une nouvelle expérience aux acteurs dans ce film pour transmettre leurs émotions à leurs avatars qui ont des caractères mi humain mi félins.

3.3.2. Les Avatars / Acteurs :

Le va et vient entre l'acteur et son avatar nous intéresse dans ce chapitre car il crée une nouvelle interaction entre l'humain et son représentant virtuel.

Les espaces virtuels créés par CAMERON offrent une autre lecture du rôle de l'acteur du XXème siècle avec son invention de nouvelles technologies de *Motion Capture* qui l'aident à réaliser son utopie.

3.3.2.1. Les possibilités spatiales du *Motion Capture* :

Revenons aux espaces réels du *Making of* du film AVATAR et essayons de dégager les différentes caractéristiques utopiques des espaces fictionnels qu'a créés CAMERON à l'aide des technologies spécialement créées pour lui.

L'importance de la technologie *Motion Capture* a rendu le rêve de CAMERON devenir réel et réalisable. Pouvons-nous dire donc que PANDORA est une utopie réalisable?

Afin de répondre à cette question, nous avons choisi d'étudier ce nouveau genre de cinéma qu'a créé CAMERON pour avoir des avatars humanoïdes émotionnels et qui nous

mettent devant des personnages très expressifs dans leur mouvement et leurs différentes expressions de visages et surtout regards.⁷³³

En voyant les différentes statues et masques des personnages principaux d'AVATAR, nous pouvons nous permettre de dire que ce film a essayé de se rapprocher de la réalité par tous les moyens techniques.

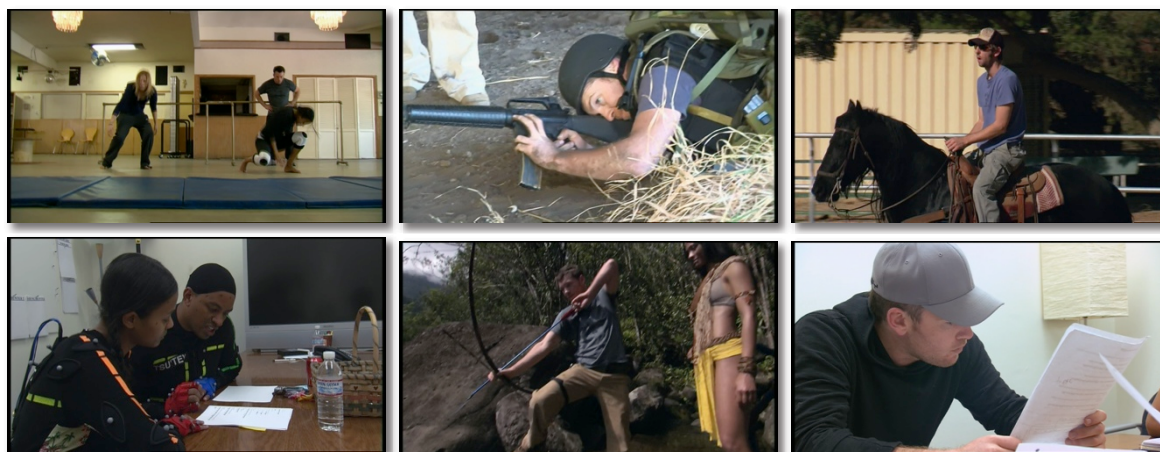


Figure 213 –Diverses formations pour les acteurs (Equitation, langue Na'vi, danse, tir, etc.)⁷³⁴

Dans le documentaire du *Making Of* de ce film, CAMERON met le point sur les espaces fictionnels derrière les caméras réelles et virtuelles. Ainsi, nous pouvons découvrir d'autres espaces utopiques avec toute cette équipe de techniciens, d'ingénieurs, de scientifiques et surtout d'artistes et acteurs qui ont joué un rôle très important à rendre l'utopie PANDORA réalisable.

Le virtuel offre aux artistes de nouvelles pistes pour pouvoir créer leurs espaces les plus complexes après une étude assez approfondie comme l'a fait James CAMERON.

Comme l'affirment les acteurs principaux de ce film, ils ont subi des formations diverses qu'ils n'ont pas fait avant.

733 Contrairement aux avatars de Second Life qui manquent de vie et ne reflètent pas les vraies émotions des personnages fictionnelles, comme l'a mentionné Berardo CARBONI lors de son interview dans le journal « Libération » à propos de son film *Vola Vola/Fly me*, CARBONI répond à la question comme ceci :

« Que pensez-vous du *Machinima* en tant que technique cinématographique ?

Je pense que les *Machinima* sont une opportunité pour le futur de l'animation. Les possibilités sont incroyables, c'est très bon marché. Je pense qu'on peut aller beaucoup plus loin, réaliser un genre de nouveaux films interactifs. Quelque chose qui ne peut être réduit ni à de l'animation ni à du cinéma traditionnel. La plus grande limite pour l'instant, ce sont les animations, les mouvements des avatars, leurs expressions faciales. C'est encore difficile de faire passer une émotion, mais ça va sans doute s'améliorer très rapidement. »

Selon CARBONI les techniques de Second Life sont très limitées car elles ne reflètent pas bien l'émotion du comédien.

Source : <http://www.liberation.fr/medias/0101600164-le-dernier-jour-de-tournage-un-des-avatars-pleurait>

734 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I. Chapitre : *Filmer Avatar* [33 :13 – 39 :29]

Avec CAMERON, ils ont subi des formations en langue Navi et dialecte anglais, en arts martiaux, en danse et chant.

Ces acteurs se sont trouvés dans une forêt tropicale brésilienne afin de se familiariser à la vie des indigènes *pandoriens*.

Ainsi les acteurs ont vécu dans un environnement différent pour explorer des espaces réels et vivre l'aventure de leurs avatars virtuels.

Ces avatars sont les plus visibles dans le film. Cette transition des personnages réels vers les espaces utopiques de PANDORA porte en elle une certaine signification de voyage spirituel à travers les territoires terrestres et ceux *pandoriens*.

CAMERON présente l'espace dans ces deux territoires comme une utopie, la plus parfaite possible par le transfert du comportement humain vers les espaces de PANDORA.



Figure 214- NEYTIRI entre le réel et le virtuel⁷³⁵

La transformation de l'émotion de l'acteur et son comportement vers son avatar constitue un défi pour CAMERON puisqu'il essaye d'imaginer la scène avec simples accessoires et décors qui ont un rapport immédiat avec le jeu d'acteur réel. Les espaces virtuels ne peuvent pas être vus que dans la caméra de *Motion Capture* que porte CAMERON afin de voir le résultat final des scènes virtuelles du film.

Les acteurs sont divisés en trois catégories, ceux qui jouent en voix off ou le doublage c'est à dire qu'ils ne jouent que devant la caméra de *Motion Capture*, pour ne montrer que leurs mimés et rendre visible leurs émotions, NEYTIRI est le personnage le plus important dans cette catégorie. D'autres, tels que les soldats, le colonel QUATRICH et Trudy par exemple, sont présents à l'écran. La dernière catégorie représente les acteurs qui se connectent via leurs avatars d'où ils ont un double rôle, réel et virtuel, Jack SULLY, l'avatar de Dr Grace et Norman sont les personnages principaux dans cette catégorie.

735 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I. Chapitre : *Filmer Avatar* [42 :52 – 42 :56].

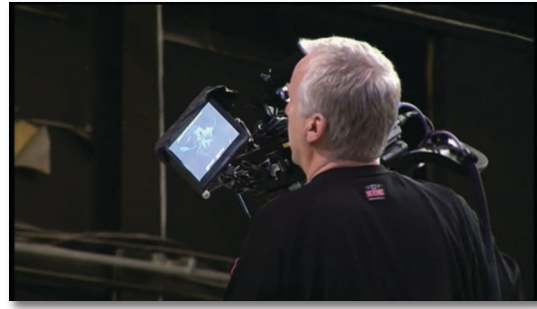


Figure 215 - James Cameron devant ses caméras de *Motion Capture*⁷³⁶

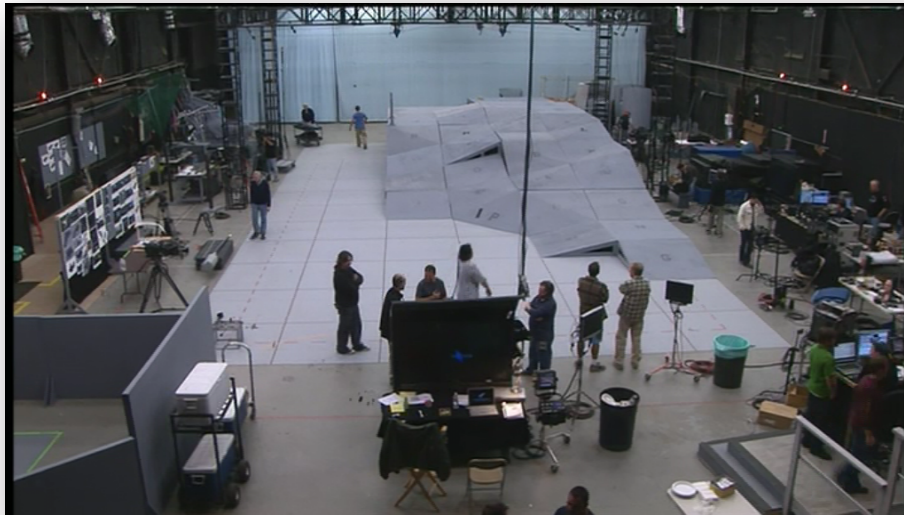


Figure 216 - Vue d'ensemble du studio de tournage, nous pouvons remarquer les décors et accessoires assez simples pour avoir des scènes virtuelles assez riches et complexes⁷³⁷



Figure 217 - Cameron avec son équipe dans la jungle réelle de Venezuela⁷³⁸

736 *Idem.* [11:24 - 12:28]

737 *Idem.* [40:22 - 40 :30]

738 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I. Chapitre : *Filmer Avatar* [42 :00 - 42:05].

Les acteurs sont divisés en trois catégories, ceux qui jouent en voix off ou le doublage c'est à dire qu'ils ne jouent que devant la caméra de *Motion Capture*, pour ne montrer que leurs mimés et rendre visible leurs émotions, NEYTIRI est le personnage le plus important dans cette catégorie. D'autres jouent direct en scène comme les soldats, le colonel QUATRICH et Trudy par exemple. La dernière catégorie représente les acteurs qui se connectent via leurs avatars d'où ils ont un double rôle, réel et virtuel, Jack SULLY, l'avatar de Dr Grace et Norman sont les personnages principaux dans cette catégorie.

Comme les Furies, les acteurs d'AVATAR basculent entre le réel et le virtuel pour vivre à plusieurs identités, cette fois choisies par CAMERON. L'incarnation des avatars des *Na'vis* passe par les différentes espaces pour aboutir aux espaces virtuels du film, de la scène réelle avec les capteurs à marqueurs passifs des mouvements des acteurs, ils se transforment en des personnages totalement virtuels à l'aide des caméras conçues spécialement pour ce film.

Les corps de ces Avatars deviennent utopiques puisqu'ils évoluent dans des espaces utopiques. Selon Michel FOUCAULT, le corps devient utopique lorsqu'il dépasse le réel et ouvre l'imaginaire à autres corps d'une manière ou une autre. Les corps des acteurs dans le film AVATAR sont des corps utopiques qui s'imaginent dans des espaces basculant entre le réel et le virtuel. Les technologies sophistiquées ont ajouté plusieurs caractéristiques à ces corps pour évoluer dans des espaces utopiques, ce que nous allons étudier dans le chapitre suivant.

3.3.2.2. Les corps utopiques des avatars :

L'utilisation des différentes caméras de *Motion Capture* et des nouvelles technologies produisent un résultat virtuel inédit dans le film AVATAR de James CAMERON. Dans ce chapitre nous allons mettre le point sur les corps virtuels qui résultent de ce travail réel qu'a dirigé CAMERON. En effet, derrière le virtuel il existe toute une équipe de techniciens, d'artistes et de créateurs qui ont veillé à rendre l'utopie PANDORA réalisable.

A partir des corps des acteurs, James CAMERON a réussi à la genèse des espaces filmiques qui basculent entre le réel et le virtuel.

Ainsi, nous pouvons revenir au corps utopique dont parlait Michel FOUCAULT qui affirme qu'

« En tout cas, il y a une chose certaine, c'est que le corps humain est l'acteur principal de toutes les utopies. Après tout, une des plus vieilles utopies que les hommes se sont racontées à eux-mêmes, n'est-ce pas le rêve de corps immenses, démesurés, qui dévoreraient l'espace et maîtriseraient le monde? C'est la vieille utopie de géants, qu'on trouve au cœur de tant de légendes, en Europe, en Afrique, en Océanie, en Asie ;

cette vieille légende qui a si longtemps nourri l'imagination occidentale, de Prométhée à Gulliver. »⁷³⁹

Comme l'affirme FOUCAULT, les corps des géants sont des corps utopiques, ce qui rappelle les corps des Avatars *Na'vis* ayant 3 mètres de taille. En effet, la morphologie des *Na'vis* est typique surtout avec leur peau bleu turquoise avec des points de beauté bioluminescents et les rayures en bleu ciel.

L'armature des *Na'vis* s'approche beaucoup des félins surtout leurs mouvements et mimes. Quand nous voyons NEYTIRI par exemple, nous pouvons conclure ces caractères surtout avec sa forte personnalité qu'elle possède dans tout le film. Son nez et ses gros yeux lui ajoutent plus d'expression à son caractère. Leur silhouette fine et élancée leur ajoute plus de rapidité et de souplesse que nous ne pouvons pas trouver chez les humains.

Ces corps mythiques sont des corps utopiques comme l'a affirmé FOUCAULT, puisqu'ils sont des corps hors normes, ils empruntent plusieurs caractéristiques des cyborgs puisqu'ils sont issus d'une hybridation des humains et des machines (via les logiciels 3D). Cette approche biotechnologique a été étudiée par le chercheur Ollivier DYENS qui a imaginé l'effet des nouvelles technologies sur le corps humain. Ainsi, il a utilisé des termes biologiques en décrivant le cyberspace comme une entité biologique qui peut être infectée par les virus et des bactéries (hacking), et ceci s'applique aussi sur les Avatars de CAMERON puisqu'ils sont issus des tissus d'ADN des êtres humains.

Ollivier DYENS met le point sur la question des cyborgs en affirmant que :

« Every day, cyberspace endures numerous attacks upon its global and local integrities—“viral and bacterial infections” (computer viruses, hacking), “poisoning” (network overload), “cancerous growth” (destructive behaviors of certain users), and so forth—and counteracts these imbalances with a series of protective mechanisms (mail filtering, age check software, encryption, netiquette, firewalls, passwords, etc.). The more cyberspace develops, the more complex it becomes and the greater the number of protective mechanisms it needs; the more of these mechanisms there are, the more intensive and coherent their interactions must be. One could accordingly argue that these complex interchanges behave as a primitive immune system would.»⁷⁴⁰

Les cyborgs sont présents aussi avec les différents robots qui représentent une extension des corps des humains sur PANDORA. Prenons par exemple l'AMP ou les plateformes amplifiés de mobilité (Amplified Mobility Platform) que prenait le colonel QUATRICH.

739 FOUCAULT Michel, *Les Corps utopiques suivie de l'hétérotopie*, Op.cit. pp.14-15.

740 DYENS Ollivier, *Metal and Flesh*, Montréal: MIT Press, 2001, p.29.

La présence de ces cyborgs représente une autre décentralisation du corps humain au profit des corps hybrides mi humain mi machine créés par l'intermédiaire de l'image de synthèse d'une part et des machines réelles comme l'AMP d'une autre.

Les chercheurs - comme DYENS - n'ont cessé de se référer aux utopies dans leurs analyses, il considère ces nouveaux corps comme nouveaux territoires qui possèdent une nouvelle géographie comme l'a imaginé CAMERON dans son film par l'interconnexion des avatars avec les différents éléments de la nature sur PANDORA.



Figure 218 –Colonel QUATRICH dans son AMP⁷⁴¹

Pour cela, DYENS déclare qu'

« Il s'agit bel et bien ici d'une géographie (virtuelle, bien sûr), mais une géographie différente et paradoxale puisqu'elle possède nombre de caractéristiques d'une utopie classique (c'est-à-dire, en fait, d'un non-lieu). Non seulement est-elle une réflexion sur les phénomènes en cours dans notre société contemporaine, mais elle suggère aussi la présence d'un monde parallèle et d'une modélisation différente de l'univers qui nous entoure. Je crois ainsi qu'il est possible de suggérer que la numérisation des images cinématographiques repose sur un concept relativement ancien qui est celui de l'utopie. »⁷⁴²

Cinéma et utopie sont alors inséparables selon DYENS, en effet, en créant ces mondes parallèles, les cinéastes essaient de créer d'autres mondes utopiques en utilisant les différentes technologies de modélisation et de numérisation.

741 Source : <http://atrixshop.com/game/avatar-scorpion-rda-gunship-at-99/>

742 DYENS Ollivier,

La Phénoménologie du Cyborg: cinéma, cyberspace et entropie

Revue Canadienne des études cinématographiques, Volume 4. N°1, 1995, p. 51.

Disponible sur : http://www.filmstudies.ca/journal/pdf/cj-film-studies41_Dyens_cyborg.pdf

La préparation des costumes dans le monde réel marque un savoir faire remarquable chez CAMERON, puisqu'il essaye par tous les moyens de réaliser son rêve utopique de PANDORA. Mais qu'est ce qu'il a ajouté aux corps virtuels en leur préparant ces costumes bien tangibles ?

« Les costumes créés par Mayes C. RUBEO et Deborah L. SCOTT sont eux aussi un élément important de la culture *Na'vi*. Bien que beaucoup de costumes et d'accessoires soient portés par des personnages en images de synthèse, ils ont tous été réellement fabriqués pour mieux montrer la texture des costumes et la façon dont ils sont tissés, et la translucidité des bijoux. Les habits des *Na'vi* sont fonctionnels et confortables, et soulignent leur grâce et leur beauté. »⁷⁴³

Dans ses notes de production, nous pouvons comprendre pourquoi CAMERON a voulu créer ces costumes dans le monde réel, il voulait simuler le réel par la représentation des textures et la manière dont ils sont tissés ainsi que la translucidité des bijoux.

Si nous faisons un « zoom-in » sur les costumes et accessoires des avatars, nous pouvons voir les détails issus des photographies réelles des différentes textures. Ce photoréalisme est une technique assez avancée dans la création 3D.

L'image de synthèse simule ici les textures photographiées du monde réel à partir des modèles préfabriqués par les designers. Cette représentation de l'image réelle dans les espaces virtuels favorise une morphogénèse de l'image comme le mentionne Edmond COUCHOT :

« Dans tous les cas, la morphogénèse de l'image implique nécessairement la présence d'un objet réel préexistant à l'image. Elle crée une relation biunivoque entre le réel et son image. L'image se donne alors comme la représentation du réel. Elle en présente une empreinte lumineuse permanente, morphogénétiquement stable, capable de perdurer dans le temps et d'être présentée à nouveau — re-présentée — indéfiniment. »⁷⁴⁴

Ces nouvelles lois de forme et structure de l'image par la genèse d'une nouvelle forme d'accessoires portés par les avatars de CAMERON qui peuvent perdurer dans le temps et l'espace pour être modifiés et représentés d'une autre manière comme nous le voyons dans le film.

L'image de ces accessoires change les caractéristiques de l'espace artificiel qui n'a pas de lieu selon COUCHOT, qui ajoute que :

743 CAMERON James,
Avatar : Notes de production
http://www.cinemovies.fr/fiche_info-11723-prod.html

744 COUCHOT Edmond,
Un fracassant Big Bang,
Cinéma, Vol. 1, n°3, 1991, p. 7-20, p. 9.
Disponible aussi sur : <http://www.erudit.org/revue/cine/1991/v1/n3/1001063ar.pdf>

« Cet univers simulé change profondément les propriétés de l'espace dans lequel se tient la réalité virtuelle et les rapports de l'artiste à celle-ci. L'espace virtuel n'est ni l'espace physique où baignent nos corps et circule notre regard, ni l'espace imaginaire créé par le cerveau. C'est un espace sans lieu déterminé, où toutes les dimensions, toutes les topologies, toutes les lois d'associations, de déplacements, de translations, de projections, sont possibles: un espace utopique. »⁷⁴⁵

En virtualisant les accessoires des avatars, les images réelles numérisées changent l'espace en le rendant utopique c'est à dire qui existe dans le nul part virtuel de l'image de synthèse. En effet, c'est un autre espace où tout est possible en créant de nouvelles dimensions et de nouvelles topologies pour créer de nouvelles relations entre le réel et le virtuel.

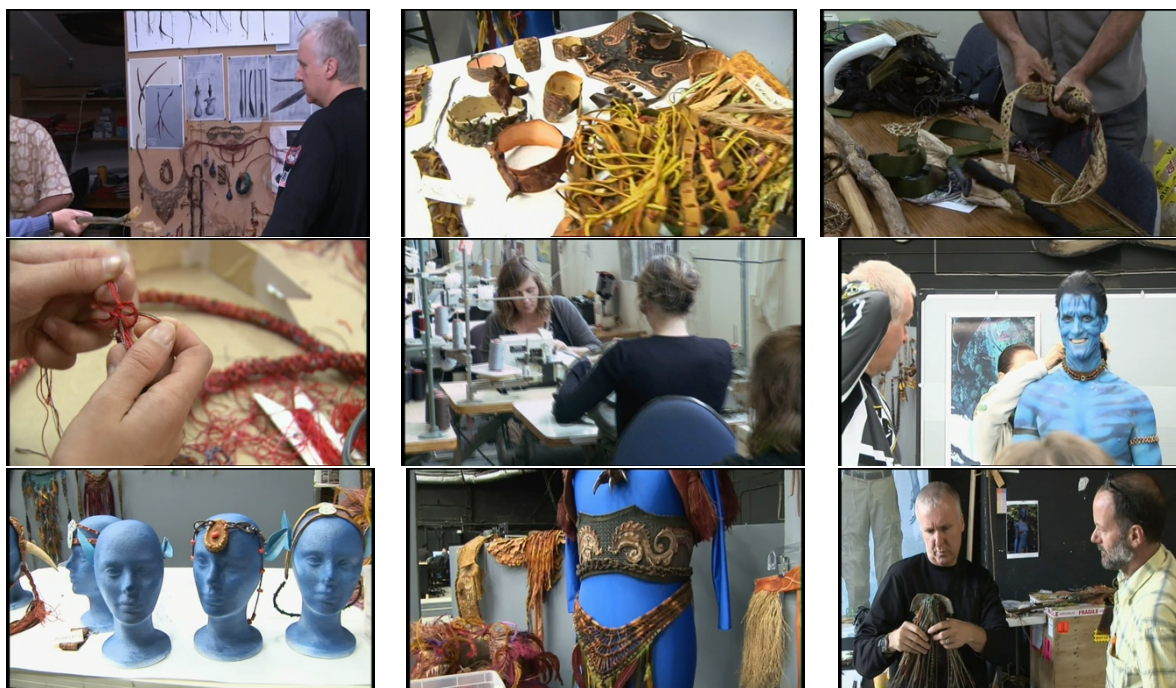


Figure 219 - Scène du *Making of* du film AVATAR : Ateliers de tissage artisanal et de couture des différents accessoires créés pour les avatars⁷⁴⁶

Les scènes du film AVATAR dans lesquels SULLY se transforme en Avatar en changeant sa peau, représentent des scènes clés dans le film pour mettre le point sur la question du corps utopique révélée par FOUCAULT. En effet, lorsque ce personnage prend la forme de ce *Na'vi* bleu avec son corps géant et bien musclé c'est comme s'il prend un déguisement, mais cette fois en virtuel. Ce nouveau costume représente une incarnation symbolique du monde virtuel pour devenir un être semblables des indigène de PANDORA.

⁷⁴⁵ *Idem.* p. 16.

⁷⁴⁶ CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I. Chapitre : *Filmer Avatar* [18:38 - 21: 39]

Le choix de CAMERON d'habiller SULLY avec de différentes manières durant le film le met en relation directe avec les *Na'vis* pour qu'il puisse entrer dans leur société et acquérir leur confiance, pourtant qu'il existe plusieurs différenciations entre la morphologie de son Avatar et de celles des vrais *Na'vis* (comme le nombre des doigts par exemple).

Cette métamorphose du corps humain en un corps de l'Avatar lui permet une certaine communication avec les *Na'vis* qui lui donnent petit à petit leur confiance et commencent à lui donner leurs secrets. La scène où NEYTIRI bénit son nouveau partenaire en lui tatouant le visage pour fêter son intégration dans son peuple représente une autre utopie réalisée dans le film, puisque son corps est devenu plus familier à ces indigènes.

« Le corps aussi est un grand acteur utopique, quand il s'agit des masques, du maquillage et du tatouage. Se masquer, se maquiller, se tatouer, ce n'est pas exactement, comme on pourrait se l'imaginer, acquérir un autre corps, simplement un peu plus beau, mieux décoré, plus facilement reconnaissable; se tatouer, se maquiller, se masquer, c'est sans doute tout autre chose, c'est faire entrer le corps en communication avec des pouvoirs secrets et des forces invisibles. »⁷⁴⁷

Après avoir transformé la peau humaine en bleu, CAMERON essaye dans son film de changer les masques, maquillages et tatouages de ses personnages afin de les rendre plus utopiques et en leur entrant en communication avec les pouvoirs secrets des *Na'vis* et les forces invisibles d'EYWA.

Au début du film⁷⁴⁸, SULLY porte une peau bleue qui distingue comme *Na'vi* afin d'entrer dans la planète PANDORA. Cette couleur est spirituelle selon Roy SHAFF⁷⁴⁹, il la considère comme couleur issue de la culture hindoue comme le terme AVATAR. Dans son article, il révèle une symbolique de cette couleur qu'il l'identifie comme couleur de la divinité Krishna la huitième incarnation de VISHNU⁷⁵⁰.

Krishna est un avatar bleu comme les *Na'vis*, il lutte contre les diables et le mal qui menacent les êtres humains sur Terre.

« Contrairement au sens habituellement donné au mot «Avatar», ceux qui sont envoyés sur PANDORA «sont des êtres bien réels, qui évoluent dans un véritable environnement» de préciser James Cameron. Chaque avatar est contrôlé par un humain, qui projette son esprit dans ce nouveau corps grâce à une technologie spéciale. «Les humains vivent alors leur vie via cet avatar» explique le réalisateur, «tandis que leur corps d'humain est plongé dans un état comateux». »⁷⁵¹

747 FOUCAULT Michel, *Le corps utopique*, conférence radiophonique du 21 décembre 1966, Op.cit.

748 Voir figure 226.

749 SHAFF Roy,

The spirituality of James Cameron's AVATAR,

Source :

<http://royshaff.wordpress.com/2010/01/06/the-spirituality-of-james-cameron%E2%80%99s-movie-avatar/>

750 Voir Figure 220.

751 HONTEBEYRIE Isabelle,

Comme l'explique James CAMERON, les avatars dans le film sont issus de l'incarnation des êtres humains en des corps *Na'vis* contrairement à Krishna qui est issu de l'incarnation du dieu Vishnu dans la légende indienne. L'utilisation de la couleur bleue issue de cette mythologie indienne évoque la protection du clan par SULLY comme élu par EYWA, la divinité des *Na'vis*.

Grâce aux unités de liaison, les cerveaux de l'avatar et du pilote se connectent et maintiennent le contrôle total dans le monde extraterrestre. SULLY garde ici la même constitution cérébrale dans les deux corps mais il subit un transfert ou reconstitution de son cerveau vers le corps utopique de son avatar. Ce qui rend ces corps utopiques c'est qu'ils portent tous les souvenirs, les traits de personnalité, les comportements, les sensations et les sentiments du corps humain et vice versa⁷⁵².



Figure 220 - La divinité Krishna⁷⁵³ (A gauche) une parmi les dix incarnations de Vishnu⁷⁵⁴ (A droite)

Cette connexion cérébrale entre le corps humain et son avatar nous rappelle celle des internautes avec leurs représentants virtuels dans le cyberspace.

L'incarnation des humains en des corps bleus pour défendre la cause des indigènes et fait donner une nouvelle vie dans le monde virtuel. Ces corps bleus portent plusieurs masques et maquillages comme dans la scène de la préparation de SULLY au *Rite de Passage*⁷⁵⁵.

James CAMERON présente son AVATAR,
<http://lebuzz.info/2009/10/35741/dossier-james-cameron-presente-son-avatar/>

752 Voir Figures 222, 223 et 224.

753 Source : http://fc07.deviantart.net/fs71/f/2012/022/c/9/vishnu_paramatma_by_vishnu108-d4n8hjb.gif

754 Source : <http://www.boldsky.com/yoga-spirituality/faith-mysticism/2012/kalki-avatar-vishnu-029786.html>

755 Voir figure 227.

Pendant ce rite, il passe d'un humain vers un *Na'vi* et sera reconnu parmi les Omaticayas. Ce rite permet à SULLY de communiquer plus avec les indigènes et lui permet d'entrer dans le clan.

Ce maquillage permet à SULLY une nouvelle naissance dans le monde des *Na'vis*, il symbolise une nouvelle incarnation dans une nouvelle peau d'avatar. En effet, la scène coupée par CAMERON permet de mieux comprendre cette symbolique surtout après avoir piqué SULLY avec le scorpion par le chef du clan *Na'vi*. Son retour en conscience lui permet cette nouvelle naissance après avoir vu son avatar dans le ciel et prévu le futur de son nouveau clan.



Figure 221 - Figurine de l'avatar de Sully qui a emprunté le courage de Krishna⁷⁵⁶



Figure 222 – SULLY en état comateux comme le décrit CAMERON⁷⁵⁷



Figure 223 - Unité de liaison des corps humains avec leurs avatars⁷⁵⁸



Figure 224 - Reconstitution cérébrale et connexion nerveuse entre SULLY et son avatar⁷⁵⁹

756 Crédit photographique : SIDESHOW

Source de l'image :

<http://plasticandplush.com/2011/07/hot-toys-16th-scale-jake-sully-from-avatar.html#.UEeeQqQVkyw>

757 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [19 :02 –19 :04]

758 *Idem.* [18 :22 –18 :23]

759 *Idem.* [18 :24 –18 :26]



Figure 225 - SULLY en son corps humain en train de regarder NEYTIRI avec l'émotion de son avatar⁷⁶⁰

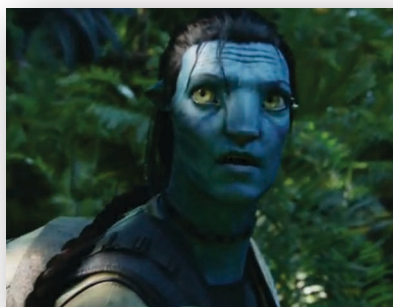


Figure 226 – SULLY au début du film Sully porte les habits du clan RDA⁷⁶¹

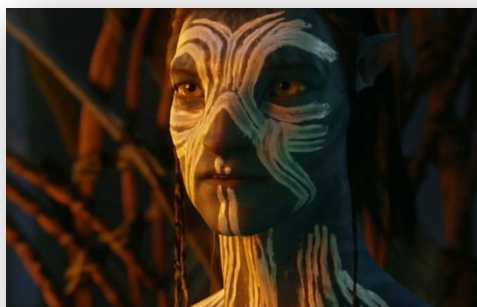


Figure 227 - SULLY pendant le rite de passage⁷⁶²



Figure 228- SULLY pendant la guerre contre son clan⁷⁶³

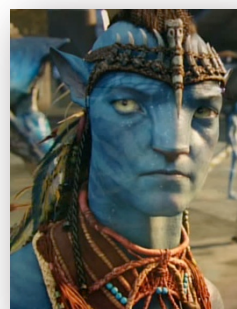


Figure 229 - SULLY à la fin du film⁷⁶⁴

760 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 2, 2010. Voir Annexe I. [1 :04 :39 – 1 :04:42]

761 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [31 :29 –32 :04]

762 *Idem.*, [1:29:23]

763 CAMERON James, AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 2, 2010. Voir Annexe I. [47 :32 - 47:37]

764 *Idem.* [1:08:26 – 1:08:58]

Le rendu graphique dans cette scène supprimée⁷⁶⁵ évoque le côté utopique dans ces espaces virtuels, il emmène SULLY dans un rêve ou bien cauchemar dans lequel il voit le Toruk, ou le dernier ombre, qu'il l'emporte dans le ciel de PANDORA pour prévoir la destruction de la jungle après la guerre.

La spirale dans cette séquence est symbolique de la renaissance chez les amérindiens et le cycle de la vie et de mort. La transcendance de SULLY du bas vers la haut pour vivre un rêve/cauchemar est le symbole de la nouvelle vie qu'il va mener en tant que *Na'vi*. La spiritualité dans le film de CAMERON est toujours présente, par cette remise en cause de la renaissance dans un autre espace et un autre monde après une purification de l'âme symbolisée par la piqûre du scorpion ici.

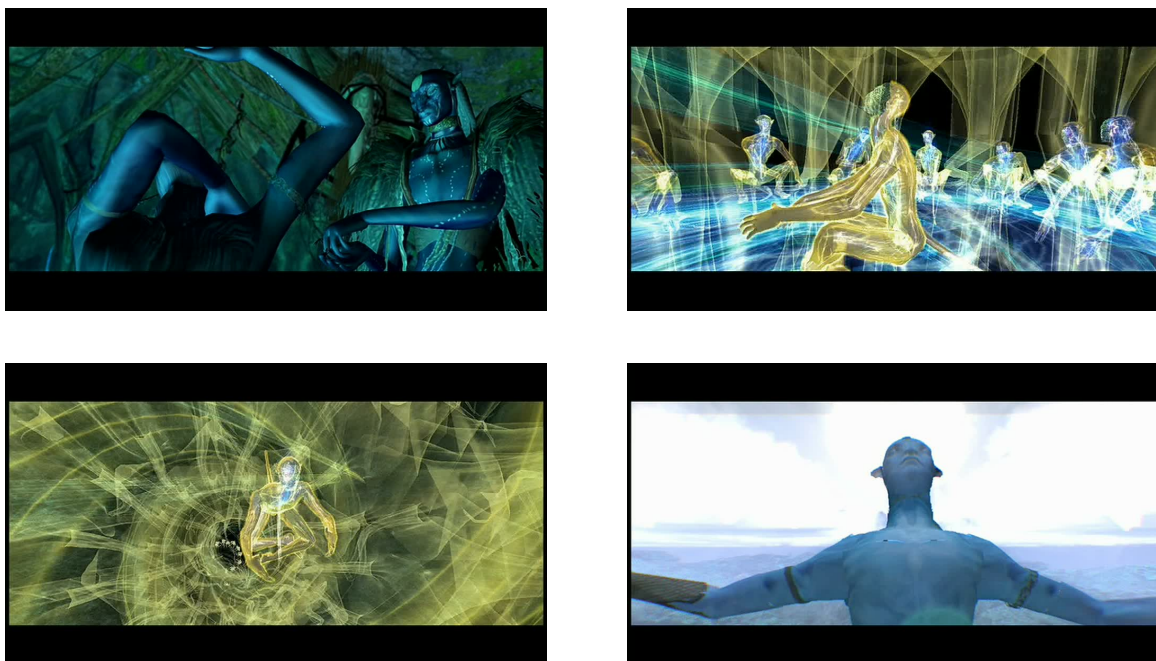


Figure 230 – Différentes scènes du rite de passage ou de renaissance de SULLY dans la vie des Omaticayas et son cauchemar/rêve dans la matrice de PANDORA⁷⁶⁶



Figure 231 - Renaissance de SULLY pendant le rite de passage et communication avec le nouveau clan⁷⁶⁷

765 Voir figure 230.

766 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 3, 2010. Voir Annexe I. [04:31 – 10:10]

La renaissance dans le film *AVATAR* de James CAMERON est issue de la culture amérindienne et elle est rappelée plusieurs fois dans le film.

La première renaissance est citée pendant la première incarnation de SULLY l'avatar et son entrée dans les espaces virtuels de PANDORA, la deuxième était pendant le rite de passage où il a été béni par les Omaticayas, tandis que la dernière était à la fin du film lorsque SULLY se prépare à mourir physiquement dans le monde terrestre pour renaître en tant que Navi, les dernières déclarations⁷⁶⁸ de SULLY et la scène coupée du film de sa nouvelle vie avec NEYTIRI le témoignent. L'abandon du corps réel au profit de la vie virtuelle fait renaître l'âme dans ce corps utopique de SULLY et le fait entrer dans ces espaces totalement virtuels après les avoir défendu et fait la guerre avec les clans qui l'occupent.

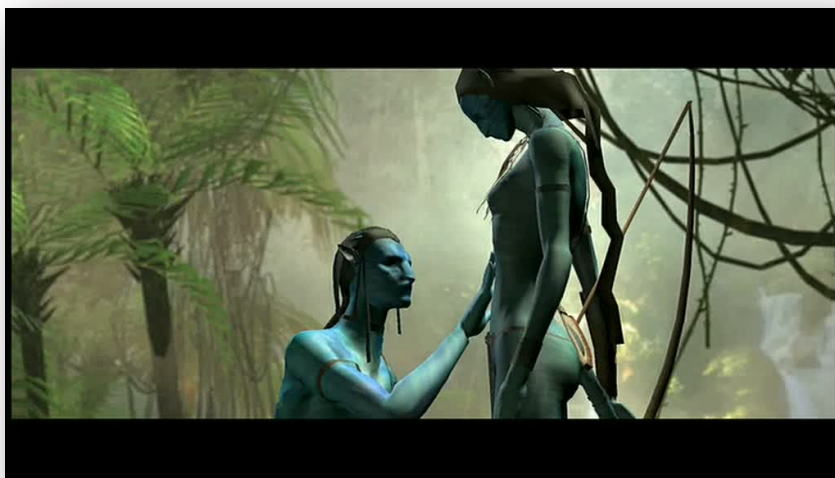


Figure 232 - SULLY et NEYTIRI attendant un bébé *Na'vi*.⁷⁶⁹

Ainsi, nous pouvons retourner aux corps tatoués et maquillés des *Na'vi* pendant leur guerre afin d'étudier le recours de SULLY à défendre ces territoires utopiques dans lesquels il est renaît. Le maquillage de guerre⁷⁷⁰ fourni à SULLY pour défendre la clan des *Na'vis* a ajouté plus de dramatisation aux espaces fictionnels et narratifs du film. Ces maquillages empruntent aux couleurs et compositions des cultures Amérindienne et Sud-Africaine surtout chez les personnages principaux de SULLY et NEYTIRI.

767 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [1:30:00 – 1:30:03]

768 Texte original : "I Don't Want To Be Late For My Own Party. It's My Birthday After All. This Is Jake Scully Signing Off."

Source : CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010. Voir Annexe I. [1:09:06 – 1:09:40]

769 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 3, 2010. Voir Annexe I. Scènes coupées inédites : Scènes 350-351 : Une nouvelle vie [0:54 – 0:57]

770 Voir Figure 228.

Ces tatouages représentent une nouvelle vie de SULLY sur PANDORA et l'aident à s'identifier dans le clan des *Na'vis* ainsi de se faire projeter d'une manière définitive dans ces nouveaux espaces.

FOUCAULT le mentionnait dans ses écrits sur les corps utopiques en affirmant que :

« Le masque, le signe tatoué, le fard dépose sur le corps tout un langage: tout un langage énigmatique, tout un langage chiffré, secret, sacré, qui appelle sur ce même corps la violence du dieu, la puissance sourde du sacré ou la vivacité du désir. Le masque, le tatouage, le fard placent le corps dans un autre espace, ils le font entrer dans un lieu qui n'a pas de lieu directement dans le monde, ils font de ce corps un fragment d'espace imaginaire qui va communiquer avec l'univers des divinités ou avec l'univers d'autrui. On sera saisi par les dieux ou on sera saisi par la personne qu'on vient de séduire. En tout cas, le masque, le tatouage, le fard sont des opérations par lesquelles le corps est arraché à son espace propre et projeté dans un autre espace. »⁷⁷¹

Dans ces espaces, ces corps projetés en des corps virtuels communiquent avec les avatars indigènes qui représentent les divinités de Vishnu.

Le corps de l'acteur étant devenu un *topos* dans la réalisation de ce film, par les *Capteurs de performance* ou *Motion Capture* qui transportent aux avatars virtuels tous les mouvements et les émotions nécessaires. Grâce aux caméras de *Motion Capture*, inventée spécialement pour ce film, James CAMERON a réussi à créer des corps virtuels utopiques.

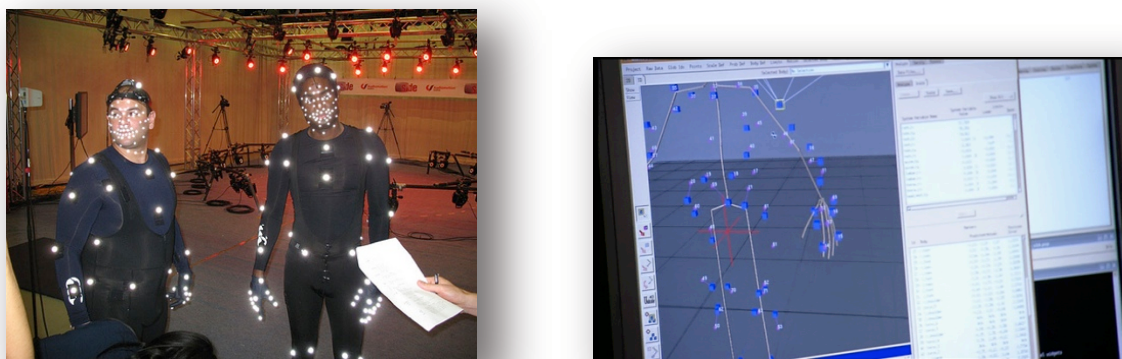


Figure 233 –Transformation des corps des acteurs en des Topos pour se métamorphoser en des corps virtuels.⁷⁷²

Ce maquillage permet à SULLY une nouvelle naissance dans le monde des *Na'vis*, il symbolise une nouvelle incarnation dans une nouvelle peau d'avatar.

En effet, la scène coupée par CAMERON permet de mieux comprendre cette symbolique surtout après avoir piqué SULLY avec le scorpion par le chef du clan *Na'vi*. Son

771 FOUCAULT Michel, *Le corps utopique*, conférence radiophonique du 21 décembre 1966, Op.Cit.

772 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I. Chapitre : Filmer Avatar [11 :50 – 11 :53]

retour en conscience lui permet cette nouvelle naissance après avoir vu son avatar dans le ciel et prévu le futur de son nouveau clan.

Les expressions faciales des acteurs sont transférées vers les corps virtuels des *Na'vis*, afin de créer plus de photoréalisme aux avatars.

« In *AVATAR*, the entire world was represented in CG (Computer Graphics), and James CAMERON wanted the photorealism to exceed that of ordinary live-action films as well as introduce a new level of believability. The ability to view the effects of global illumination with each change of highlighting and surface quality evaluation were indispensable to satisfy his demands. However considering the complexity of CG environments in this work, it was very difficult to achieve it using existing approaches. Weta Digital decided that a kind of highly efficient precomputation approach was the best choice. »⁷⁷³

Ce choix était la seule solution pour satisfaire CAMERON afin de réaliser son utopie, ce qui donne un rendu plus réaliste aux scènes virtuelles. En effet, comme l'explique KURACHI, les environnements générés par l'ordinateur offrent plusieurs possibilités aux artistes, mais CAMERON voulait faire pousser le travail des graphistes afin de rendre l'espace plus réaliste et plus détaillé et surtout qui fait croire que c'est réel.

L'imagination des environnements virtuels de PANDORA était tellement complexe et compliquée pour avoir tous ces détails les plus minutieux, ce qui rend les espaces plus territorialisés par les artistes qui les aménagent par leurs créations tridimensionnelles et les acteurs par leur corps et voix.

Ces doublages en temps réel pendant les captures des émotions des artistes évoque une synthèse du temps comme l'explique Edmond COUCHOT :

« Le temps de synthèse de la simulation numérique, à l'instar du monde figuré par l'image de synthèse qui n'existe pas dans un Topos réel mais dans un espace symbolique, utopique, est un temps qui n'appartient plus au chronos réel ; c'est un temps uchronique. Un temps pour ainsi dire suspendu, [...] »⁷⁷⁴

Le temps dans le film *AVATAR* porte, selon COUCHOT, une autre dimension dans l'espace cinématographique de CAMERON par la simulation des espaces réels dans des espaces utopiques.

En effet, CAMERON essaye de créer un autre espace-temps par l'intermédiaire de ces corps utopiques qui interagissent avec les corps des acteurs. En effet la transmission des voix

773 KURACHI Noriko, *The magic of computer Graphics: Landmarks in Rendering*, Edited by Michael STARK, New York : AK PETERS, 2010, p. 384.

774 COUCHOT Edmond,

La synthèse du temps,

Les Chemins du virtuel : Simulation informatique et création industrielle, Cahiers du CCI, Centre Georges Pompidou, avril 1989, pp. 117-122.

Disponible aussi sur : <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1989.php>

des acteurs dans l'espace virtuel favorise une nouvelle incarnation des corps dans un autre espace utopique virtuel hors du Topos réel, ce qui permet un perfectionnisme rare des personnages de ce nouveau genre cinématographique créé par CAMERON.



Figure 234 - Les acteurs principaux du film et les expressions faciales entre le réel et le virtuel.⁷⁷⁵

775 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I. Chapitre : Filmer Avatar [43:46 – 44 :00]

3.3.3. Les espaces filmiques et fictionnels comme utopies critiques des espaces réels:

Puisque l'utopie peut critiquer les espaces réels, nous avons choisi d'étudier l'Utopie de PANDORA comme espace qui porte en lui des messages pour les humains dans l'espace réel de la Terre.

Nous revenons ici à la théorie GAÏA qu'a proposé James LOVELOCK⁷⁷⁶, dans laquelle il décrit la Terre comme organisme vivant et organique qui permet l'équilibre naturel dont les organes sont les êtres qui y vivent. Sur PANDORA, nous pouvons parler de cette hypothèse comme l'a imaginé CAMERON, puisque tous les *pandoriens* sont interconnectés. Mais que veut dire CAMERON par cette nouvelle GAÏA virtuelle?

Si l'Avatar provient de l'incarnation⁷⁷⁷ de ces dieux en un être humain - ici l'être humain en un avatar-, GAÏA est une terre promise où tout est interconnecté en harmonie.

Dans AVATAR, la nature joue un rôle très important à sensibiliser les spectateurs envers leur relation à la nature. CAMERON voulait tout d'abord les rendre compte qu'il ne faut pas détruire leur GAÏA.

MALBRUNOT décrit bien cette Terre Mère GAÏA dans AVATAR, il affirme qu'

« Il est nécessaire de revenir sur l'hypothèse GAÏA, une hypothèse extrêmement controversée avancée notamment par l'écologiste James LOVELOCK dans les années soixante-dix. Ce dernier, reprenant en le clarifiant des éléments proposés par diverses personnes avant lui (dont des scientifiques), propose l'idée selon laquelle la Terre serait une sorte de système physiologique dynamique incluant la biosphère : la Terre serait ainsi maintenue en harmonie avec la vie depuis les origines du monde. Il propose donc que l'ensemble des êtres vivants puisse alors être perçu comme un vaste organisme qu'il appelle GAÏA (la Terre, dans la mythologie grecque). Cette GAÏA serait capable de s'autoréguler pour favoriser la vie, créant donc une atmosphère comme par hasard idéale pour ses habitants, un processus de régénération comme par hasard parfait pour la continuité du monde vivant, comme il l'explique entre autres dans l'hypothèse Gaïa, en 1999. Nous sommes ainsi très prêts d'EYWA de James CAMERON »⁷⁷⁸

L'utopie PANDORA est alors semblable à GAÏA selon MALBRUNOT, car elle prend toutes les caractéristiques d'une exoplanète idéale et différente de celle sur la planète Terre qu'ont détruit les humains et épuisé ses ressources.

776 LOVELOCK James, *The Ages of Gaïa: A Biography of Our Living Earth*, London: Oxford University Press, 2000.

777 SUSSAN Rémy, *Demain les mondes virtuels*, Op.cit. p. 57.

778 MALBRUNOT Laurent, AVATAR, *Univers de James CAMERON*, Op. Cit. pp. 154-155.

James CAMERON voulait critiquer les problèmes de la planète Terre : destruction, guerres, pollution, etc. Et ceci par une histoire assez simple et un scénario un peu faible⁷⁷⁹ selon quelques critiques de cinéma. Mais ce message a été traduit en une image créée par une technologie sophistiquée hyperréaliste, en adoptant un discours assez direct et clair.

Cette GAÏA que voulait interpréter CAMERON par la création de PANDORA, joue le rôle d'un espace utopique qui met l'accent sur les pratiques humaines en choisissant des personnages incarnés dans des Avatars virtuels. Ces personnages sont liés biologiquement à EYWA, comme sur GAÏA. Cette dialectique entre GAÏA et EYWA porte en elle une certaine évocation de la divinité qui surveille tout et rend toute la planète en équilibre, ce qui maintient l'hypothèse de LOVELOCK. Ce dernier a bien révélé la question du supra-organisme conscient et intelligent qui regarde les êtres vivants et leur favorise toute l'harmonie avec la nature, et ceci est bien visible sur PANDORA avec le regard d'EYWA susceptible de renaître les humains et les faire réincarner dans leurs avatars.⁷⁸⁰

CAMERON se voulait comme artiste engagé par l'écriture de ce scénario, et penser aux multiples problèmes comme tout artiste sociologique, si nous pouvons le dire.

Les espaces fictionnels instaurés par CAMERON portent en eux plusieurs images *sombres* qu'il reçu pendant sa vie sur la planète Terre.

GAÏA et PANDORA sont deux planètes utopiques semblables qui nécessitent d'être étudiés par les artistes engagés afin de critiquer la vie des êtres humains sur la planète Terre.

Les envahisseurs qui menacent la vie des Avatars sur PANDORA apportent avec eux la mort qu'ont évoqué LOVELOCK et CAMERON de manières différentes qui ont voulu transmettre le message que la mort existe mais les âmes reviennent au Dieu - ici mythique – pour la réincarnation des âmes en d'autres corps et ceci est visible dans la dernière scène du film *AVATAR*.⁷⁸¹

Cette deuxième vie sous forme d'un Avatar emprunte plusieurs récits aux différentes religions : Christianisme, Islam, Bouddhisme, et Judaïsme.

La vue religieuse de CAMERON dans de tels espaces fictionnels apporte à PANDORA une autre caractéristique utopique vu qu'il évoque ici le Paradis et le jour du jugement. En effet, CAMERON dit toujours que

779 HONTEBEYRIE Isabelle,

Les seuls mérites d'Avatar sont technologiques, 2009.

Source : <http://lebuzz.info/2009/12/41922/critique-les-seuls-merites-davatar-sont-technologiques/>

780 Dernière scène où nous voyons Dr Grace et son Avatar dans le rituel des *Na'vis*. La scène coupée montre bien le regard d'EYWA. (Voir figure 212).

781 Dernière scène du film où nous voyons les yeux de l'avatar SULLY s'ouvrir tandis que son corps humain est mort.

« PANDORA est le jardin d'EDEN avec des crocs et des griffes »⁷⁸²

Le jardin d'Éden dont parle CAMERON est un espace utopique plein de bonheur et d'harmonie, mais il porte en lui une certaine symbolique surtout qu'il évoque d'une manière ou d'une autre l'Arbre des Ames où se sont accouplés SULLY et NEYTIRI, comme l'ont fait Adam et EVE sous l'Arbre de vie.

Cet arbre des âmes est un arbre qui porte en lui toute la mémoire du peuple *Na'vi* en même temps il porte un système qui permet la communications des *Na'vis* avec EYWA.

Les espaces fictionnels du film *AVATAR* invitent le spectateur à se questionner le jardin d'EDEN dont parle CAMERON, et l'immergent dans une jungle utopique paradisiaque pour entrer dans l'expérience de SULLY qui se sentait vraiment dans le monde réel où il a rencontré la femme de sa vie pour devenir un des *Na'vis*. Cette rencontre amoureuse sous l'arbre des âmes rappelle celle du premier péché par Adam et Ève dans le jardin d'EDEN. L'Utopie a pleinement emprunté ses caractéristiques du jardin d'EDEN, qui représente une de ses sources en tant qu'espace de bonheur perdu. L'utilisation de cette référence par CAMERON représente-t-elle une nostalgie aux îles bienheureuses et la recherche de ce bonheur par les scientifiques et les artistes dans des espaces du nulle part?

Les utopiens de PANDORA évoquent la volonté des humains à substituer leur bonheur perdu par la création de tels espaces utopiques et rendre leur rêve réalisable.

Certains croient que le film *AVATAR* est un film religieux avec toutes ces scènes qui composent les différents rituels des utopiens, de festivités⁷⁸³, de prière, de chasse⁷⁸⁴, etc.

La deuxième naissance évoquée dans le film *AVATAR* rappelle les spectateurs qu'il existe une deuxième vie après la mort dans un espace paradisiaque. Cette mort existe dans GAÏA et PANDORA pour rappeler la présence de Dieu unique qui contrôle tous les êtres et auquel toutes les âmes reviennent pour renaître dans le Paradis comme dans l'Enfer.

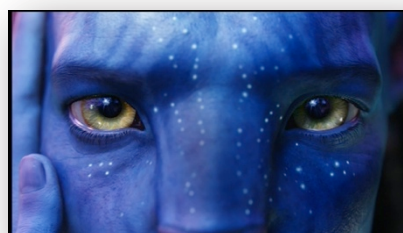


Figure 235 –Regard de SULLY
au début ⁷⁸⁵(à gauche) et à la fin du film (à droite) symbolise la renaissance⁷⁸⁶

782 MALBRUNOT Laurent, *AVATAR, Univers de James CAMERON*, Op. cit. p.83.

783 CAMERON James, *AVATAR, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n° 3, 2010.*

Scène supprimée dans la version originale du film, nous pouvons la visualiser dans la version étendue.

784 *Idem.*

Cette nouvelle peau de l'avatar dessinée par CAMERON fait naître de nouveaux corps qui évoluent dans ce jardin d'EDEN et fait revenir les êtres dans le Paradis.

Les crocs et griffes dont parle CAMERON sont représentés par les créatures sauvages de PANDORA ainsi par les différentes scènes violentes créées par les humains et leurs machines de guerre.

L'Utopie est un espace qui a été traduit par plusieurs espaces imaginaires afin de critiquer les sociétés. Comme l'a fait Thomas MORE qui a critiqué les monarchies française et anglaise à la fin du XVIe siècle, CAMERON a essayé de critiquer la monarchie américaine et son impérialisme. Le stage organisé par CAMERON pour les acteurs dans la jungle de Venezuela montre bien qu'il a voulu créer des espaces fictionnels assez avancés et hyperréalistes par l'habituation des acteurs à la nouvelle vie d'avatar.

La destruction de l'Arbre-Maison des *Na'vis* critique l'occupation des territoires qui ont des ressources naturelles – ici l'Unobtanium- par les envahisseurs venus pour les arracher. Cette destruction de PANDORA afin d'avoir de nouvelles sources d'énergie rappellent aussi la guerre des Américains sur l'Irak afin d'avoir le pétrole.

Même le choix de SULLY comme un ex-marine handicapé rappelle aussi les soldats américains qui perdent leurs organes et vies dans les guerres, surtout celle de l'Irak et l'Afghanistan. CAMERON, veut par tout moyen graphique, cinématographique, technique et narratif exprimer son refus de la guerre menée par les américains sur les pays du tiers monde qui les détruisent et épuisent leurs ressources.



Figure 236 –Participation de James CAMERON au *Rally de la journée de la Terre à Washington 2010* ce qui montre son recours à passer le message aux humains par son film.⁷⁸⁷

785 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue (avec 16 minutes supplémentaires), DVD n°1, 2010. [00:57]

786 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°2, 2010. Voir Annexe I. [1:07:29]

787 CAMERON James, *AVATAR*, Film original 3 DVD, Version longue, DVD n°3, 2010. Voir Annexe I. Chapitre : Filmer Avatar [1:33:27 – 1:33:44].

3.3.4. Des espaces utopiques fictionnels vers les espaces utopiques des jeux vidéo et les MUVES:

PANDORA a été adaptée par les créateurs des jeux vidéo afin de créer d'autres espaces virtuels narratifs en va et vient entre le monde du cinéma et des jeux vidéos.

PANDORA représente aussi plusieurs Sims⁷⁸⁸ sur Second life qui a été créée par les fans du film, elle représente une série d'îles qui reproduisent les espaces utopiques de la planète imaginée par CAMERON.

Plusieurs films ont été interprétés dans les jeux vidéo pour favoriser d'autres enjeux du cinéma de science-fiction et créer des espaces virtuels qui basculent entre le commercial et l'artistique. Le numérique offre une myriade de possibilités à ces artistes afin d'imaginer plusieurs jeux vidéo qui transforment les spectateurs en des joueurs de premier rang.

La trilogie du film *MARTIX*, a été transformée en d'autres scènes qui mènent les joueurs à utiliser les avatars qui prennent l'allure des héros du film et vivre d'autres aventures inventées par les concepteurs du jeu. Cette limitation du rôle de l'avatar utilisé prend le joueur à utiliser les espaces cinématographiques comme espaces ludiques.

3.3.4.1. PANDORA dans les jeux vidéo et les *Machinimas*: les espaces utopiques dans les espaces ludiques et vice versa :

L'étude de tels espaces a un certain rapport avec notre première problématique, celle des territoires numériques, surtout quand nous envisageons les jeux vidéo conçus par différentes sociétés, à partir des espaces filmiques et utopiques, dont la plus célèbre Ubisoft, qui a créé le jeu *AVATAR the Game*⁷⁸⁹.

Dans la version *offline* les joueurs peuvent choisir leurs avatars que ce soit du côté humain ou celui des avatars bleus. Dans le premier cas, ils peuvent combattre les avatars bleus et détruire PANDORA, ce qui n'est pas notre point de recherche. En effet, ce qui nous intéresse c'est le deuxième cas, c'est à dire le combat des avatars bleus contre les machines humaines car nous voulons insister, à travers ce chapitre, sur le côté utopique dans les espaces virtuels de ce jeu vidéo.

Grégory VHÉ témoigne son expérience en disant que :

« Si vous choisissez les humains, en gros vous incarnez un *Terminator* devant tout détruire, au moyen d'arsenal moderne (lance grenade, fusil, guns, chars, buggy ...) Sachez toutefois, qu'en tant qu'humain, même les ficus voudront vous faire la peau, et que les rhododendrons géants vous aspergeront d'acide pour vous digérer en deux secondes !! Perso, j'ai naturellement choisi le camp des *Na'vi* car j'ai eu plus de

788 <http://slurl.com/secondlife/Pandora%20Magic/128/128/20>

789 <http://avatargame.us.ubi.com/>

sympathie pour les résistants autochtones vivant en symbiose avec la planète (sa faune et sa flore)... Et s'ils se battent avec des arcs et des bouts de bois, les *Na'vi* compensent avec une force titanesque au corps à corps. »⁷⁹⁰

Comme l'exprime Grégory VHÉ, certains joueurs préfèrent les avatars bleus –comme lui d'ailleurs-, afin de revivre cette harmonie avec la nature qui leur manque peut-être dans la vraie vie.

Ce jeu d'action-aventure en même temps met le joueur en voyage utopique qu'il choisira le scénario contrairement au film. Chaque joueur choisit son territoire à explorer et défendre.

Bien que le visuel soit inachevé selon quelques critiques de jeux vidéo, les espaces virtuels ressemblent énormément à ceux créés par CAMERON d'un manière ou d'une autre. En effet, toute la faune et la flore sont presque les mêmes, ce qui engendre d'autres espaces virtuels et permet aux joueurs de revivre cette expérience *avataresque*.

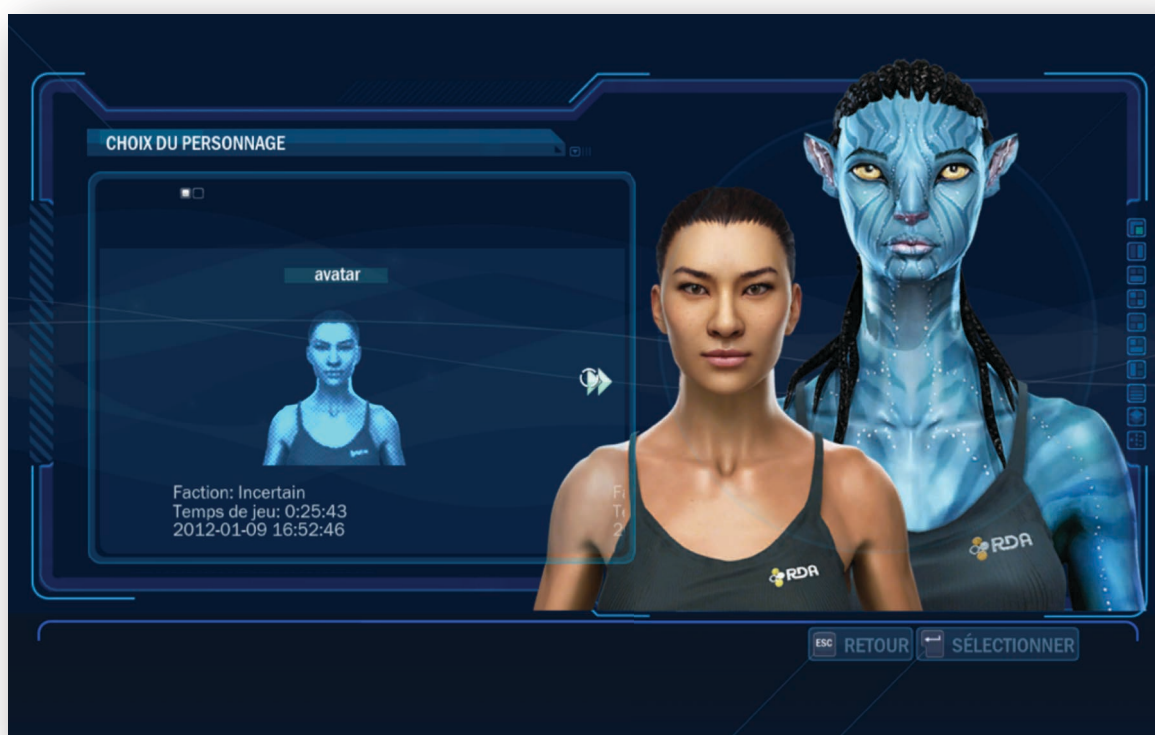


Figure 237 – Capture d'écran du jeu *Avatar The Game*
Choix du personnage au début du jeu: L'Humain et son avatar
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

790 VHÉ Grégory,
AVATAR, le test du jeu vidéo, Décembre 2009
Source : <http://www.commeaucinema.com/jeuvideo/avatar-le-test-du-jeu-video,174089>

Au cours de son expérience, le joueur est invité à choisir ses armes et combattre l'adversaire pour avoir plus d'armes, d'équipements et essentiellement de pouvoirs.

Le partage de cette expérience est possible entre les joueurs dans le mode multi-joueurs, ce qui maintient une certaine relation en réseau entre eux.

Ce mode similaire des jeux en ligne permet de créer une micro-communauté Na'vi et revivre l'expérience des avatars du film d'habiter le territoire virtuel et le défendre. Mais cette expérience manque d'interactivité vu que les joueurs ne peuvent pas se déplacer dans les espaces, comme font les avatars dans le film. Ils ne peuvent pas monter sur les arbres ni toucher les plantes.

En jouant ce jeu, nous avons été impliqués dans ce nouveau territoire afin de savoir la différence entre les espaces fictionnels et les espaces ludiques.

A première vue, les avatars choisis par les joueurs sont doubles, un humain et un Na'vi. Cette double avatarisation permet de vivre l'expérience de deux clans en même temps, c'est à dire que les joueurs peuvent choisir entre l'exploration avec une peau humaine ou bien entrer dans l'unité de liaison virtuelle et se transformer en Avatar bleu.

Au début du jeu, le joueur entre dans l'Enfer, le monde des machines créé par les humains sur la planète PANDORA. Contrairement à la notion du jardin d'EDEN, précédemment cité dans les propos de CAMERON, le territoire des humains est appelé l'Enfer ou *Hell's Gate*, afin de désigner le centre de recherche ou Biolab où se trouvent tous les équipements nécessaires pour la production des avatars. Pour les humains cette appellation est symbolique puisque la vie normale des humains sur PANDORA est presque impossible vu son atmosphère.

Les joueurs sont invités à explorer les territoires virtuels de cet Enfer, en suivant un scénario semblable de celui de CAMERON, ils commencent par rencontrer les différents personnages du film comme Dr Grace, dont le visage apparaît en 3D et le Colonel Ripley, le sosie du colonel Quattrich, pour donner ses ordres au nouveau Ryder, etc.

Une fois fini avec cet emplacement, les joueurs sont invités à « quitter le territoire » du *Hell's Gate* pour aller au fond de la jungle et combattre l'adversaire.

Ainsi, ils commencent à explorer le territoire virtuel de PANDORA, où nous pouvons remarquer leur ressemblance avec les espaces virtuels du film.

Toutes les créatures de CAMERON sont présentes dans ce jeu utopique, ainsi que toute la faune et flore. Les joueurs sont donc en immersion ludique qui les laisse imaginer leur propre scénario en ayant tout le pouvoir sur leur territoire qu'ils défendent en essayant de battre tout ce qui bouge devant eux.

Les espaces ludiques ont largement fasciné les spectateurs des films pour devenir de nouveaux espaces fictionnels avec lesquels ils peuvent créer des *Machinimas*.

Parmi ces films numériques, nous pouvons remarquer ceux créés par le groupe Ubisoft⁷⁹¹ qui a réalisé un *review* de ce jeu afin de le promouvoir.

L'abandon du celluloïd par la création des *Machinimas* marque plusieurs nouveaux territoires cinématographiques inspirés des films de science fiction d'une part et des jeux vidéo d'une autre.

Ce va et vient entre les espaces ludiques et cinématographies permet de générer de nouveaux espaces utopiques basés sur le numérique où les joueurs deviennent des acteurs virtuels à l'instar de ceux du film *Vola Vola/Fly Me*, en plus des acteurs qui ont le doublage des voix des avatars dans le jeu.

Cette recherche de nouveaux territoires de création artistique soutient l'hypothèse que le virtuel offre un nouvel état du virtuel comme l'affirme Philippe QUÉAU :

« Pour la pensée classique, le virtuel est un état du réel, et non pas le contraire du réel. »⁷⁹²

Les *Machinimas* créées par les joueurs illustrent les différentes aventures et créent de nouveaux espaces *ingame*, ce qui permet au spectateur de visualiser le jeu et vivre une autre expérience virtuelle. Ces espaces offrent aussi aux cinéastes amateurs de nouvelles perspectives pour imaginer des utopies réalisables.

Les jeux vidéo cherchent à faire revivre les spectateurs l'aventure des héros d'un film pour se transformer de spectateurs en joueurs, tandis que les *Machinimas* permettent un nouveau partage de cette aventure avec les autres spectateurs. Ces passages de rôle du passif en actif vers le passif permettent une mutation des espaces virtuels en des différentes utopies réalisées par les cinéastes/joueurs.

Cette double fonction du virtuel, favorise une combinaison indéniable des différents territoires sur lesquels les joueurs exercent leur pouvoir et mettent en valeur leur expérience virtuelle.

Dans les *Machinimas* documentaires réalisées par le groupe Ubisoft⁷⁹³ nous montrent le va et vient entre le réel et virtuel. Ce genre cinématographique se basant sur les interviews montre l'importance de ces espaces rêvés et imaginaires partagés entre les joueurs et les créateurs du jeu *Avatar the Game*. Dans la *Machinima Game Trailer Vault / Avatar The Game*

791 <http://avatargame.us.ubi.com/>

792 QUÉAU Philippe,

Le virtuel, une utopie réalisée ?

Quaderni. N. 28, Hiver 1996. pp. 109-123.

Source : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/quad_0987-1381_1996_num_28_1_1146

793 Source : <http://www.youtube.com/user/ubisoft?feature=watch#p/search/5/Q-SLRyywzNI>

*Choice: Two Worlds Trailer*⁷⁹⁴, le groupe UBISOFT met en valeur la séparation des deux mondes des Nav'is et humain. La différence de culture entre ces deux mondes change la perception des joueurs comme le mentionne James CAMERON dans son interview⁷⁹⁵.

Matt HANSON l'explique aussi en affirmant que

« Faisant valoir que le cinéma est remplacé par un spectre plus inclusif de l'image en mouvement, il étend nos frontières de la perception. Il met en évidence le talent excitant et innovateur des cinéastes titulaires qui sont influencés par de nouvelles techniques infiltrant le grand public. »⁷⁹⁶

Dans son ouvrage, HANSON analyse les différentes utilisations des espaces virtuels par l'interprétation des films en jeux vidéo qui change la perception des joueurs comme l'a fait le groupe UBISOFT.

Le choix de l'équipe et du territoire à défendre peut mettre les spectateurs dans deux expériences opposées et lui permet de visualiser d'avance ces deux expériences.

Par cette *Machinima* documentaire, les cinéastes essaient de mieux orienter les spectateurs pour devenir des prochains joueurs dans deux mondes utopiques contradictoires et choisir entre l'utopie de la technologie sophistiquée du groupe RDA ou bien de revivre dans l'utopie de PANDORA.

James CAMERON explique bien le jeu en disant que c'est un choix décisif au début du jeu qui change la perception et la manière de voir une autre civilisation et une autre culture.

Et comme l'explique Georges BRENT, le directeur d'animation du jeu *Avatar the Game*, il existe deux mondes en contradiction. Avec le clan du RDA, le joueur vit avec les humains à la conquête du nouveau territoire de PANDORA où il vit dans l'Enfer et manipule des armes jamais vus en réel. Ces armes très sophistiquées représentent le caractère utopique dans ce jeu.

Avec le clan des Nav'is, le joueurs entre dans la civilisation indigène et portent des armes primitifs mais la puissance indéniable de ces avatars, avec la beauté de la nature, les accessoires qu'il porte et les différentes possibilités d'avoir plus de pouvoir rendent l'espace plus utopique.

794 Source : <http://www.youtube.com/watch?v=qYi90Vpxxu8&feature=relmfu>

795 *Idem*.

796 HANSON Matt, *The end of Celluloïd: Film Futures in the Digital Age*, Mies : Rotovision, 2004, 4ème de couverture (résumé).

Texte original en anglais: « Arguing that filmmaking is being superseded by a more inclusive spectrum of moving image, it extends our boundaries of perception. It highlights exciting and innovative talent alongside established filmmakers who are being influenced by new techniques infiltrating the mainstream. » traduit par l'auteur

Dans la deuxième partie du documentaire *Developer Diary* ou le journal des développeurs d'Avatar the Game, nous apercevons une autre approche des membres de l'équipe. Cette approche met l'accent sur la mort sur PANDORA.

« PANDORA is beautiful but deadly »⁷⁹⁷

Dixit James Cameron, pour décrire l'exoplanète PANDORA.

La guerre entre les *Nav'is* et les humains dans le jeu représente une nouvelle expérience pour les joueurs, Xavier RANG, un testeur de jeux vidéo, explique cette expérience en affirmant que :

« The *Nav'is* are living in PANDORA, they are defending their own territory »⁷⁹⁸

Selon RANG, la défense du territoire est nécessaire pour la vie des joueurs, comme le raconte CAMERON dans le film. En effet, tous les armes et accessoires fournis aux joueurs d'Avatar the Game, sont destinés à aider les joueurs à avancer et persister dans les espaces virtuels. Les espaces graphiques et les effets spéciaux rajoutent du suspens à l'action des joueurs et constituent un élément majeur dans la narration du jeu.

A ces espaces graphiques s'ajoutent les effets sonores et les bruitages du jeu conçus par Lisa GASION (Audio Designer d'*Avatar The Game*). Ils forment un autre monde virtuel qui accompagne les images pour ajouter plus d'action à cette nouvelle aventure virtuelle dans le jeu.

GASION explique bien que le monde du jeu n'est qu'une expérience pour elle afin de créer l'interactivité dans le jeu. Généralement les effets sonores dans les jeux vidéo ont un rôle très important dans la communication entre le joueur et l'environnement virtuel.

Bien que les bruitages et effets sonores dans le film *AVATAR* restent une référence des effets d'Avatar The Game, mais ça n'empêche pas que les concepteurs des jeux cherchent d'autres effets liés à la manipulation de l'avatar du joueur.

La linéarité de la narration dans le film est opposée à la non-linéarité dans le jeu vidéo comme l'exprime Karen COLLINS⁷⁹⁹, ce qui rend les espaces virtuels assez participatifs. Avec son click ou son appui sur son clavier ou la manette du *Playstation*, le joueur est invité à communiquer avec son avatar à l'aide des différentes interfaces créées par les concepteurs du

797 Série de Vidéos: James CAMERON's Avatar: Developer Diary 1- 5

Source: <http://www.youtube.com/watch?v=sYKXucyrOEc>

798 *Idem*. [01:51 – 01 :54].

799 COLLINS Karen, *An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, CAMBRIDGE : MIT PRESS, 2008, p.4.

jeu. Ainsi, le joueur devient acteur dans son territoire qu'il défend et favorise une nouvelle narration dans les espaces numériques.

Le son dans les jeux vidéo se divise en deux catégories selon COLLINS, son « dynamique » et son « non dynamique ». Dans son glossaire, il définit le son dynamique comme suit :

« Dynamic Audio: Any audio designed to be changeable, encompassing both interactive and adaptive audio. Dynamic audio, therefore, is sound that reacts to changes in the gameplay environment and/or in response to a user. »⁸⁰⁰

Selon la définition de COLLINS, le son interactif ajoute plus d'émotion au jeu et permet au joueur d'interagir avec ses armes et tout l'environnement. Cette interaction sonore rend l'espace virtuel plus utopique puisqu'il renvoie le joueur dans un autre monde qu'il maintient le pouvoir.

Les espaces fictionnels adaptés dans ce jeu du film *AVATAR* de James CAMERON, provoquent le joueur par tous les sons qui y existent. Le son adaptatif provoqué lors d'un combat avec une créature ou un RDA ajoutent plus d'émotion au jeu.

La dramaturgie ludique dans *Avatar the Game* reprend celle du film pour créer des espaces fictionnels créés par les joueurs en temps réel.

En effet, la forme narrative du film est présente dans ce jeu pour remettre en scène les différents événements et séquences, puisque le joueur joue son rôle actif dans la trame narrative du jeu.

Sébastien GENVO propose dans son article⁸⁰¹ les différents constituants du jeu vidéo, *Le Game Play*, le *Level Design* et le *Game design* qui déterminent les caractéristiques vidéoludique de l'expression artistique dans les espaces virtuels du jeu vidéo.

A partir de ses réflexions, GENVO présente une étude des différents usages des espaces ludiques afin de créer une narration du récit filmique dans les jeux vidéo. Dans le jeu *AVATAR The Game*, le récit filmique existe puisque l'avatar est invité à faire actualiser certains événements et éléments du jeu selon les différents niveaux existants dans le jeu.

Comme nous pouvons le voir dans ce jeu, les joueurs interrogent les différents personnages, interagissent avec les armes pour aboutir à la victoire de son clan. A chaque niveau, il valide plusieurs éléments afin d'acquérir de l'expérience.

800 *Idem.* p.184.

801 GENVO Sébastien

Le Game Design de jeux vidéo : quel type de narration ?

Comparaison, Peter Lang, 2002, p. 103-112.

Disponible en ligne sur : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html

Sébastien GENVO met le point sur le mode narratif dans les jeux vidéo et la notion de narration topographique et affirme que:

« Nous l'avons souligné, certains jeux proposent une suite d'évènements prédéfinis par avance, qui seront des passages obligés pour le joueur. La façon dont le joueur découvrira ces évènements constituera alors le récit de cette histoire. Ce premier grand type de narration peut être divisé en plusieurs sous catégories. Dans la narration topographique, le joueur découvre l'histoire en validant différents points d'entrée liés à des lieux définis. Nous avons déjà relevé le cas du jeu *Myst*. Plus généralement les jeux vidéo dits d'aventures fonctionnent sur ce mode narratif. [...] C'est en interrogeant les bons personnages et en découvrant des indices que le joueur déclenchera les rouages qui permettront au programme de lui révéler de nouveaux éléments de l'histoire, lui allouant l'accès à d'autres lieux. Le joueur a alors le choix de l'ordre dans lequel il veut que lui soit révélé certains détails de l'histoire, en explorant prioritairement tel lieu plutôt qu'un autre (les ordres possibles de découvertes étant bien sûr établis par avance par le *Game Designer*). »⁸⁰²

Cette narration explique bien le voyage utopique fait par le joueur dans les deux genres d'espaces ludique et fictionnels du jeu *AVATAR the Game*.

C'est en interrogeant les différents personnages et en découvrant les différents Topos virtuels que le joueur découvre l'aspect utopique de ces espaces virtuels.

Contrairement aux MUVES, les jeux vidéo proposent un but commun pour les joueurs avec un récit prédéfini ainsi qu'un espace déjà prêt à explorer. Les territoires utopiques de PANDORA dans ce jeu sont des territoires qui appartiennent aux concepteurs du jeu ou les *Game Designers* et non pas aux joueurs. Ceux-ci deviennent de simples explorateurs en agissant avec leur interactivité et leur savoir jouer à découvrir les différents espaces.

Le *Game Designer* exerce le plus grand pouvoir sur ces territoires mais il permet une certaine participation un peu limitée au joueurs qui s'immergent dans ces espaces pour vivre le jeu et acquérir de nouvelles expériences et avantages considérées comme récompenses à sa défense de ce territoire virtuel qui s'améliorent selon les niveaux du jeu. Dans ce jeu *AVATAR the Game*, les joueurs acquièrent de nouvelles armes et basculent entre les avatars humains et *Na'vis* pour prolonger le niveau de vie de leur jeu, vis à vis de leurs conquêtes et victoires.

Selon GENVO, le *Game designer* favorise au joueur ce sentiment d'être ailleurs, au nulle part virtuel, dans un monde utopique où il évolue en immersion et implication.⁸⁰³

Comme sur PANDORA dans le film, les deux mondes créés par les *Game Designers* d'Ubisoft, sont mortels dans cette GAÏA virtuelle. C'est en annonçant la fin du jeu ou le « Game Over » que les avatars meurent pour marquer le côté éphémère du virtuel.

802 *Idem*.

803 GENVO Sébastien, *Le Game Design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2005, pp.20-21.

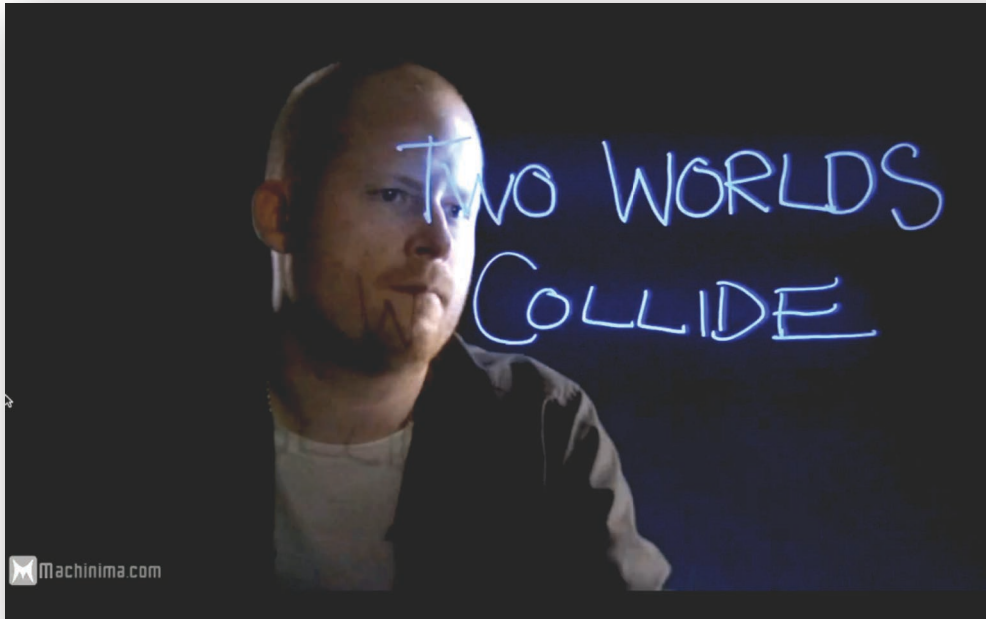


Figure 238 - Georges BRENT, Directeur d'animation d'*Avatar The Game* disant qu'il existe deux mondes contradictoires dans le jeu⁸⁰⁴

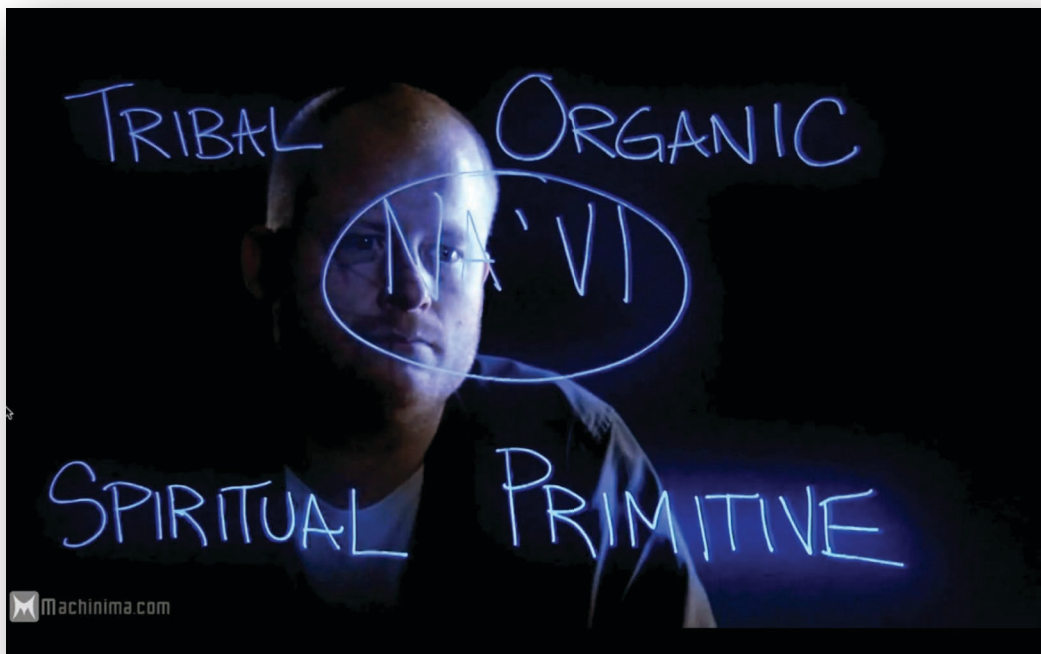


Figure 239 - BRENT décrivant le clan Navi au jeu *Avatar the Game*⁸⁰⁵

804 Série de Vidéos: James CAMERON's Avatar: Developer Diary 1- 5 – Partie 2.

Source: <http://www.youtube.com/watch?v=sYKXucyrOEc>

805 *Idem*.



Figure 240 - Description du clan RDA par BRENT⁸⁰⁶



Figure 241 – BRENT exprimant son point de vue à propos de PANDORA en affirmant qu'elle est belle mais mortelle⁸⁰⁷

806 *Idem.*

807 *Ibid.*



Figure 242 - Scène de bataille dans le jeu AVATAR the GAME⁸⁰⁸



Figure 243 – Couverture du DVD du jeu Avatar, version PC, l'Avatar du joueur en vue de dos confrontant un AMP⁸⁰⁹

808 Source : <http://www.insert-coin.fr/archive/2009/12/09/avatar-the-game-test-xbox-360.html>

809 Source : <http://www.covergalaxy.com/>

3.3.4.2. PANDORA dans les MUVES : Avatarisation des avatars dans une utopie réalisable :

Comme nous l'avons remarqué, les MUVES sont différents des jeux vidéo, pour cela, nous avons choisi de mieux approfondir cette recherche par l'exploration de ces territoires virtuels afin de dégager cette différence tout en veillant sur l'extraction des caractéristiques utopiques des territoires virtuels inspirés par le film *AVATAR* de James CAMERON.

Cette catégorisation nous permet de comparer entre les différents espaces et leur territorialisation par les différents utilisateurs que ce soit spectateurs, joueurs ou Slifers. Ces utilisateurs s'immergent de différentes manières dans l'utopie de PANDORA et y explorent selon différentes règles.

Si nous faisons une recherche *Inworld* dans Second Life, nous trouverons plusieurs îles qui sont imaginées par ces fans, construites à l'aide des différents outils de building pour simuler les espaces fictionnels du film.

Bien que le film *AVATAR* contienne plusieurs codes des MUVES, nous pouvons conclure que ces îles sont des utopies réalisables inspirées de celle de CAMERON.

Notre choix d'îles - et non pas de communautés- renforce l'idée d'utopie, puisque cette dernière est définie par une île isolée difficilement accessible.

Comme le mentionne Jean Paul MOIREAU⁸¹⁰, l'aspect insulaire des *Sims* sur SL nous portent à faire une étude assez approfondie sur leur aspect utopique.

Parmi ces îles, nous pouvons visiter *PANDORA Magic*, la plus célèbre qui contient plusieurs références visuelles de PANDORA.

A partir de l'étude de cette île, nous allons définir le caractère utopique de ces îles afin de dégager les codes des mondes virtuels dans les espaces fictionnels du film *AVATAR*.

Dans une deuxième phase, nous allons chercher d'autres îles qui ont été filmées par les avatars de SL afin de créer une ambiance assez utopique dans les espaces virtuels de SL.

La création des avatars bleus ressemblant à ceux du film a ajouté d'autres caractères utopiques à ces espaces. L'interactivité bien que limitée dans l'île *PANDORA Universe ~ Na'vi Planet* qui est une île conçue pour être un espace de jeu de rôle.

D'espaces fictionnels aux espaces des MUVES, les avatars n'en manqueront pas de se plonger dans des nouveaux territoires numériques inspirés du cinéma de science-fiction.

Dans ce chapitre nous allons explorer deux territoires que nous considérons remarquables pour notre étude d'espaces utopiques.

810 MOIREAU Jean Paul,

Les mondes virtuels, utopie ou pantopie ?

Source : <http://www.educavox.fr/Les-mondes-virtuels-utopie-ou>

3.3.4.2.1. *PANDORA Magic* : Une île dans le nulle part virtuel :

*PANDORA Magic*⁸¹¹ est une île virtuelle sur Second Life, fascinante, étrange, espace de rêve plein de plantes virtuelles qui ressemblent d'une manière ou d'une autre à celles de PANDORA de CAMERON. En effet, nous pouvons distinguer l'arbre-maison, l'arbre des âmes, les cascades, les montagnes flottantes les plantes bioluminescentes, ainsi que les créatures.

Sur cette île, les Slifers sont devenus des *Na'vis* virtuels grâce au système de traduction conçu par la créatrice de cette île portant le pseudonyme Tirea. Elle préfère les *Na'vis* et elle est fascinée par le caractère utopique de PANDORA, qui l'emmène à vivre le rêve *Inworld*. Interrogée par Meleth OAKLEAF, journaliste qui travaille sur les mondes virtuels, elle a répondu à sa question :

« **Mel:** So Tirea what drew you to try a Pandoran Sim?

Tirea: The fantasy element was undeniable... having seen the movie I think like most people I loved it while also hating it for being an impossible reality. But in SL I can come close to sort of living that dream. »⁸¹²



Figure 244 - Plante géante sur *PANDORA Magic*
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

811 <http://www.pandora-magic.de/>

812 OAKLEAF Meleth,

Second Life's Pandora Na'vi Role-play – Breathtaking Beauty and Lag,

Source : <http://alphavilleherald.com/2010/02/second-lifes-pandora-navi-breathtaking-beauty-and-lag.html>

L'île *PANDORA Magic* est une île allemande de jeu de rôle où il y a deux clans, les *Na'vis* et les *RDA* qui s'habillent pour jouer le rôle choisi. Contrairement au jeu *Avatar the Game*, il n'y a pas d'activité apparente et remarquable des deux clans sur *PANDORA Magic* ni de combat entre les deux.

L'île *PANDORA Magic* consiste en un espace d'échange et de communication fictionnelle avec les avatars de Second Life, qui se voient comme des personnages acteurs dans des espaces virtuels qui ressemblent à ceux de l'espace filmique.

Les avatars empruntent seulement l'apparence des acteurs virtuels du film de CAMERON puisqu'ils n'ont aucune activité ni émotion. En effet, ils se contentent de visiter, ou de jouer le rôle des deux clans contrairement aux acteurs du film qui représentent des espaces narratifs issus du scénario préétabli.

Chaque avatar propose sa propre histoire sur cette île, il ne peut pas parler, ni voler, ni faire du tchat et communiquer avec les autres avatars. Ce qui rétrécit son rôle en tant que joueur et *Slifer* en même temps.

Selon la *Machinima*⁸¹³ créée par l'un des visiteurs de *PANDORA Magic*, chaque avatar se métamorphose en un avatar Second Life en un *Na'vi*, ainsi il s'enfuit des espaces de second life vers les espaces fictionnels de *PANDORA* où il vit une autre expérience virtuelle, d'où le titre de cette *Machinima* *Escape to PANDORA*.

Dans cette vidéo, les espaces basculent entre les scènes du film et les espaces de SL. Les espaces de SL sont divisés en deux, ceux où nous voyons une salle de séjour où les avatars sont humanoïdes et regardent le film *AVATAR* sur leur écran virtuel, et ceux de *PANDORA Magic*.

Les avatars de second life représentent les internautes qui mènent une vie parallèle à celle en réel. Dans cette vie parallèle, ils peuvent regarder un film de science-fiction et s'en inspirer pour créer d'autres espaces ludiques et fictionnels en même temps. Ainsi, ils peuvent imaginer des espaces utopiques où ils peuvent inviter les autres utilisateurs de second life à explorer ces nouveaux territoires et vivre une autre vie virtuelle semblable de celle des avatars sur *PANDORA*, mais avec un autre scénario créé par ces nouveaux *Na'vis*.

En visualisant les différentes *Machinimas*, nous pouvons remarquer que chaque utilisateur possède une certaine expérience dans les mondes virtuels. Il y a les visiteurs qui varient entre les *Newbies*⁸¹⁴ et les familiers de ces interfaces et il y a aussi les joueurs débutants qui se contentent d'acheter les *peaux*⁸¹⁵ et les *silhouettes*⁸¹⁶ des *Na'vis* pour entrer dans

813 <http://www.youtube.com/watch?v=LmGmOrYHP74&feature=share>

814 Voir lexique.

815 *Skins* : Voir lexique

816 *Shapes* : Voir lexique

la peau bleue et filmer l'île comme étant un nouveau paradis sur SL. Les plus avancés dans ce jeu de rôle, achètent des créatures comme les *Banshees* pour se balader en volant à travers le ciel virtuel. Ces voyages nous envoient aux images du film et immergent les joueurs dans des espaces fictionnels qui se trouvent dans le nul part.

La 1^{ère} vidéo montre l'histoire d'un couple qui est en train de voir la séquence de la scène d'amour entre les deux avatars Jake SULLY et NEYTIRI, alors ils décident de revivre leur histoire sous forme de *Na'vis* sur l'île *PANDORA magic*.

Cette métamorphose des *Slifers* en *Nav'is* les déplace des topos vers les utopos, c'est à dire des espaces virtuels simulant des endroits réels (ici la salle de séjour virtuelle du couple) vers des endroits virtuels simulant les espaces utopiques de PANDORA.

Sur *PANDORA Magic*, le couple vit une nouvelle histoire d'amour, se ballade dans la jungle, nage dans la mer. Nous pouvons aussi voir une remise en scène de la séquence d'amour vue sur leur écran virtuel, près de l'arbre des âmes.

Ainsi, chaque *Slifer* expose sa propre histoire et son expérience dans le jeu de rôle, tout en filmant les avatars pour avoir ce nouveau genre de *Machinima*.

Les séquences tirées du film *AVATAR* montrent le référencement utopique de cette *Machinima*, qui offre au spectateur un espace de voyage et de découverte avec un tissage narratif de l'histoire des deux avatars *amoureux*. A la fin de la vidéo, l'avatar d'Alan KOHN, s'est transformé en Navi, tandis que son partenaire dort.

La notion d'utopie se caractérise par cet aspect de monde rêvé ou de refuge vers un monde paradisiaque auquel s'abritent les internautes pour vivre une autre vie dans des espaces qui ne peuvent pas exister dans le monde réel.



Figure 245 – Avatar sur SL en train de regarder le film *AVATAR* de James Cameron, qui l'inspire à s'enfuir vers L'île *PANDORA Magic*⁸¹⁷

817 Source: <http://www.youtube.com/watch?v=yEQzoxw4ZiQ>

Dans la deuxième vidéo⁸¹⁸ nous apercevons une femelle Navi en train de parcourir toute l'île pour nous montrer ses différentes régions, nous pouvons voir l'Enfer ou le camping des humains (Clan RDA) sur PANDORA. Les joueurs dans cette *Machinima* ont choisi de reproduire l'histoire d'amour entre SULLY et NEYTIRI.

Cette mise en scène montre que les espaces virtuels de l'île *PANDORA Magic* offrent une certaine liberté pour les internautes afin d'imaginer leurs espaces fictionnels et narratifs.

A partir de leur présence en temps réel dans l'espace de *PANDORA Magic*, les avatars peuvent interagir et jouer le rôle des personnages semblables aux personnages utopiques de PANDORA.

Cette *avatarisation* des avatars est une sorte de réincarnation des internautes en deux phases, celle de l'être humain vers l'avatar SL puis vers le *Na'vi*, comme si les *Slifers* entrent dans une loge d'acteurs pour porter d'autres masques et jouer leur rôle de *Na'vi*.

Dire que les espaces de *PANDORA Magic* sont utopiques c'est qu'ils ne possèdent ni étendue ni de lieu, surtout en devenant des décors pour un récit filmique dans la *Machinima*.

Comme nous l'avons étudié dans les chapitres précédents, les espaces fictionnels dans les jeux vidéo sont des espaces utopiques basés sur le récit. Selon DESGOUTTE :

« Le récit est une utopie, c'est-à-dire un non-lieu, un espace sans référence, libre de toutes coordonnées, où se retrouve tout un chacun pour communiquer avec les autres, ou encore pour négocier avec les autres les modèles de comportement logique sans lesquels aucune vie sociale n'est possible. »⁸¹⁹

Sur Second Life, les récits imaginés par les *Slifers* changent l'aspect des espaces virtuels et des avatars qui vivent dans l'utopie réalisable de PANDORA.

En s'incarnant dans la peau de l'avatar Navi, les *Slifers* changent leur rôle essentiel sur SL pour vivre en tant qu'avatar *Na'vi* sur *Pandora Magic* ce qui leur donne une deuxième identité dans ce monde virtuel pour vivre une troisième vie en tant que Navi.

Ce rôle dépend de l'histoire et du personnage que cet avatar va choisir sur cette île qui le laisse dans un territoire bien précis mais avec un récit à son choix.

Notons ici par exemple qu'il existe des avatars qui s'inspirent de l'histoire de SULLY et NEYTIRI pour revivre leur histoire d'amour dans cette île utopique où tout est possible.

D'autres choisissent d'autres histoires pour revivre sur cette île sous forme d'un avatar qui ressemble à l'une des animaux-créatures comme le Banshee.

818 *Idem*.

819 DESGOUTTE Jean Paul, *L'utopie Cinématographique, Essai sur l'image, le regard et le point de vue*, Paris : L'Harmattan, 1997, p. 11.



Figure 246 - Joueur sur l'île *PANDORA Magic* ayant la peau bleue similaire des avatars *Na'vis*, appelé NEYTIRI que l'on peut acheter sur l'île à la région de Bienvenue⁸²⁰
 Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

3.3.4.2.2. *PANDORA Universe ~ Na'vi Planet*⁸²¹ : une île utopique comme refuge:

La dimension utopique de *PANDORA* est désigné par les lois favorisent une vie en harmonie avec la nature sous le règne d'EYWA d'une part et du chef des *Nav'is* d'autre part. Dans les jeux de rôle, ces lois sont désignées par les *builders* révèlent une vie virtuelle des résidents dans l'île *PANDORA Universe*.

A l'arrivée de notre avatar Sunflower AICHI sur cette île, elle reçoit une *Note Card* qui représente la charte de visite et d'utilisation de ces espaces virtuels.

Chaque visiteur doit tout d'abord utiliser une peau et des habits pour s'identifier comme les *Nav'is* sur ce nouveau territoire.

L'exploration guidée de cette île porte en elle une nouvelle aventure virtuelle au visiteur comme l'a fait Raphaël dans *Utopie* de Thomas MORE. La première impression que nous pouvons prendre est la ressemblance inédite avec les espaces virtuels de *PANDORA* dans le film.

820 Welcome land. Voir lexique.

821 <http://pandorauniversenaviplanet-com.webs.com/>

Ainsi, nous pouvons identifier les différentes parties de l'île, comme l'arbre des âmes, l'arbre maison, les plantes fluorescentes, les cascades, et surtout la jungle et les différentes créatures...

Contrairement aux jeux vidéo, les MUVES favorisent une certaine interactivité spécifique à ces territoires virtuels. Les avatars ne pouvant pas voler selon les lois de cette île, peuvent monter les arbres, changer le point de vue, sauter, s'asseoir, courir, par contre, il peut monter sur les Banshees, les créatures volantes mythiques de PANDORA. En volant, à l'aide de ces créatures, il peut croiser les autres avatars qui se procurent d'avatars-Banshees.

Le vol dans le ciel virtuel représente une nouvelle aventure des avatars sur *PANDORA Universe*, car ils ne peuvent pas voler sur l'île selon les règles du jeu. En plus, ils doivent jouer vraiment le rôle des *Na'vis*, grimper les arbres, nager dans la rivière, sauter par les cascades, etc.



Figure 247 - Ballade au dos d'un Banshee dans le ciel virtuel de *PANDORA Universe*⁸²²

Tant qu'il n'y a pas de guerre dans cette île comme dans le jeu *Avatar the Game*, le visiteur se sent vraiment dans un espace utopique où il se croit vraiment en harmonie avec la nature.

La vie rêvée des avatars sur Second Life se met en valeur sur cette île, en se métamorphosant en *Na'vis* ils suivent les règles du jeu et interagissent avec les différents circuits présentés.

La notion du temps est inexistante sur cette île, ce qui rend les espaces assez imaginaires. En effet, l'ambiance des espaces de SL en tant changeable, favorise une certaine visibilité du caractère bioluminescent des plantes, c'est à dire quand l'avatar change les paramètres du *Monde*, pour le mettre en mode *minuit*, il peut voire ces espaces autrement.

822 Source : <http://www.youtube.com/watch?v=gNpD8P7yBtc&feature=related>

Comme le montre la *Note Card* ci-dessous, l'île contient des avatars de plusieurs clans sur PANDORA, les visiteurs ou les joueurs/Combattants. Le deuxième groupe est divisé en trois, celui du RDA, des *Nav'is* (Omatikaya Clan, Txampay Pongu Clan (Eastern Sea People)), et des créatures de PANDORA.

Cette division des clans met en relief le rôle des créatures sur PANDORA, et rend l'île plus animée par les différents avatars qui suivent les règles imposées par les créateurs.

Ainsi, ils doivent tout acheter pour pouvoir jouer sur l'île, ce qui ajoute à l'espace le côté commercial en temps réel, contrairement au jeu vidéo.

Les *Huds*⁸²³ utilisés n'ont aucun rapport avec la guerre, car ils sont simples et ludiques, c'est à dire qu'ils simulent les différents gestes des avatars, seulement. Cette simulation rend l'espace plus symbolique pour pouvoir ajouter une critique à l'utopie PANDORA sur SL.

Selon la charte d'utilisation des espaces de SL, les avatars sont interdits d'utiliser les armes et les *Scripts* de hacking, c'est à dire qu'ils ne peuvent pas jouer le vrai rôle des combattants.

Pour les résidents de Second Life, cette île est un espace idéal, mieux que le monde réel et les espaces filmiques de PANDORA du film *AVATAR*, seulement car il n'y a pas de destruction de la nature ni de guerre. La présence des différents clans est symbolique et elle n'a aucun rapport avec ce qui se passait dans le film, ce sont juste des nomination ludiques et n'ont aucun rôle destructif ni mortel aux avatars.

Malgré son aspect de refuge, l'île *PANDORA Universe* possède des lois⁸²⁴ qui gouvernent ce territoire virtuel, dont la première est de demander aux visiteurs de se familiariser aux espaces *pandoriens* sinon ils seront éjectés ou bannis. Le jeu de rôle porte plusieurs codes des jeux vidéo, avec toutes ces lois imposés par les créateurs, mais ils restent limités avec cette nouvelle interface.

Même le système de communication change sur cette île, les résidents doivent respecter ce jeu de rôle et ses lois. En tapant leurs messages ils doivent insérer le phrases entre parenthèses et choisir *la chaîne de communication*⁸²⁵ entre eux selon la *Note Card* fournie à tous les visiteurs.

La reterritorialisation des espaces utopiques sur Second Life change l'aspect de vie des *Slifers* par ces lois et règles de jeu pour finir en *Na'vis* comme l'a fait le groupe *The Na'vi*

823 Voir lexique.

824 Voir figures 250, 251 et 252 qui représentent les *Note Cards* fournies par les créateurs de l'île à chaque visiteur.

825 Voir lexique.

people of Hometree of Wisconsin dans la vie réelle, où ils ont créé un jeu de rôle grandeur nature ou *Live avatar Role Playing (LARP)*⁸²⁶.

Ces déguisements dans la nature réelle sont complétés par la réincarnation des avatars en *Na'vis* pour mener cette vie parallèle dans le nulle part du cyberspace.

Ce déménagement garde l'anonymat pour les fans de ce film et les laisse plus libres pour exercer leur art et vivre leur rêve sans être reconnus par leur entourage.



Figure 248 - Avatar de NEYTIRI sur SL
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS



Figure 249 - L'arbre des âmes sur *PANDORA Universe*
Crédit photographique : Wafa BOURKHIS

826 Voir la vidéo : L.A.R.P. Live Avatar Role Playing
Source : <http://www.youtube.com/watch?v=yk2vR8w2sjc>

Rules and Help Card Pandora Universe ~ Navi' Planet Pegase and Telemaque - Role-play/Combat sims

RULES:

MORE SPECIFIC COMBAT RULES: SCRIPT RULES: You will be teleported home by our Script Security System if you are over proper levels for your personal avatar which is 10 mb and 200. Ask a Council member for the Coagulate Script counter to use if you are teleported home to assist you in getting the appropriate numbers allowed on the sim.

AVATAR AGE LIMIT:

If you are under 30 days old you will need to contact the Sim Owners, either Pascha Gudkov or Misty Hawksby for a quick voice check before you will be allowed to join us.

IMPORTANT:

If you do not take time to familiarize yourself with the rules you may be **EJECTED** or **BANNED** from the sim without warning. Entering Pandora initiates an agreement that you will follow **ALL** rules set forth by the Sim Owners without question.

Welcome to our version of Pandora where you can experience the stunning Forest on Two Sims (Pegase and Telemaque). If you require any assistance with the following information please contact one of our online Council members (Protectors first):

JUST VISITING:

Wear the 'Visitor Tag' provided at all times.

No flying. No interaction or chat with any role-players.

NEW MEMBERS:

1) To join the fun role-play please purchase a DCS2 (combat hud) 75 L from the main landing-zone or the Vendor Areas: **DCS2 SET UP:**

2) Join our main group... Pandora Universe ~ Na'vi Planet:

3) For an active role please fill out the following application:

****All members may set HOME to either of the sims. (Click...World > Set Home to Here)**

MORE STRUCTURED ROLE-PLAY:

The following groups are more structured with leaders and events! To become a member of one of these special groups you must first be a member in the main group, Pandora Universe ~ Na'vi Planet, and fill out one of the applications below (you are only allowed to be a member in one Navi Clan, however, you can be a navi and be in RDA or creature group as well):

Omatikaya Clan: Txampay Pongu Clan (Eastern Sea People): RDA (humans):

Pandora Creature:

****Upcoming Events & Group Info:**

ITEMS YOU MAY REQUIRE There are free basic starter kits available up at the main landing-zone as well as in the market:

Na'vi/RDA Skins/Shapes/Clothing/Weapons, please visit our main vendor area:

NAVI LANGUAGE TRANSLATOR:

BASIC INTRO INTO ROLE-PLAYING

Figure 250 - Note Card d'aide fournie à chaque visiteur contenant les règles du jeu et les lois du territoire virtuel de l'île Pandora Universe

Pandora - Navi' Planet Roleplay

In order to receive your Navi' Title or being a Human (civilian or military) and to enable the right group tag for you when Roleplaying on Pandora, please do fill out the following form and choose your Function below and sent it back to Sullivan Infinity. Please take your time to details all your answers: not just " yes or no" we need to know you within this notecard for a great Roleplay.

Functions (Please choose one - delete the non-relavant ones): - Clan Protector – Olo's Hawnu'yu (only for sim officers) - Clan Warrior – Olo' Tsamsiyu - Clan Hunter – Olo' Taronyu - Clan Healer – Olo' Hawpänyu - Clan Teacher – Olo' Karyu - Human - Tawpongyu

- Second Life Name (First and Last name): - Avatar creation date and gender: - Do you have any Role-play experience and since when, if yes please detail: - Character Description (IC) - (history - description): - What reasons do you have for joining the Navi' Olo' Clan? - Do you belong to any other Navi' group and which one, list ALL, even your hidden ones: - Do you role-play in other communities outside the scope of the Navi' theme? - If you were accepted, how would you benefit the clan?

- Your questions/comments:

Do not forget to write your full sl name in the notecard file name (rename function in your inventory) before sending it back to Sullivan Infinity .

Figure 251 - Une autre *Note Card* fournie à chaque visiteur contenant les instructions du jeu et leur demandant tous les détails de leurs choix de clan Navi/Humain (civile ou militaire)

_____ Français _____ **Bienvenue au groupe Pandora Planet - Navi' Universe**

Assurez vous d'avoir lu les règles car nous n'accepterons pas d'excuses pour ne pas les avoir respectées. Règles et usages à Pandora - Navi' Planet pour tous les résidents.

- Avant tout, s'il vous plaît, pour réduire le lag, veuillez régler votre distance de vue à 100 mètres dans les préférences et pas de scripts lourds dans vos tenues afin de réduire le lag sur la sim : c'est une homestead et nous essayons de faire de notre mieux pour le réduire mais nous avons besoin de votre coopération aussi : cette sim est souvent pleine et il est important de garder cela à l'esprit.

- C'est une zone de roleplay Navi'. Faites en sorte que votre apparence et votre personnage soient conformes aux Navi' roleplay dans second life.

- Le système de combat est le DCS2 et doit être porté à chaque instant. (Pas nécessairement à la zone vendeur à l'arrivée). Les pouvoirs du DCS2 ainsi que ses possibilités peuvent être utilisés, et les autres systèmes de combat également pour des role plays spéciaux et prévu avec les autres groupes. (Ils doivent être organisés à l'avance avec notre consentement)

- Avant de choisir votre rang DCS2, veuillez lire ce document :

- Parlez à chaque instant en étant dans le rôle de votre personnage : utilisez les messages privés pour parler en dehors du personnage (OOC). Si vous devez parler en dehors de votre personnage à plusieurs personnes en même temps, utilisez toujours les parenthèses : (Comme ceci) ou écrivez OOC avant de commencer votre phrase.

- Dans le zone vendeur, pas de vol, pas de jetpack ou de véhicules. Pas d'armes active ou destructive. Pas de cage, d'orbit ou de bouclier ou de script et objets punitifs. Pas de recrutement pour d'autres groupes que ceux de la sim.

- Tout langage offensant, ou nudité complète ne sont pas autorisés quelque soit les circonstances.

- Si vous ne respectez pas ces règles, you pourriez être ejecté et/ou banni. De nombreux résidents choisissent d'être là pour le plaisir et vous devez les respecter en suivant ces règles.

Toutes questions ou suggestions devront être envoyée dans une note à Sullivan INFINITY.

Appréciez votre jeu de rôle et ayez du plaisir.

Amidala NIGHTFIRE, Pandora GM

Sullivan INFINITY, Pandora - Navi' Planet Owner

Figure 252 - Note Card en français fournie aux visiteurs francophones contenant les instructions du jeu

CONCLUSION GENERALE

Les nouveaux territoires virtuels proposent plusieurs problématiques se rapportant aux questions de l'espace et du territoire dans le cyberspace, différemment de ceux dans le monde réel et géographique.

L'analyse des différents espaces générés par les artistes nous a permis de mieux comprendre les relations existantes entre le réel et le virtuel.

Allant des espaces virtuels des environnements virtuels multiutilisateurs (MUVES) vers les espaces fictionnels, nous avons suivi une démarche théorique et pratique afin d'étudier les différents espaces virtuels comme espaces territorialisés ou déterritorialisés et de montrer que ce sont des espaces de création artistique qui ajoutent plusieurs enjeux.

Les idées motrices qui ont dirigé notre recherche tournent autour de la notion de territoire virtuel et ses problématiques : l'appropriation, l'appartenance, le pouvoir, la gouvernance, les frontières, l'identité, la corporéité et l'habitation. Pour cela, nous avons mis en exergue la relation de cette notion avec l'espace et le cyberspace où se trouvent les MUVES.

Les hypothèses du Topos, Hétérotopos et Utopos nous ont aidés à chercher les différentes caractéristiques de ces nouveaux territoires numériques en émergence et répondre à tous nos questionnements à propos de leur innovation dans le domaine artistique à partir de l'étude analytique et comparative des œuvres créées dans ces espaces virtuels.

L'enchevêtrement entre territoires réels et virtuel a été bien étudié dans cette thèse que ce soit dans les topos, les espaces hétérotopiques ou dans les utopies.

Dans chaque espace, cet entrelacement propose une nouvelle problématique concernant la notion de territoire virtuel et change notre lecture des œuvres artistiques.

L'étude des territoires dans les environnements virtuels multiutilisateurs (MUVES) comme topos dans les œuvres choisies en première partie, nous a permis de mieux connaître les perspectives qu'ouvre ce nouvel espace pour la création artistique.

Pour certains artistes, les MUVES sont des topos simulés d'habitation, de communication, d'expérimentation et de sensibilisation dans les territoires virtuels.

La relation entre les topos réels et virtuels est une relation directe via les interfaces numériques qui proposent plusieurs possibilités de communication. La cartographie du cyberspace montre bien les différentes relations *rhizomatiques* entre les artistes, leurs œuvres et les spectateurs.

L'implication des spectateurs montre bien que ce sont des lieux virtuels d'expérimentation, de partage et de collaboration. Artistes et spectateurs entrent dans des environnements totalement virtuels via leurs corps d'avatars tout en gardant leur corporéité dans le monde concret.

Ce qui est nouveau dans cette partie c'est la question d'appropriation de territoires virtuels qui a ouvert aux artistes plusieurs possibilités de gouverner ces cyberterritoires. Cette appropriation que favorise le monde virtuel de Second Life permet une certaine présence dans ces topos comme citoyens virtuels et d'avoir une identité numérique. En effet, l'authentification forte proposée dans cette thèse, permet aux œuvres une protection du droit de création aux artistes et leur offre une identité numérique.

La simulation des espaces réels montre le va et vient entre les espaces virtuels et ceux considérés comme concrets.

Cette communication entre les deux mondes RL/SL a généré des lieux simulés qui reproduisent les monuments qui se trouvent dans le monde concret et permettent d'utiliser ces nouveaux espaces virtuels pour résoudre les problèmes critiques du monde RL.

Notre collaboration dans ces œuvres a changé les données concernant la notion de galerie virtuelle dans laquelle les spectateurs visitent virtuellement des expositions d'art à l'aide de leurs avatars.

Cette visite en temps réel a permis aux musées à devenir des espaces de muséographie qui représentent des topos pour promouvoir les œuvres historiques dans le monde entier et abolir les frontières entre les artistes et les visiteurs.

Les œuvres interactives ajoutent une nouvelle méthode de communication avec les œuvres numériques, de leur présentation et représentation.

En effet, l'œuvre virtuelle permet aux artistes d'avoir leur propre espace qu'ils territorialisent ce qui la rend plus authentique et plus appropriée. Les arts de spectacles ont bien profité de l'utilisation de ces espaces virtuels sur les scènes. Les images virtuelles peuvent entrer dans le processus créatif d'un spectacle que ce soit musical ou théâtral, ce qui peut offrir d'autres possibilités pour les jeunes créateurs en quête de nouveaux territoires d'innovation pour faire entrelacer les espaces virtuels et concrets dans leurs spectacles. Les topos virtuels de SL possèdent tout un marché de l'art qui peut être plus exploité dans le futur pour promouvoir ces œuvres artistiques.

Les musées et les galeries virtuelles sont devenus les espaces les plus visités par les internautes via leurs avatars, ce qui rend les œuvres numériques accessibles surtout avec la possibilité de communiquer directement avec les artistes. Ces nouveaux espaces permettent la promotion de ces artistes dans leurs hyperterritoires.

Les espaces concrets et virtuels sont inséparables et nécessitent une étude assez approfondie dans d'autres recherches afin de témoigner de la territorialité la plus explicite de ces espaces.

L'expérimentation de ces territoires virtuels a permis de montrer l'importante mise en relief de ces nouveaux lieux qui possèdent plusieurs caractéristiques spécifiques tels que la

communicabilité, le partage, la collaborativité, la simultanéité, l'ubiquité, et surtout leur localisabilité dans la grille de Second Life par les *SLURLs*.

Ces nouvelles adresses définissent le lieu où se trouve l'œuvre et l'artiste en même temps, ainsi elles dirigent le chercheur à de nouveaux locaux à travers leurs adresses IP.

En effet, les adresses IP, les identités numériques et les *SLURLs* rendent ces espaces plus repérables dans le cyberspace considéré comme la méditerranée d'internet. Elle le rend plus gouvernable et plus facile à accéder grâce aux avatars.

La création de l'*Union artistique pour la méditerranée* a mis en lumière la notion de la méditerranée d'internet comme territoire virtuel entre les territoires physiques tout en créant un réseau d'artistes qui s'intéressent aux thèmes liés aux différents problèmes de la Mer Méditerranée.

Avec cette union, différents projets peuvent être initiés pour permettre la collaboration des artistes. Ainsi, nous avons conçu le projet *Biennale Portes méditerranéennes* avec l'*EUROMED in Culture* pendant le forum des arts qui s'est déroulé en Décembre 2011⁸²⁷.

Les propositions de Michel FOUCAULT relatives aux espaces hétérotopiques et utopiques dans notre étude de ces espaces virtuels, ont permis d'explorer l'importance de ses idées dans la compréhension de la nature de ces espaces de création artistique.

Le choix des œuvres étant au début complexe, nous avons orienté notre recherche vers des territoires adéquats correspondant aux différents questionnements autour du cyberspace.

Considérés au début comme refuge du monde réel et concret, les mondes virtuels sont des espaces à la croisée du réel et le virtuel pour générer de espaces autres, des espaces hétérogènes de transition et de contestation selon Michel FOUCAULT.

Ces quatre caractéristiques d'espaces hétérotopiques ont été analysées dans cette thèse afin de dégager la nature des territoires virtuels.

Le corps virtuel des internautes représenté sous forme d'Avatar, représente une extension de leur corps fictifs situé au delà de l'écran, dans des *espaces autres* comme le mentionne FOUCAULT. Ces corps virtuels représentent des cyberterritoires qui ont une relation avec le monde virtuel qui les entoure.

Les œuvres virtuelles peuvent nous renvoyer à une phénoménologie du corps virtuel des avatars qui évoquent le corps physique quand il se touche. En effet, Second Life semble être un laboratoire de phénoménologie des représentations où le corps virtuel est purifié de sa fonction sexuelle et représente l'existence humaine dans ces *espaces-temps*.

Les espaces hétérotopiques de SL sont alors des champs de réflexion assez importants. Ils peuvent désigner de nouveaux territoires d'expression artistique où les corps

827 http://euromedinculture.org/downloads/rencontres/arts_forums/120412_compte_rendu_tunis_fr.pdf

s'interpénètrent avec les espaces pour créer une illusion entre le sentant et le sensible, entre le voyant et le visible et changer l'imaginaire du miroir pour permettre au regard de toucher le réel et le virtuel en même temps.

En effet, les œuvres virtuelles sur SL établissent des relations d'autres corps avec d'autres espaces, des avatars avec le cyberspace, des e-corps avec la matrice.

Dans ces *espaces autres* évoluent d'autres microsociétés de crise selon FOUCAULT, où la démocratisation de l'art est nécessaire pour favoriser une nouvelle micro-communauté plus indépendante de tout capitalisme imposé par les systèmes de paiement sur internet.

Les systèmes gouvernementaux du monde réel peuvent conduire les artistes à concevoir d'autres espaces afin d'exprimer leur refus de la répression pour mener une certaine résistance contre eux. Situés dans des *espaces autres*, ceux des Open Sim, ces œuvres représentent une autre dimension des œuvres virtuelles dans d'autres territoires créés par les artistes qui se veulent plus libres et plus créatifs.

L'expérimentation de ces *espaces autres* encouragera -peut-être- d'autres artistes, dans le futur, à développer d'autres microsociétés pour d'autres fins artistiques, politiques, sociales, etc.

D'autres solutions artistiques pour exprimer ce refus de répression et de dictature d'une manière plus interactive ont été trouvées par d'autres artistes, vivant dans des territoires réels plus démocratiques, qui ont mis en exergue les espaces hétérotopiques de contestation.

Ces œuvres ont bien critiqué l'injustice dans le monde réel en laissant l'artiste en immersion totale à partir de son utilisation des objets quotidiens pour redéfinir la notion de corporéité dans les mondes réels et virtuels en même temps.

L'hétérogénéité des œuvres numériques peuvent conduire d'autres artistes à créer des œuvres hétérotopiques à mi-chemin entre le réel et le virtuel pour montrer le côté intermédiaire des espaces virtuels qui se situe au delà de l'écran comme l'a mentionné CASTRONOVA.

La cartographie en grille et en îles des espaces virtuels de SL ont bien aidé les artistes à abolir les frontières et inciter une participation efficace des autres avatars venus des quatre coins du monde réel.

Que ce soit par téléportation vers les espaces de création ou bien par la visite des artistes aux différents cyberterritoires, les œuvres artistiques créées dans ces mondes virtuels nous donnent plusieurs choix d'appartenance et changer les idées tout en donnant une nouvelle spatialité des œuvres numériques.

Les espaces virtuels sont devenus des espaces publics grâce à cette nouvelle cartographie du cyberspace qui favorise une autre visibilité des créations d'artistes.

Ainsi, de nouvelles recherches peuvent être menées afin d'étudier d'autres types de cartographie dans les mondes virtuels comme *Habbo Hotel* et *IMVUU* conçus en chambres ou *rooms*, et *Kaneva* et *Multiverse places* conçus en appartements et ayant des espaces étendus entre les espaces tridimensionnels et les réseaux sociaux (Facebook, MySpace, etc.).

Les sculptures numériques sur Second Life peuvent être transformées en sculptures réelles afin de transmettre le message voulu par l'artiste aux sociétés locales.

Ainsi, les pixels se transforment en matière réelle pour donner une nouvelle esthétique de l'œuvre réelle qui a servi comme réplique d'une œuvre virtuelle contrairement à ce qui était courant dans l'histoire de l'art où les sculptures numériques sont considérées comme des esquisses primaires pour reproduire des sculptures réelles.

A partir de ces sculptures, les espaces réels et virtuels ont été transformés en des espaces de résistance et de contestation contre la répression et la censure, comme l'affirme FOUCAULT.

L'analyse cinématographique du film documentaire traitant la problématique de l'influence des espaces virtuels sur les êtres humains, nous a bien aidé à dégager plusieurs caractéristiques des espaces hétérotopiques de transition dans les MUVES,

En effet, le cinéma documentaire, cinéma du réel, a mis la lumière sur la quête de l'identité dans ces territoires virtuels en traitant des cas divers d'avatars qui mènent une vie transitoire entre RL et SL tout en répondant à notre questionnement concernant la territorialisation- reterritorialisation – mentionnées dans les écrits de DELEUZE et GUATTARI- des êtres humains dans les espaces virtuels ou réels qui vivent une transformation totale ou partielle de leurs personnalités.

La dernière hypothèse de l'Utopos, nous a incités à étudier différents espaces qui nous ont mis en quête d'un imaginaire artistique indéniable.

L'analyse des différents œuvres dites utopiques nous a favorisé un voyage utopique comme celui de Raphaël HYTHLODAY dans l'*Utopie* de Thomas MORE, une œuvre littéraire prise comme référence principale dans cette partie.

Ainsi, à partir de l'étude comparative, théorique et analytique des différentes œuvres, nous avons effectué un voyage dans les différents espaces afin de dégager leur caractère utopique déterritorialisé par les avatars.

L'étude des ces espaces utopiques allant des territoires des MUVES aux espaces matriciels et aussi fictionnels nous a permis de conclure l'importance de l'imaginaire dans la génération de ces espaces rêvés où tout est possible.

Les espaces virtuels que nous avons étudiés sont considérés comme des territoires utopiques utilisés par les artistes puisqu'ils ont essayé de créer des espaces idéaux où tout est

parfait. L'analyse des nouveaux espaces utopiques a permis l'exploration des territoires virtuels où il n'existe qu'une seule religion, une seule politique, une seule communauté, etc.

Dans ce cas, l'utopie existe dans le nulle part de l'imaginaire artistique que ce soit dans des mondes idéaux ou bien ceux qui critiquent le monde réel.

Dans les espaces matriciels, nous avons constaté l'importance de la connexion des cerveaux humains entre eux afin de constituer une intelligence collective qui veille sur l'équilibre de l'espèce humaine par la génération des systèmes de communication et d'information pour créer une relation mystérieuse des êtres humains avec la machine qui bascule entre la guerre et la passion. En effet, la question primordiale consiste, ici, à la critique de ce nouveau monde et le substituer par un nouveau monde idéal et utopique où les avatars vivent en paix et amour avec la machine pour s'enfuir dans d'autres mondes où tout est permis.

Dans les MUVES, une utopie peut être réalisable sous forme d'une île qui traduit toute une vie d'un artiste qui habite dans le virtuel sous forme d'un avatar qui représente la créature et la création en même temps. Notre voyage dans son île nous a montré que la carte et le territoire sont deux notions relatives dans une île ayant un guide touristique et une carte créée par l'artiste dans ces non-lieux, d'où nous pouvons répondre à la question que la carte est le territoire, elle le représente et favorise sa découverte par la téléportation des avatars d'une partie de l'île à une autre.

Les Machinimas dans les MUVES ont ajouté de nouvelles perspectives aux artistes pour créer de nouveaux territoires fictionnels qui utilisent le virtuel pour des fins cinématographiques.

La nouvelle *Le samurai virtuel* de Neal STEPHENSON a bien inspiré les artistes de SL et cinématographes afin d'imaginer une histoire d'avatars qui mènent une double vie.

La question d'identité a été reprise dans les espaces fictionnels des Machinimas afin de pouvoir dégager le côté utopique des territoires gouvernés par les internautes comme l'a fait STEPHENSON. La confusion entre RL et SL a été mise en évidence dans ces espaces utopiques afin de comprendre cette question d'identité entre les deux mondes fictionnel et fictif.

L'analyse descriptive et détaillée des différents espaces utopiques nous a donné une nouvelle lecture des espaces virtuels et définir leur territorialisation par les artistes comme l'a affirmé RAFFESTIN.

Le cinéma de science-fiction nous a défini les enjeux utopiques dans les espaces fictionnels où vivent les utopiens en harmonie avec leur environnement inspiré du monde terrestre et qui existe dans le nulle part virtuel.

Les dernières pratiques cinématographiques ont bien cherché à définir la corporéité des comédiens vis-à-vis des nouvelles technologies en plein développement. Cette nouvelle expérience corporelle a généré des corps utopiques décrits dans les textes de FOUCAULT.

La virtualisation des comédiens devient une mode dans ces nouvelles créations qui a changé tous les paradigmes du *Making of* des films en 3D, qui devient lui-même tout un spectacle qui donne d'autres valeurs au processus créatif.

En effet, l'avatarisation des internautes et des comédiens dans ces espaces virtuels, que ce soit en MUVES, en Machinimas, en film de science-fiction ou dans les jeux vidéo, change la manière d'abandon du corps réel au profit des corps virtuels des avatars pour avoir une nouvelle corporéité basculant entre le réel et le virtuel. Ces corps deviennent eux mêmes des territoires pour s'étendre dans les réseaux interconnectés pour se transformer de topos en utopos et confirment l'hypothèse de MC LUHANN, et ceci par leur incarnation des corps des avatars.

Le va et vient entre le réel et le virtuel dans le cinéma de science-fiction a mis en exergue la question du cyborg qui reste un élément primordial de la création artistique dans les espaces hybrides. En effet, les recherches scientifiques n'ont pas cessé d'alimenter le domaine artistique pour générer de nouveaux corps qui empruntent beaucoup d'émotion et de mouvement des corps réels.

Les espaces virtuels que nous avons étudié critiquent d'une manière directe ou indirecte le monde réel à partir de la création de nouveaux territoires qui mettent le point sur les différents problèmes de l'espèce humaine vis à vis de la nature, de leur environnement et de leur relation avec la machine et le cyberspace. Et ceci avec tout un mise en relief du système politique pratiqué dans le monde réel qui nécessite toute une réforme pour avoir une vie plus harmonieuse.

Ainsi, notre recherche nous a permis de conclure que les territoires virtuels sont des espaces :

- De communication entre le réel/concret et virtuel/numérique
- D'expérimentation
- De partage et collaboration
- D'Imaginaire et utopique
- D'Hallucination
- Intermédiaires
- Hétérogènes
- De contestation

- De transition
- Idéaux
- Critiques

Ces nouveaux territoires sont en perpétuel développement surtout avec l'apparition de nouveaux mondes virtuels qui permettront de créer le METAVERS dont parlait Rémy SUSSAN, comme Cloud Party. Ce nouveau territoire est accessible depuis le réseau social de Facebook, ce qui facilite la visite des internautes dans les différents espaces ce qui favorise une certaine démocratisation de l'Art et fait du téléchargement du programme comme dans la plupart des mondes virtuels. Après les Open Sims, qui facilitent l'utilisation des mondes virtuels et rendent leur coût moins cher, Cloud Party permet aux internautes qui ne possèdent pas une grande connaissance informatique de voir ces créations artistiques et les visiter virtuellement.

L'exploration d'autres nouveaux territoires virtuels est nécessaire afin de savoir quels autres enjeux peuvent-ils ajouter à la création artistique.

Pour cela, nous avons tenté de créer d'autres projets à l'aide de nouvelles technologies pour découvrir de nouvelles perspectives, notons ici, notre participation à la *Biennale Zero One*⁸²⁸ qui se déroule à Saint-José aux USA, qui marque une nouvelle expérience dans les territoires réels et virtuels via la technologie de Réalité Augmentée avec le groupe *Manifest AR*⁸²⁹ présidé par l'artiste américain Mark SKWAREK⁸³⁰, dont les projets *AR Occupy May Day*⁸³¹, *The Bottomless Pit*⁸³² et *We don't approve : The Anti- The Innocence of Islam- Video Petition*⁸³³.

Ces nouveaux projets, ayant des fins politiques, nous permettent de conclure qu'il y a d'autres territoires de contestation de résistance basculant entre le réel et le virtuel qui méritent d'être étudiés dans des prochaines recherches surtout avec cette prolifération des écrans issues des nouvelles technologies des SMARTPHONES, des IPADS et des IPHONES.

828 <http://www.zero1biennial.org/manifest-ar>

829 <http://manifestarblog.wordpress.com/>

830 <http://www.markskwarek.com/>

831 <http://aroccupymayday.blogspot.com/>

Voir aussi la vidéo filmée depuis la Tunisie par l'auteur sur le lien :

<http://www.youtube.com/watch?v=nQXQyIE9fIo>

832 <http://thebottomlesspit3.blogspot.com/>

833 <http://wedonotapprove.blogspot.com/>

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages généraux :

CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris : Robert Laffont, 1997, 1060 pages.

Collectif, *Dictionnaire Le Robert de poche*, Paris: Le Robert, 2006.

Collectif sous la direction de **Francis BALLE**, *Dictionnaire du Web*, Paris : DALLOZ, 2001, 322 pages

GROTHENDIECK Alexandre, *Récoltes et semailles*, 1983-1986, 1286 pages

LEWIS Carroll, *Alice au pays des merveilles*, Paris: Gallimard, 1994, 374 pages.

WOODCOCK Joanne, *Le Dictionnaire de l'informatique*, adaptation française : Pierre BRANDEIS et François LEROY, Paris : DUNOD, 1992, traduction de l'ouvrage américain *Computer Dictionary*, Washington : Microsoft Press, 1992, 396 pages.

BOUCHET Thomas, PICON Antoine, RIOT-SARCEY Michèle, *Dictionnaire des Utopies*, Paris: Larousse, 2002, 296 pages.

COLLECTIF, *Dictionnaire de la conversation et de la lecture: répertoire des connaissances usuelles*, Volume 20, Paris : Belin-Mandar, 1835, 52 volumes-in 8.

COLLECTIF, *Dictionnaire étymologique et historique du français*, Paris : Larousse, 2007, 893 pages.

COLLECTIF, *Dictionnaire Le Nouveau Petit Robert de la langue française*, Paris : Le Robert, 2008, 2837 pages.

PICOCHÉ JACQUELINE, *Dictionnaire Etymologique du français*, Paris : Le ROBERT, 2006, 739 pages.

CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris : Robert Laffont, 1997, 1060 pages.

Encyclopédie UNIVERSALIS 10, DVD ROM.

RUSS Jacqueline, *Dictionnaire de la philosophie*, Paris : BORDAS, 2005, 383 pages.

Ouvrages spécialisés :

Arts de spectacles :

BARTHES Roland, *Ecrits sur le théâtre*, Paris : Seuil, 2002, 361 pages.

BIET Christian, TRIAU Christophe, WALLON Emmanuel, *Qu'est ce que le Théâtre ?*, Paris : Gallimard Folio Essais, 2006, 983 pages.

CHAREST Rémy, *Robert LEPAGE, Quelques zones de liberté*, Québec : L'Instant Même, 2005, 221 pages.

CORVIN Michel, *Dictionnaire encyclopédique du théâtre à travers le monde*, Paris : Bordas, 2008, 1583 pages.

COLLECTIF sous la direction de **DE JOMARON Jacqueline**, *Le théâtre en France, De la révolution à nos jours*, Paris : Arman Colin, 1992, 614 pages.

COUPRIE Alain, *Lire la tragédie*, Paris : DUNOD, 1994, 262 pages.

FOUQUET LUDOVIC, *Robert LEPAGE : Horizons des images*, Québec : L'Instant même, 2005, 361 pages.

HUBERT Marie Claude, *Le théâtre*, Paris : Armand Colin, 2005, 189 pages.

KIRBY Michael, *Les écrans sur la scène : Tentations et résistances de la scène face aux images* (sous la direction de Béatrice Picon-Vallin), Paris : 1998, 343 pages.

MUNIN Bertrand, *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon : Editions de l'Université de Dijon, 2006, 355 pages.

PAVIS Patrice, *Voix et images de la scène, Essais de sémiologie théâtrale*, Lille : Presses Universitaires de Lille, 1982, 228 pages.

PAVIS Patrice, *Dictionnaire du théâtre*, Paris : Arman Colin, 2002, 477 pages.

PRUNER Michel, *Analyse du texte théâtral*, Paris : DUNOD, 1998, 128 pages.

UBERSFELD Anne, *Lire le théâtre*, Paris : Messidor/Editions sociales, 1982, 298 pages.

UBERSFELD Anne, *Lire le théâtre I*, Paris : Belin, 1996, 237 pages.

UBERSFELD Anne, *Lire le théâtre II*, Paris : Belin, 1996, 318 pages.

UBERSFELD Anne, *Lire le théâtre III*, Paris : Belin, 1996, 217 pages.

VIEGNES Michel, *Le théâtre : Problématiques essentielles*, Paris : Hatier, 1992, 157 pages.

VILAR Jean, *Le théâtre, service public et autres textes*, Avignon : 1975, 562 pages.

Arts plastiques :

CAMET Sylvie, *Tableau de l'Homme nu, essai sur Richard LINDNER*, Paris : COMPLICITES, 2005, 176 pages.

Collectif sous la direction de Mathilde Ferrer, *Groupes, mouvements et tendances de l'art contemporain depuis 1945*, Paris : ENSBA, 2001, 349 pages.

DE MEREDIEU Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris : Larousse, 1999, 608 pages.

FERRIER Jean Louis, *L'aventure de l'Art au XX^{ème} siècle*, Paris : Le Chêne, 1999, 1007 pages.

GODFREY Tony, *L'Art Conceptuel*, Paris : Phaidon, 2003, 446 pages.

GOLDBERG Rose Lee, *Performances, l'art en action*, Paris : Thames & Hudson, 1999, 240 pages.

Labelle-Rojoux Arnaud, *L'acte pour l'art*, Paris : Al Dante, 2004, 643 pages.

Cinéma et audiovisuel :

BAZIN André, *Qu'est ce que le cinéma*, Paris : CERF, 2002, 372 pages.

BELLOUR Raymond, *L'analyse du film*, Paris : Calmann-Lévy, 1995, 310 pages.

BELLOUR Raymond, *L'entre-images 2*, Paris : La différence, 1999, 347 pages.

DESGOUTTE Jean Paul, *L'utopie Cinématographique, Essai sur l'image, le regard et le point de vue*, Paris: L'Harmattan, 1997, 173 pages.

FITZPATRICK ELIZABETH, *AVATAR: le livre*, Paris : L'archipel, 2009, 105 pages.

GARCIA Thibaut, *Qu'est-ce que le "virtuel" au cinéma?*, Paris : L'Harmattan, 2009, 255 pages.

HANSON Matt, *The end of Celluloid: Film Futures in the digital age*, Mies: Rotovision, 2004, 176 pages.

MALBRUNOT Laurent, *AVATAR, Univers de James CAMERON*, Paris : ALPHEE, 2010, 201 pages.

WILHEIM Maria et MATHISON Dirk, *Avatar, Rapport confidentiel sur l'histoire biologique et sociale de la planète PANDORA*, Neuilly-sur-Seine: Michel Lafon, 2009, 224 pages. Traduit de l'anglais par Juliette LÊ, Titre original: *AVATAR, A Confidential Report on*

the Biological and Social History of PANDORA (James Cameron's Avatar), Philadelphia: Twentieth Century Fox Film Corporation, 2009, 224 pages.

VERSINS Pierre, *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*, Paris: L'âge d'homme, 1972, 1037 pages.

Nouvelles technologies et images numériques :

ARDENNE Paul, *ART, L'Âge contemporain, une histoire des arts plastiques à la fin du XXe siècle*, Paris : Le Regard, 2003, 431 pages.

BALPE Jean Pierre, *Contextes de l'art numérique*, Paris : Hermès science, 2000, 249 pages.

BARBOZA Pierre, *Du photographique au numérique : la parenthèse indicielle dans l'histoire de l'image*, Paris : L'Harmattan, 2000, 215 pages.

BARAN Paul, *Introduction to Distributed Communications Networks*, Californie: Rand corporation, 1964, 51 pages.

BEAU Franck, *Cultures d'univers, jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges (France) : FYP, 2008, 359 pages.

BERTHIER Denis, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Paris : L'Harmattan, 2004, 280 pages.

BOELLSTORFF TOM, *Coming of Age in Second life: An anthropologist Explores the Virtually Human*, New Jersey: Princeton University Press, 2008, 316 pages.

BRONOWSKI Jacob, *The Identity of Man*. Garden City, NY: The Natural History Press, 1965, 145 pages.

BUREAUD Annick et MAGNAN Nathalie, *Connexions, art réseau media*, Paris : ENSBA, 2002, 641 pages.

CASANOVA Françoise-Julien, « *La méta-collection virtuelle : entre musée imaginaire et utopie ?* » in *Imaginaires et utopies du XXIème siècle*, Paris : Klincksieck/Les Belles Lettres, 2003, 202 pages.

CASTELLS Manuel, *The information age: economy, society and culture. The rise of the Network Society*, Volume 1, California: Wiley-Blackwell, 2000, 594 pages.

CASTELLS Manuel, *The Rise of the Network Society*, New Jersey: 2000, 2^{ème} Edition, 657 pages.

CASTRONOVA Edward, *Synthetic Worlds: The business and culture of online games*, Chicago: The University of Chicago Press, 2005, 332 pages.

Collectif, *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures*, Ed. L'Entretemps, Paris 2005, 128 pages.

Collectif sous la direction de **Jean-Pierre BALPE**, *L'art et le numérique*, Paris : Hermès Science Publications, 2000, 224 pages.

Collectif sous la direction de **Pierre SOULAGES**, *Dialogues sur l'art et la technologie*, Paris : L'Harmattan, 2001, 160 pages.

Collectif, Sous la direction de **Jean-Marc LACHAUD** et **Olivier LUSSAC**, *Arts et nouvelles technologies*, Paris : Editions L'Harmattan, 2007, 254 pages.

Collectif, sous la direction de **Bruno CHOQUET** et **Daniel STERN**, *Cybermonde*, Paris : LAVOISIER, 2005, 192 pages.

Collectif sous la direction de **Martine EPOQUE**, *Arts et technologies*, Rhône-Alpes : MERIDIEN, 1995, 208 pages.

Collectif, sous la direction de **BLIN Odile** et **SAUVAGEOT Jacques**, *Images numériques : L'aventure du regard*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes 2, 1997, 153 page.

Collectif, sous la direction de **Louise POISSANT**, *Interfaces et sensorialité*, Québec : Presses universitaires du Québec, 2003, 232 pages.

Collectif, *Chemins du virtuel*, Paris : Centre Pompidou, 1989, 191 pages.

Collectif, *Web art, du réel au virtuel*, Paris : Patrimoines et médias, 2002, 245 pages.

COLLINS Karen, *An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, CAMBRIDGE: MIT PRESS, 2008, 216 pages.

COUCHOT Edmond, *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes : Jacqueline Chambon, 1998, 269 pages.

COUCHOT Edmond & HILLIAIRE Norbert, *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris : Flammarion, 2003, 275 pages.

COUCHOT Edmond, *Images de l'optique au numérique*, Paris : Hermès, 1988, 242 pages.

COUCHOT Edmond, *Des images du temps et des machines*, Paris : Jacqueline Chambon, 2007, 315 pages.

DE CAYEUX Agnès, GUIBERT Cécile, *Second life : Un monde possible*, Paris : Les Petits Matins, 2007, 125 pages.

DE KERCKHOVE Derrick, *L'intelligence des réseaux*, Paris : Odile Jacob, 2000, 306 pages.

DELOCHE Bernard, *Les musées virtuels*, Paris : Presses universitaires de France, 2001, 265 pages.

DE MEREDIEU Florence, *Arts et nouvelles technologies*, Paris : Larousse, 2005, 239 pages.

DODGE Martin & KITCHIN Rob, *Mapping Cyberspace*, London: Routledge, 2001, 260 pages.

DYENS Ollivier, *Metal and Flesh*, Montréal: MIT Press, 2001, 134 pages.

FANNY Georges, *Identités virtuelles, les profils utilisateur du web2.0*, Paris: L>P Questions théoriques, 2010, 216 pages.

FLICHY Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, Paris : La Découverte, 2001, 272 pages.

FOURMENTRAUX Jean Paul *Art et Internet, les nouvelles figures de la création*, Paris: CNRS, 2005, 214 pages.

GEROSA Mario, *Second Life*, Milan: Meltemi Editore srl, 2007, 256 pages.

GEROSA Mario, PFEFFER Aurélien, *Mondi Virtuali: Benvenuti Nel Futuro Dell'umanità*, Milan : Castelvechi, 2006, 350 pages.

GIBSON William, *Neuromancien*, Paris : J'ai lu, collection SF, 1988, 319 pages, Traduit par : Jean Bonnefoy, titre original : *Neuromancer*, New York : Ace Books, 1984, 300 pages.

GREENE Rachel, *L'Art Internet*, Paris : Thames & Hudson, 2004, 224 pages.

GRANCHER Valéry, *No memory*, Paris: Seuil, 2001, 125 pages.

GRANCHER Valéry, *Internet drawings*, Paris: Onestar Press, 2004, 54 pages.

HEUDIN Jean Claude, *Créatures artificielles*, Paris : Odilon Jacob, 2008, 494 pages.

ITEANU Olivier, *L'identité numérique*, Paris : Eyrolles, 2008, 166 pages.

KISSELEVA Olga, *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, Paris : L'ouverture philosophique, l'Harmattan, 1998, 368 pages.

KURACHI Noriko, *The magic of computer Graphics: Landmarks in Rendering*, Edited by Michael STARK, New York: AK PETERS, 2010, 448 pages.

LACHAUD Jean-Marc &LUSSAC Olivier, *Arts et nouvelles technologies*, Paris : Editions L'Harmattan, 2007, 254 pages.

LAFONTAINE Céline, *L'Empire cybernétique : Des machines à penser à la pensée machine*, Paris: Seuil, 2004, 240 pages.

LIPOVETSKY Gilles et SERROY Jean, *L'écran global*, Paris: Seuil, 2007, 366 pages,

LIVET Pierre, *La communauté virtuelle*, Paris : L'éclat, 1994, 303 pages.

MANOVITCH Lev, *The language of new media*, California: MIT Press, 2001, 307 pages.

MARTIN Sylvia et GROSENICK Uta, *Video Art*, Londres : Taschen, 2006, 94 pages.

MOLES Abraham, *Art et ordinateur*, Paris : Blusson, 1990, 119 pages.

MOLES Abraham, *L'Image, la communication, les dictionnaires du savoir moderne*, Paris : Centre d'Etude et de promotion de la lecture, 1971, 575 pages.

MONNIER Alain, *Notre seconde vie*, Paris: Flammarion, 2007, 342 pages.

PAUL Christiane, *L'Art numérique*, Paris, Londres : Thames & Hudson, 2003, 224 pages.

PILET Stéphane, *Les secrets de Second Life*, Paris : Editions Générales First, 2007, 242 pages.

PELE Gérard, *Art, informatique et mimétisme*, Paris : L'Harmattan, 2002, 203 pages.

RHEINGOLD Howard, *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, USA: The MIT Press, Rev Sub edition, 2000, 447 pages.

RIVIERE Carole-Anne, *Second Life, un monde possible*, Sous la direction d'Agnès DECAYEUX et Cécile GUIBERT, Paris : Les petites matins, 2007, 132 pages.

RUSH Mickaël, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Paris : Thames and Hudson, collection L'univers de l'art, 2005, 248 pages.

RYMASZEWSKI Michael, WAGNER James, WALLACE Mark, WINTERS Catherine, ONDREJKA Cory, BATSTONE-CUNNINGHAM Benjamin, *Le guide officiel de Second Life*, Traduit de l'anglais par : LE GUILLOU DE PENANROS Nathalie, Paris, Indiana : Pearson, Linden Lab., 2007, Texte Ecrit livré avec un DVD.

SAEMMER Alexandra, *Matières textuelles sur support numérique*, Paris : PU Saint-Etienne, 2007, 162 pages.

STEPHENSON Neal, *Le Samurai Virtuel*, Traduit par Guy ABADIA Paris : Robert LAFFONT, Paris : 1996, 569 pages, Titre original : *Snow Crash*, Michigan : Bantam Books, 1992, 470 pages.

SUSSAN Rémy, *Demain les mondes virtuels*, Paris : FYP, 2009, 95 pages.

TRIBE Mark, JANA Reena, et KREMER Boris, *Art des nouveaux médias*, Paris : Taschen, 2006, 95 pages.

VANDENDORPE Christian, *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. (Collectif sous la direction de Christian VANDENDORPE et Denis BACHAND), Québec : Nota Bene, 2002, 353 pages.

WALKER John, *Through the looking glass* dans *The Art of Human-Computer Interface Design*, New York: Addison, Wesley 1989, 544 pages.

WANDS Bruce, *L'Art à l'ère du Numérique*, Paris : Thames & Hudson, 2007, 223 pages

WEISSBERG Jean-Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*, Paris : L'Harmattan, 1999, 304 pages.

WIENER Norbert, *Cybernetics or the Control and communication in the animal and the machine*, Cambridge : 1948, 232 pages.

Esthétique et philosophie :

ARISTOTE, *Les Topiques*, Livres I-VIII, traduit et présenté en deux tomes par Jacques BRUNSCHWIG, Paris : Cuf grecque, Belles lettres, 2003, 290 pages et 331 pages.

BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris : Galilée, 1981, 256 pages.

BEAUDRILLARD Jean, *Le Système des objets*, Paris : Gallimard, 288 pages.

BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Traduit par Maurice Patronnier DE GANDILLAC, Paris : Allia, 2003, 79 pages.

BERREBY Gérard, *Textes et documents situationnistes, 1957-1960*, Ed. ALLIA, Paris 2004, 230 pages.

BOISSIER Jean-Louis, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Paris : Musée d'Art Moderne et Contemporain (Mamco), 2004, 312 pages.

BOST HUBERT, *BABEL, du texte au symbole*, Zurich : Labor et Fides, 1985, 267 pages.

BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Paris : Les Presses du Réel, 2001, 122 pages.

BRUYERON Roger, *La sensibilité*, Paris : Armand Colin, 2004, 153 pages.

BUCCI-GLUCKSMANN Christine, *La folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris : Galilée, 2002, 271 pages.

BUCCI-GLUCKSMANN Christine, *Esthétique de l'éphémère*, Paris : Galilée, 2003, 85 pages.

CABIN Philippe, *La communication, Etat des savoirs*, Paris : Sciences humaines, 1998, 462 pages.

CHATEAU Dominique, *La philosophie de l'art fondations et fondements*, Paris : L'Harmattan, 2000, 322 pages.

CHARBONNIER Marie-Anne, *Esthétique du théâtre moderne*, Paris : Armand Colin, 1998, 95 pages.

COSTA Mario, *Internet et globalisation esthétique : L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, Paris : L'Harmattan, 2003, 126 pages.

Collectif sous la direction de **Jean-Pierre SAEZ**, *Identités, cultures et territoires*, Paris : Descellé de Brouwer, 1995, 267 pages.

Collectif sous la direction de **Jacques LANG**, *Métaphores du virtuel*, Monte Carlo, 1992, 52 pages.

Collectif sous la direction de **Claude FINTZ**, *Du corps virtuel à la réalité du corps, Tome I, II*, Paris : L'Harmattan, 2002, 236 pages, 222 pages.

DELEUZE Gilles, *Image temps*, Paris : De Minuit, 1985, 378 pages.

DELEUZE Gilles, *Image mouvement*, Paris : De Minuit, 1983, 297 pages.

DELEUZE Gilles, *Capitalisme et schizophrénie. L'anti-Œdipe*, Tome 1, Paris : Minuit, 1972, 494 pages.

DELEUZE Gilles, *Capitalisme et schizophrénie. Mille Plateaux*, Tome 2, Paris : Minuit, 1979, 645 pages.

DELEUZE Gilles & PARNET Claire, *Dialogues*, Paris : Flammarion, 1999, 187 pages.

DELEUZE Gilles, *Différence et répétition*, Paris : PUF, 1993, 416 pages.

DELEUZE Gilles, *Logique du sens*, Paris : Les éditions du minuit, 1969, 392 pages.

DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix, *Qu'est ce que la philosophie ?*, Paris : Minuit, 1991, 206 pages.

ESQUIVEL Patricia, *L'autonomie de l'art en question: L'art en tant qu'Art*, Paris : L'Harmattan, 2008, 337 pages.

FISCHER Hervé, FOREST Fred, THENOT Jean Paul, *Collectif art sociologique: théorie, pratique, critique*, Paris : Musée GALLIERA, 1975, 76 pages.

FOREST Fred, *100 actions*, Nice: Z'éditions, 1995, 240 pages.

FOREST Fred, *Art et Internet*, Paris : Cercle d'Art, 2008, 143 pages.

FOREST Fred, *Art sociologique*, Paris : Union générale d'éditions, 1977, 442 pages

FOREST Fred, *Fred FOREST, pionnier expérimentateur, De l'art vidéo...au Net Art, Art sociologique et Esthétique de la communication*, Paris : L'Harmattan, 2004, 302 pages.

FOREST Fred, *Fonctionnement et dysfonctionnement de l'Art Contemporain*, Paris : L'Harmattan, 2000, 268 pages.

FOREST Fred, *L'Œuvre-système invisible, Art relationnel ou Art de la relation*, Paris : L'Harmattan, 2006, 228 pages.

FOREST Fred, *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet*, Paris : l'Harmattan, 1998, 267 pages.

FOREST Fred, *Repenser l'art et son enseignement, les écoles de vie*, Paris : L'Harmattan, 2002, 270 pages.

FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique, suivi de Les hétérotopies*, Paris : Lignes, 2009, 63 pages.

FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir, naissance de la prison*, Paris: Gallimard, 1975, 360 pages.

FOUCAULT Michel, *Dits et écrits*, Paris: Gallimard, 1994, Tome III, 854 pages.

GLUCKSMANN Christine, *L'art à l'époque du virtuel*, Coll. Arts 8, Paris : L'Harmattan, 2003, 244 pages.

JIMENEZ Marc, *L'esthétique contemporaine, tendances et enjeux*, Paris : Klincksieck, 1999, 135 pages.

JIMENEZ Marc, *Qu'est ce que l'esthétique ?*, Paris : Gallimard, 1997, 448 pages.

KORZYBSKI Alfred & DIDIER Kohn, *Une carte n'est pas le territoire, Prolégomènes aux systèmes non-aristotéliens et à la Sémantique générale*, Paris: Éditions de l'Éclat, 1998, 187 pages.

LAFON Jacques, *Esthétique de l'image de synthèse, la trace de l'ange*, Paris : L'Harmattan, 1999, 229 pages.

LEVEQUE Charles, *La science du beau: ses principes, ses applications et son histoire*, Volume 1, Paris : A. Durand et Pedone-Lauriel, 1872, 448 pages

LEVY Pierre, *Qu'est ce que le virtuel ?*, Paris : La Découverte, 1998, 163 pages.

LEVY Pierre, *Cyberculture*, Paris : Odile Jacob, 1997, 313 pages.

LEVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte, Paris, 1995, 156 pages.

LOVELOCK James, *The Ages of Gaïa: A Biography of Our Living Earth*, London: Oxford University Press, 2000, 255 pages.

MARIN Louis, *Utopiques, jeux d'espaces*, Paris : Minuit, 1973, 358 pages.

MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris : Seuil, 1968, 404 pages.

MCLUHAN Marshall, *War and Peace in the Global Village*, Gingko Press, 1971, 192 pages.

MERLEAU PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris : Gallimard, 1979, 360 pages.

MERLEAU PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, 2001, 552 pages.

MORIZOT Jacques, *Qu'est-ce qu'une image ?*, Paris : VRIN, 2005, 126 pages.

NAUGRETT Catherine, *L'esthétique théâtrale*, Paris : Armand Colin 2005, 250 pages.

ONFRAY Michel, *Théorie du corps amoureux, pour une érotique solaire*, Paris : Grasset, 2000, 254 pages.

PLATON, *Les Lois, XII livres*, Paris: Charpentier, 1852, 399 pages.

PLOTIN, *Les Ennéades, Livre Sixième*, Paris : Librairie de L. HACHETTE, 1859, 692 pages.

POISSANT Louise, *Esthétique des arts médiatiques, TOME 1*, Québec : Presse de l'université, 1995, 431 pages.

QUÉAU Philippe, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris : Champ Vallon, 1993, 215 pages.

QUÉAU Philippe, *Metaxu*, Paris : Champ Vallon, 1993, 337 pages.

BADIOU Alain, BENATOUIL Thomas, DURING Elie, MANIGLIER Patrice, RABOUIN David, *MATRIX, La machine philosophique*, (collectif), Paris: Ellipses, 2003, 192 pages.

Collectif, sous la direction de **BEYAERT-GESLIN**, *L'image entre sens et signification*, Paris : Publications de la Sorbonne, 2007, 230 pages.

RAFFESTIN Claude, *Pour une géographie du pouvoir*, Paris : LITEC, 1980, 249 pages.

RUYER Raymond, *Dieu des religions, Dieu de la science*, Paris : Flammarion, 1970, 243 pages.

RUYER Raymond, *L'utopie et les Utopies*, Paris : PUF, 1950, 293 pages.

SAUVAGNAGUES Anne, *Deleuze et l'art*, Paris : PUF, 2005, 279 pages.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Art, création, fiction : Entre sociologie et philosophie*, Paris : Jacqueline Chambon 2004, 217 pages.

SFEZ Lucien, *La santé parfaite. Critique d'une nouvelle utopie*, Paris: Seuil, 1995, 399 pages.

SHERRINGHAM Marc, *Introduction à la philosophie esthétique*, Paris : Petite bibliothèque PAYOT, 2003, 323 pages.

SERRES Michel, *Atlas*, Paris: Julliard, 1994, 280 pages.

SERRES, Michel, *Esthétiques sur Carpaccio*, Paris: Hermann, coll. Savoir, 1975, 143 pages.

SERRES Michel, *L'art des Ponts, HOMO PONTIFEX*, Paris : Le Pommier, 2006, 215 pages.

SERRES Michel, *Eclaircissements - Entretiens Avec Bruno LATOUR*, Paris : Flammarion, 1992, 299 pages.

SCHNEIDERMAN Daniel, *Les folies d'Internet*, Paris :Fayard, 2000, 241 pages.

SCHÖFFER Nicolas, *La Théorie des Miroirs*, Paris : Pierre Belfond, 1981, 125 pages.

SCHOLDER Amy et CRANDALL Jordan, *Interaction artistic practice in the network*, New York: Distributed Art Publishers (DAP), 2001, 168 pages.

SONDHEIM Alan, *THE ACCIDENTAL ARTIST: Phenomenology of the Virtual*, Brooklyn: PUBLIC DOMAIN INC., 2009, 84 pages

SOURIAU Etienne, *Vocabulaire d'Esthétique*, Paris : PUF, 2006, 1415 pages.

TIEDEMANN Rolf, *Theodor W. Adorno sur Walter Benjamin*, Paris: Gallimard, 2001, 237 pages.

TURNER Victor, *The forest of symbols*, New York : Cornell University Press, 1970, 405 pages.

VIRILIO Paul, *La bombe informatique*, Paris : Galilée, 1998, 159 pages.

VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris: Galilée, 1989, 126 pages.

Psychologie :

FREUD Sigmund, *Un souvenir d'enfance de Léonard DE VINCI*, Paris : Gallimard, 1987, 199 pages.

CANARELLI Florence, *Le cas MOYA*, Nice : Galerie FERRERO, 2006, 122 pages.

MISSONNIER Sylvain et LISANDRE Hubert, *Le Virtuel : La présence de l'absent*, Paris : Ed. EDK , 2003, 268 pages.

Sémiologie :

Collectif sous la direction de **Bernard DARRAS**, *Images et sémiotiques*, Paris : Publications de la Sorbonne, 2006, 157 pages.

EVERAERT-DESMEDT Nicole, *Le processus interprétatif: introduction à la sémiotique de Ch. S. Peirce*, Paris : MARDAGA, 1990, 151 pages.

VETTRAINO SOULARD Marie-Claude, *Lire une image*, Paris : Armand Colin, 191 pages.

Thèses et mémoires :

BARDIOT Clarisse,

Les théâtres virtuels,

Th. : Etudes théâtrales, Paris III-SORBONNE Nouvelle, 2005, 537 pages, Texte Ecrit.

BARRON Stéphan,

L'art planétaire, genèse d'un techno romantisme dans l'art contemporain au tournant du millénaire: recherches, expérimentation, création

Th. : Esthétiques, Technologies et créations artistiques, Université Paris VIII-Vincennes-Saint Denis, 1997, 4 vol. (150, 173, 133, 111 f.), Texte Ecrit et en microforme.

BREAUD Ondine,

La question du réalisme dans l'image informatique

Th. Arts et sciences de l'art, Paris I- PANTHEON SORBONNE , 1998, 335 pages, Texte écrit.

DAVIDSON Andréa,

Les enjeux du numérique en danse,

Th. : Esthétique, sciences et technologies des Arts, Université Paris VIII, Vincennes-Saint Denis 2003, 446 pages, Texte Ecrit.

DUBY Gérard,

Le lien social à l'épreuve de la réalité virtuelle,

Th. : Sociologie, 1999, Paris I- PANTHEON SORBONNE, 432 pages, Texte Ecrit.

FOREST Fred,

Expériences d'art sociologique et communication artistique

Th. : Lettres et sciences humaines, Paris I- PANTHEON SORBONNE, 1985, 480 pages, Texte Ecrit.

KÖEPP Maren,

Esthétique de l'Internet : Les réseaux comme espace d'émergence de nouvelles formes théoriques et artistiques,

Th. : Esthétique, Paris I- PANTHEON SORBONNE, 1999, 352 pages, Texte écrit et en microforme.

KHORSHED Mohamed Hosni Wail,

Les nouvelles technologies au service de la scénographie,

Th. : Esthétique, sciences et technologies des Arts, Université Paris VIII, Vincennes-Saint Denis, 2004, 474 pages, Texte Ecrit.

KIM Hong-Joong,

La question de la métamorphose dans l'Art Numérique

Th. : esthétique et sciences de l'Art, Paris I- PANTHEON SORBONNE, 2002, 292 pages, Texte Ecrit

HAMON Amélie,

Mario COSTA et l'Esthétique de la Communication,

Mem. : Histoire de l'Art et Archéologie, Paris I- PANTHEON SORBONNE, 2006, 98 pages, Texte Ecrit.

LASKARI Iro,

Réalité Réelle-Réalité Virtuelle : Mondes Miroirs ou la Mutation de l'une à l'autre,

Mém. : Arts Plastiques, Université Paris VIII-Vincennes-Saint Denis, 2001, 112 pages, Texte Ecrit.

LAMBERT Xavier,

Le corps sans bords, Identité/Altérité

Th. : Arts et sciences de l'Art, Arts plastiques, Paris I- PANTHEON SORBONNE, 2007, 516 pages, Texte Ecrit.

LASSIGNARDIE Isabelle,

Fred FOREST : catalogue raisonné (1963-2008),

Th. : Histoire de l'art, Université de Picardie/Amiens – Jules Verne, 2010, Tome 1-2-3-4, Commentaire 227 pages, Texte Ecrit.

Disponible sur :

http://tel.archives-ouvertes.fr/index.php?halsid=r75tlb9hmhmsbnf1nmukeb90f1&view_this_doc=tel-00515232&version=1

SALSALI Mahdi,

Art et distance psychique à l'ère de la réalité virtuelle

Th. Esthétiques, sciences et technologies des arts, Université Paris VIII-Vincennes-Saint Denis, 1999, 301 pages.

Articles de périodiques:

AQUILA Cid,

« Verso altri mondi: Craft »

Virtual Worlds Magazine, Webmagazine, 24 décembre 2010.

<http://virtualworldsmagazine.wordpress.com/2010/12/24/verso-altri-mondi/>

ATTALI Jacques,

« L'utopie aujourd'hui »,

Magazine littéraire, numéro 387, mai 2000, p.66.

Source : <http://expositions.bnf.fr/utopie/cabinets/extra/mots/12demain/1.htm>

BELHEDI Amor,

« Territoires, appartenance et identification. Quelques réflexions à partir du cas Tunisien »,

L'espace géographique, Avril 2006, p.310-316.

BERQUE Augustin,

« Espace virtuel et milieu humain »,

Quaderni, N°30, Automne 1996.p.p. 69-80.

BRONOWSKI Jacob,

« The Identity of Man (Extrait) »,

Anthropologica, 2001, Revue publiée par Canadian Anthropology Society, vol XLIII, N°1, page 46, Québec.

COUCHOT Edmond,

« Un fracassant Big Bang »,

Cinémas, Vol. 1, n°3, 1991, p. 7-20, p. 9.

Disponible aussi sur: <http://www.erudit.org/revue/cine/1991/v1/n3/1001063ar.pdf>

COUCHOT Edmond,

« La synthèse du temps »,

Les Chemins du virtuel: simulation informatique et création industrielle, Cahiers du CCI, Centre Georges Pompidou, avril 1989, pp. 117-122.

Disponible aussi sur: <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1989.php>

DELCROIX Olivier, WACHTAHOUSEN Jean-Luc,

« James Cameron sur une autre planète »,

LE FIGARO, Mercredi 16 décembre 2009, N° 20335 –Cahier N°3.

DESPRES Aurore,

Corps et poétique,

Source :

http://www.ac-grenoble.fr/aeeps/rapport/danse%20_2005/Aurore%20Despr%E9s.pdf

DUBNER J. Stephen,

« Philip ROSEDALE Answers Your Second Life Questions »,

Disponible sur:

<http://www.freakonomics.com/2007/12/13/philip-rosedale-answers-your-second-life-questions/>

DYENS Ollivier,

« La Phénoménologie du cyborg: cinéma, cyberspace et entropie »,

Revue Canadienne des études cinématographiques, Volume 4. N°1, 1995, p. 51.

Disponible sur : http://www.filmstudies.ca/journal/pdf/cj-film-studies41_Dyens_cyborg.pdf

BAQUE Dominique,

« Montages, croisements et métissages : La photographie impure »,

ArtPress, Décembre 1993, N°186, p.21.

BARELLI Paul,

« Fred Forest met du vert dans l'élection niçoise »,

Le Monde, 9 Mars 2008

Sources:http://www.lemonde.fr/culture/article/2008/03/08/fred-forest-met-du-vert-dans-l-election-nicoise_1020383_3246.html

<http://second-life.vaolia.com/read.php?12,5808,5808>

BELASCO Daniel,

« Le corps, le lieu, le réseau : Locative Media Arts »,

Source : <http://www.articule.net/v2/index.php/tag/ubiquitous-computing/>

CAMERON James,

« Script du film AVATAR », 151 pages, p.32.

Source : <http://www.cinefile.biz/script/avatar.pdf>

Collectivité d'auteurs,

« Nouvelles technologies : Un art sans modèles ? »,

Art Press, 1991, Numéro special n°12, Paris.

Collectivité d'auteurs,

« Les technimages »,

Revue d'esthétique, 1994, n° 25, Paris : Jean-Michel Place, 210 pages.

Collectivité d'auteurs,

« L'art du virtuel »,

IMAGINA, 1995, Paris : Ministère de la culture et de la francophonie, 80 pages.

Collectivité d'auteurs,

« Dossier l'Esthétique de la communication »,

Art Press, février 1988, n°122, Paris, p.10.

CUGNO Agnès,

« L'Utopie de Thomas MORE : quelques repères »,

Publications électroniques de la S.C.P, Février 2007,

Disponible sur : <http://www.philosophie-chauvigny.org/spip.php?article47>

DRUILLET Philippe,

« Explorer des territoires »,

ArtPress, Décembre 2007, N° 340, p.34.

ENGUIX Mélody,

« Navi, la langue d'AVATAR »,

L'expresso, le 7 décembre 2009.

Disponible sur : <http://www.lexpress.to/archives/4560/>

EVENO Emmanuel,

« Le paradigme territorial de la société d'information, *Network and communication studies* »,

Netcom, Vol.18, N°1, 2, (2004), pp. 89-134.

Disponible sur :

http://alor.univ-montp3.fr/netcom_labs/volumes/articlesV18/Netcom89-134.pdf

FOREST Fred,

« L'art à l'ère du multimédia et l'esthétique des réseaux »,

Communication et langages, 4ème Trimestre 1995, N°106, p.89.

GARRIGOS Raphael et ROBERTS Isabelle,

« Virtual Me : et l'avatar devint star »,

Libération, Mardi 17 Avril 2007

GENVO Sébastien,

« Le game design de jeux vidéo : quel type de narration ? »,

Comparaison, Peter Lang, 2002, 2, p. 103-112.

Disponible en ligne sur : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html

GRUNERT Andrea,

« Le cheval comme figure utopique: l'exemple de Into the West »,

Cinéma et Utopie, Collectif sous la direction de Yona DUREAU, Cinémaction n°115, Paris : Corlet éditions, 285 pages.

HARDEY Michael,

« Life beyond the screen »,

Sociological Review 2002, 50(4), p.571 – 585.

IKAM Catherine,

« Paul VIRILIO : Le virtuel est un lieu d'action »,

ArtPress, Novembre 1993, N° 185, p.42.

JABRE ILIAS,

« Second Life : Et si la mort de l'Homme était comique? »,

Chimères, N°75, Aout 2011, p.10.

Disponible sur :

http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/mortdelhommeconomique_eJabre.pdf

JANKOVIC Nikola,

« L'Image habitable »,

Source : <http://reynald.incident.net/pdf/habiterlinternet.pdf>

KALEM Aylin,

« La phénoménologie de Merleau-Ponty et le corps dansant »,

Source : <http://www.bodig.org/texts/Merleau-pontyEtDanse.pdf>

KELLER Félix,

« L'avenir caché, Les villes dans la nouvelle science fiction »,

Conférence SIMulation City. Art & nouveaux médias.

Centre pour l'image contemporaine, Genève, le 6 Décembre 2004

Source : <http://www.mille-plateaux.org/ville-utopie/>

LÊ QUANG Duc,

« Du ludique a l'humanitaire ou la métempsyose d'une héroïne virtuelle »,

La Vouivre, Cahiers de Psychologie Analytique. Modernités, le 1er décembre 2002.

Vol. 12, Georg Ed. Genève.

Disponible sur : http://www.captain-alban.com/dossier_tribune/tribune10.html

LEROUX Yann,

« The cat, the Reverend and the Slave, 2011 »,

Source : http://www.psyetgeek.com/the-cat-the-reverend-and-the-slave#identifrier_0_882

LESTOCART Louis-José,

« São Paulo: Fred FOREST »

Paço das Artes

ArtPress, Juin 2006, N°324, p.14.

MEDDEB Abdel Waheb,

« La révolution du jasmin signe de la métamorphose de l'histoire »,

Le Monde, le 17 janvier 2011

Disponible sur : http://www.lemonde.fr/idees/article/2011/01/17/la-revolution-du-jasmin-signe-de-la-metamorphose-de-l-histoire_1466684_3232.html

MUSSO Pierre,

« Le cyberespace, figure de l'utopie technologique réticulaire »,

Sociologie et sociétés, vol. 32, n° 2, 2000, pp. 31-56.

Disponible sur : <http://www.erudit.org/revue/socsoc/2000/v32/n2/001521ar.pdf>

REGNIER Isabelle,

« AVATAR, Un récit d'aventures efficace et gentiment halluciné, aplati par la 2D »,

Journal LE MONDE, Dimanche 16, Lundi 17 Janvier 2011.

RESTANY Pierre,

« Bourse de l'imaginaire, Expérience de presse- bourse du fait divers »,

CNAC Magazine, 01 Février 1982.

SAINT-MARTIN Fernande,

« De la critique formaliste à la sémiologie visuelle »,

Voix et Images, vol. 9, n° 1, Paris : 1983, p. 85-95.

SALTZ Ina,

« Virtual Art Works: if it exists in a digital world, is it art? »,

Step inside Design Magazine, Avril 2008.

Disponible sur : <http://www.stepinsidedesign.com/STEPMagazine/Article/28834/>

SUSSAN Rémy,

« Les 7 Bifurcations de la réalité virtuelle 1/3 : Cyberspace ou Métavers? »,

Octobre 2010

Article disponible sur :

<http://www.internetactu.net/2010/01/05/les-7-bifurcations-de-la-realite-virtuelle-13-cyberspace-ou-metavers/>

PINTEAU Pascal,

« Entretien avec Rick CARTER, chef décorateur, seconde partie »,

Cinéma, 15 Février 2010.

Disponible sur : <http://www.effets-speciaux.info/article?id=331>

POISSANT Louise,

« Modes d'être dans le cyberspace »,

Alliage, Numéro 33-34, 1998

Disponible sur : <http://www.tribunes.com/tribune/alliage/33-34/pois.htm>

QUÉAU Philippe,

« Le virtuel, une utopie réalisée ? »,

Quaderni. N. 28, Hiver 1996. pp. 109-123.

Source : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/quad_0987-1381_1996_num_28_1_1146

VELTRAINO-SOULARD Marie Claude,

« Nouvelles images : La réalité du réel et de l'irréel »,

Communication et langages, 4ème Trimestre 1995, N°106, p.56

VICTOR Nicolas,

« Second Life: Enquête sur le business du sexe virtuel »,

VSD.fr , 2008

Disponible sur : <http://www.vsd.fr/contenu-editorial/l-actualite/les-indiscrets/1048-second-life-enquete-sur-le-business-du-sexe-virtuel>

WEISSBERG Jean Louis,

« Le compact réel/virtuel »,

Chemins du virtuel, Paris : Centre Pompidou, 1989, 191 pages, p.7.

WEISSBERG Jean-Louis,

« Mutations technologiques : Les chemins du virtuel »,

CNAC Magazine, Mai 1989, N°50, p.16.

ZABUNYAN Dork,

« Pragmatique de l'hétérotopie »

Articles de presse :

« Second Life : Une vie rêvée en Pixels »,

Les Inrockuptibles, Février 2007, N°585, pp.26-31

« Second Life : Une seconde économie »,

Journal LE MONDE, 22-23 Décembre 2007, p.11.

« L'art virtuel devient marteau »,

CD-RAMA, Novembre 1996, p.20.

« Art sociologique »,

Journal LE MONDE, 07 Février 1980.

« Fred FOREST, un artiste de la communication »,

Libération, le 13 Mai 1977.

« Fantômes à vendre »,

Journal LE MONDE, 18 Octobre 1998.

« 58000 Francs pour une œuvre virtuelle »,

Le FIGARO, 17 Octobre 1996.

« Second Life : L'autre monde du travail »,

Libération, Lundi 2 Avril 2007.

« Philippe ROSEDALE : Second Life : La planète des songes »

Le nouvel observateur, 07 Décembre 2006, p.102.

« Un peu de littérature dans ce monde de pixels... »

Livres Hebdo, Vendredi 23 Mars 2007, n°682, p.132.

« Second Life : jeux ou réalité virtuelle ? »

Planète référencement, 02 Octobre 2007.

Source : <http://www.planete-referencement.com/art-83-211-second-life-jeux-ou-realite-virtuelle.html>

« **La réalité virtuelle refait le monde** »

Journal du CNRS, avril 2008 , N°219

Disponible sur : <http://www2.cnrs.fr/presse/journal/3816.htm>

Actes de Colloques :

BOURKHIS Wafa,

« Connected Communities in Virtual Worlds in the Arab World and the Impact of Arab Cyber-Revolutions on Arts and Cyber-Arts »,

Actes de colloque : United We Act,

Rassemblés par Joëlle Bitton dans l'ouvrage: *United We Act : A scoping study and a symposium on connected communities*, New Castle: SiDE, 2012, 130 pages.

Disponible sur : <http://side-creative.ncl.ac.uk/communities/symposium11/wafa-bourkhis/>

Et aussi sur :

<http://univ->

[arts.academia.edu/WafaBorg%C3%A8s/Papers/1446016/Connected_communities_in_virtual_Worlds_in_the_Arab_World_and_the_impact_of_Arab_cyber-revolutions_on_Arts_and_cyber-arts](http://univ-arts.academia.edu/WafaBorg%C3%A8s/Papers/1446016/Connected_communities_in_virtual_Worlds_in_the_Arab_World_and_the_impact_of_Arab_cyber-revolutions_on_Arts_and_cyber-arts)

BOURKHIS Wafa,

« Workshop: Discussions virtuelles RL/SL », sous la direction de Pr. **Hayet TLILI**

Colloque « Technologie, Jeunesse et Enjeux de la création numérique », Octobre 2010.

Source: http://www.youtube.com/watch?v=PqSBJ6_s7II

Collectif, Actes de colloque du 11 et 1é Mai 2004 à l'institut des Arts Sacrés : *Le seuil, la porte, la passage*, Ed. EREME, 169 pages.

COSTA Mario, de KERCKHOVE Derrick, LEFEVRE Claude, LYOTARD Jean-François, FOREST Fred, MOLES Abraham, QUEAU Philippe, etc.

« Art et communication »,

Actes du colloque Robert Allezaud, Paris : Éditions Osiris, 1986, 156 pages.

FOUCAULT Michel,

« Dits et écrits, "Des espaces autres »

Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967

Architecture, Mouvement, Continuité, n ° 5, octobre 1984, pp. 46-49.

Disponible sur : <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

FOUCAULT Michel,

« Le Corps utopique, suivi de Les Hétérotopies »,

Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967. Disponible en version CD (Conférence radiophonique du 21 décembre 1966), France-Culture, coll. « INA / Mémoire vive ».

Disponible aussi sur : <http://video.google.com/videoplay?docid=8689725085181389660>

JANKOVIC Nikola,

« L'image habitable »,

Actes de colloque « Habiter internet » dirigé par Reynald DROUHIN, École des beaux-arts de Rennes, 2005. 56 pages.

Disponible sur :

<http://reynald.incident.net/pdf/habiterlinternet.pdf>

LYOTARD Jean François,

« Quelque chose comme : « Communication...sans communication » »,

Acte au colloque « Art et communication », Sous la direction d'ALLEZAUD Robert, Paris : OSIRIS, 1986, 156 pages, p.16.

LAVIGNE Michel ,

« Expériences créatives : du pictural au numérique »,

Publié dans l'ouvrage du colloque : « Collaborer, échanger, inventer, expériences de réseaux », actes du colloque H2PTM'07,

29, 30 et 31 octobre 2007, Hammamet, Tunisie, laboratoires PARAGRAPHÉ, Université Paris 8, Paris : LAVOISIER publications HERMES Sciences, 2007, 432 pages.

PAPADOPOULO Alexandre,

« Le mihrāb dans l'architecture et la religion musulmanes »,

Actes du colloque international « Formes symboliques et formes esthétiques dans l'architecture religieuse musulmane : le Mihrāb », mai 1980, Paris : BRILL, 1988, 180 pages, p.120.

Pier Luigi CAPPUCCI

« Simulation as a Global Resource »

International Conference “Consciousness Reframed 10 – experiencing [design] – behaving [media]”, Munich, MHMK, University of Applied Sciences, November 19 – 21, 2009]

Source:

http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/capucci_simulation_global_resource.html

SABOT Philippe,

« Langage, société, corps »,

Conférence au sein de l'Unité de recherche « Savoirs, textes et langages », Université Lille 3,
le 18 Mars 2000.

VALENTIN Jérémy,

« La construction des nouveaux territoires dans les mondes virtuels »,

Les rencontres de l'Éducation aux Images en Languedoc-Roussillon 2 et3, Montpellier :

Laboratoire ArtDev, CNRS, 2009. Présentation disponible sur :

<http://www.slideshare.net/jeremie34/la-construction-de-nouveaux-territoires-dans-les-mondes-virtuels>

WEBOGRAPHIE

Sites Web généraux :

<http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Cybernetique>

<http://www.cosmolearning.com/documentaries/hyperland-589/1/>

<http://www.slideshare.net/jeremie34/la-construction-de-nouveaux-territoires-dans-les-mondes-virtuels>

<http://crdp.ac-paris.fr/parcours/fondateurs/index.php/category/babel/#1>

<http://www.islamdefrance.fr>

<http://www.territoire-digital.com/2009/09/inauguration-officielle-de-tournicoton-v2-ce-week-end/>

<http://uwainsl.blogspot.com/search?updated-min=2009-01-01T00:00:00%2B09:00&updated-max=2010-01-01T00:00:00%2B08:00&max-results=31>

<http://content.usatoday.com/communities/religion/post/2009/06/67625039/1>

<http://www.turquoiseproduction.com/media.php?id=49>

<http://www.strasmed.com/2009/fiche-A-0112-2200-ST-U>

<http://www.barbery.net/psy/net/suler.htm>

<http://www.educavox.fr/Les-mondes-virtuels-utopie-ou>

http://www.qantara-med.org/qantara4/public/show_document.php?do_id=809

<http://avatargame.us.ubi.com/>

<http://dictionnaire.sensagent.com/simuler/fr-fr/>

<http://www.arbre-celtique.com/etude/02-societe/spirit/spirit.php>

<http://dictionnaire.sensagent.com/simuler/fr-fr/>

http://www.rand.org/pubs/research_memoranda/RM3420.html

<http://effetdepresence.blogspot.com/2008/04/liresur-lart-dans-second-life.html>

<http://www.math.jussieu.fr/~leila/grothendieckcircle/RetS.pdf>

<http://www.afkaronline.org/francais/articles/chater39.html>

<http://www.voyage-immobile.com/000120.aspx>

<http://www.villeneuvelesavignon.fr/ville/vla.asp?idpage=16769&id=57879>

<http://www.universalis.fr/encyclopedie/phenomenologie/>

<http://fr.rsf.org/surveillance-tunisie,39699.html>

<http://fr.rsf.org/press-freedom-index-2010,1034.html>

<http://www.mayrevue.com/issue2/DZabunyan1-FR>

http://gamerunner.us/Media/Media_index.htm

<http://www.instructables.com/id/Build-a-17-Tall-Cardboard-Papercraft-Gandhi/?images#images>

<http://www.arsmathematica.org/AM2010/index.html>

<http://www.ruedelexposition.fr/>

<http://furrymap.net/>

<http://www.journalducouple.com/relation-vivre-ensemble/article/laddiction-au-web-une-drogue-virtuelle/2/suite.html>

http://fc07.deviantart.net/fs71/f/2012/022/c/9/vishnu_paramatma_by_vishnu108-d4n8hjb.gif

<http://www.boldsky.com/yoga-spirituality/faith-mysticism/2012/kalki-avatar-vishnu-029786.html>

<http://www.universcience.fr/fr/science-actualites/actualite-as/wl/1248100253198/clonage-une-histoire-de-genes/>

http://www.universalis.fr/encyclopedie/SY93010/PERFORMANCE_art_et_esthetique.htm

Presse électronique:

<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>

<http://dreamorange.orange-innovation.tv/>

<http://www.stepinsidedesign.com/STEPMagazine/Article/28834/>

http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_31/oeuvre1.htm

<http://www.jetsetmagazine.net/culture/revue.presse/presence-des-arts-wafa-bourkhis-et-le-monde-en-3d.21.8357.html>

http://www.lemonde.fr/culture/article/2008/03/08/fred-forest-met-du-vert-dans-l-election-nicoise_1020383_3246.html

http://www.revue-terminal.org/www/no_speciaux/71_72/galland.html

<http://www.tribunes.com/tribune/alliage/33-34/pois.htm>

http://www.weblettrés.net/ar/articles/7_184_487_012burn38-50.pdf

Sites spécialisés :

Mondes virtuels :

<http://activeworlds.virtuelfrance.com/>

www.secondlife.com

<http://www.habbo.fr/>

<http://www.kaneva.com/>

http://fr.imvu.com/landing_page/page/freckles/?affid=cd6&subid1=GOOGA07C20

<http://www.multiversemmo.com/>

<http://www.there.com/>

<http://www.gaiaonline.com/>

<http://www.multiverse.net/games/demo.jsp?cid=2&scid=0>

<http://www.lively.com/goodbye.html>

<http://www.craft-world.org/>

http://thesims.com/en_US/home

<http://eu.battle.net/wow/fr/>

Second Life et mondes virtuels:

http://wiki.secondlife.com/wiki/Main_Page

<http://www.france3d.org/Second-Life-commencer-et-evoluer/Glossaire>

http://kanae.net/secondlife/rokuro_pro.html

<http://www.xs4all.nl/~elout/sculptpaint/>

http://secondlife-newspaper-mace.blogspot.com/2008_02_01_archive.html

<http://lindenlab.com/pressroom/>

<http://www.gridsurvey.com/>

<https://marketplace.secondlife.com/>

<http://community.secondlife.com/>

<http://blogs.secondlife.com/community/community/blog/2010/06/01/announcing-the-winner-of-the-2010-linden-prize>

<http://www.metaverse3d.com/2008/09/25/decouvrez-les-lieux-reels-dans-second-life-sl-territoires-par-metalab-3d/>

<http://www.hypergridbusiness.com/2009/06/is-secondlife-an-alternative-for-opensim-users/>

<http://virtualworldsmagazine.wordpress.com/2010/12/24/verso-altri-mondi/>

<http://www.secondinventory.com/>

<http://www.dougarvis.ca/second-front.html>

http://opensimulator.org/wiki/Main_Page

<http://www.marketingvirtuel.fr/2008/07/31/second-life-linden-lab-opensim/>

<http://www.dougarvis.ca/second-front.html>

<http://www.marketingvirtuel.fr/2008/07/31/second-life-linden-lab-opensim/>

<http://network.associationofvirtualworlds.com/profile/AsterionCoen>

<http://maps.secondlife.com/>

<http://www.canardvirtuel.com/>

http://opensimulator.org/wiki/Main_Page

SLURLS et îles virtuelles sur Second Life:

<http://slurl.com/secondlife/PANDORA%20Magic/128/128/20>

<http://slurl.com/secondlife/Conway%203/71/40/27> (Visitée en 2010)

<http://slurl.com/secondlife/Isles%20Marquises/29/133/23> (Visitée en 2011)

<http://slurl.com/secondlife/The%20Tech/197/159/38> (Visitée en 2009 et en 2012)

<http://slurl.com/secondlife/Uqbar/181/123/21> (Visitée en 2009)

<http://slurl.com/secondlife/Avignon%20Festival%20OFF/52/103/22> (Visitée en 2010)

<http://slurl.com/secondlife/Odyssey/48/12/22> (Visitée en 2009)

<http://slurl.com/secondlife/Odyssey/122/45/25/> (Visitée en 2009)

<http://slurl.com/secondlife/Angel%20Isles/180/125/13>

<http://slurl.com/secondlife/Moya/92/109/22> (Visitée en 2012)

<http://slurl.com/secondlife/Seventh Eye/168/212/38/> (Visitée en 2009)

<http://slurl.com/secondlife/Pandora%20Magic/121/126/21> (Visitée en 2012)

<http://slurl.com/secondlife/Pegase/225/98/25> (Visitée en 2012)

<http://www.PANDORA-magic.de/>

<http://almcyberchurch.org/>

<http://avatarmeetup.com/>

<http://ecole-sl.org/>

<http://www.nci-sl.info/blog/>

Sites et blogs d'artistes et chercheurs sur les mondes virtuels et réseaux sociaux:

BENAYOUN, Maurice, Maurice BENAYOUN, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://www.benayoun.com/Tunnef.htm>

BOURKHIS, Wafa, Blog de l'artiste Wafa BOURKHIS, {Hors ligne}. {Consulté le

05/01/2011}. <http://www.wafabourkhis.fr.st>

Autres liens :

http://www.digitalarti.com/fr/blog/wafa_bourkhis

<http://www.rhiz.eu/person-65981-en.html>

<http://culturevisuelle.org/wafaborges/>

CASOLARI, Pierre, KOINUP. {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://www.koinup.com>

CAVAZZA Fred, Fred CAVAZZA, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
www.fredcavazza.net

DELAPPE, Joseph, Joseph DELAPPE, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://www.delappe.net/>

Autres liens :

<http://saltmarchsecondlife.wordpress.com/>

<http://www.iraqimemorial.org/>

DIACONESCO Gérard, Diaconesco TV, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://diaconescotv.canalblog.com/>

DROUHIN, Reynald, Reynald DROUHIN, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://reynald.incident.net/>

FOREST, Fred, Web Net Museum. {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://www.webnetmuseum.org/>

FOREST, Fred, Fred FOREST. {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://www.fredforest.org/>

Autres liens :

<http://viande.fredforest.net/>

<http://www.blog.adminet.fr/fete-de-l-internet-2009-sur-second-life-et-son-his...-synd0083939.html>

http://www.arenas-nimes.com/fr/nimes/72-les_corridas_et_la_tauromachie/

<http://www.synesthesie.com/reperages/contenu/forest.htm>

<http://www.cawa.fr/fete-de-l-internet-2009-sur-second-life-et-son-historique-depuis-1998-article002662.html>

GALVANI Rosanna, MDM, {Hors ligne}. {Consulté le 08/10/2009}.
<http://www.museodelmetaverso.it>

GEROSA Mario, Mario GEROSA, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://mariogerosa.blogspot.com/>

GIROU, Jean Pascal, JTDUOFF, Journal Transversal du OFF, {En ligne}. {Consulté le 08/05/2009} <http://www.jtduoff.fr/>

LICHTY, Patrick, Voyd, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://www.voyd.com/secondlife.html>

LINDEN, Philippe, LINDEN LAB. {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://lindenlab.com>

LOUDET, Yoan, Photos de Yoan LOUDET, {Hors ligne}. {Consulté le 15/07/2009}.
www.yophotos.fr

MINGHETTI, Marco, Marco MINGHETTI, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://marcominghetti.nova100.ilsole24ore.com>

MONNIER, Alain, Alain MONNIER, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://www.alain-monnier.com/>

MOYA, Patrick, Moya Circus, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
www.moyacircus.com

MOYA, Patrick, Studio Moya, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://www.studiomoya.com>

Autres liens:

<http://laplusgrandepistedecirquedumonde.blogspot.com/2011/01/moya-circus-2011.html>

<http://www.arte.tv/fr/Echappees-culturelles/cultures-electroniques/2385240.html>

<http://patrickmoya.blogspot.com/2010/10/questions-posees-dans-le-cadre-du.html#links>

<http://www.chapellemoya.org/>

<http://moyamoya.chez-alice.fr/CASMOYA.html>

PALMACCI, Paolo, Paolo PALMACCI, {Hors ligne}. {Consulté le 08/10/2011}.
<http://www.neupaul.it/neupaulpalenE.html>

PESTANA, Silvestre, Outdoor Cerveira, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://www.outdoorcerveira.com/>

SEVILLE, Sugar, Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator, {Hors ligne}.
{Consulté le 19/06/2010}. <http://odysseyart.ning.com/>

SHAW Jeffery, Jeffrey SHAW, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}. <http://www.jeffrey-shaw.net/>

SEPHERD, Tyche, Grid Survey, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://www.gridsurvey.com/economy.php>

SKWAREK, Mark, Mark SWAREK, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://www.markskwarek.com/>

Autres liens :

<http://www.zero1biennial.org/manifest-ar>

<http://manifestarblog.wordpress.com/>

<http://aroccupymayday.blogspot.com/>

<http://thebottomlesspit3.blogspot.com/>

<http://wedonotapprove.blogspot.com/>

SONDHEIM, Alan, Alan Sondheim, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

<http://www.alansondheim.org/>

VACHEYROUT, Philippe, *Capucine*, {En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.

www.capucine.net

VACHEYROUT, Philippe, **LEURTET Patricia**, *CapucineID*, En ligne}. {Consulté le 08/10/2012}.
<http://www.capucineid.com/a-propos>

Autres liens sur l'identité numérique:

<http://www.openidfrance.fr/>

<http://www.gouvernement.fr/gouvernement/label-identum-plus-de-securite-et-plus-de-facilite-pour-l-usage-des-services-sur-interne>

<http://www.wizishop.com/blog/news-ecommerce/lidentite-numerique-identum.html>

Philosophie et esthétique:

<http://virtualistes.org/PLATON.htm>

<http://www.philagora.net/aide-texte/merleau-ponty.htm>

<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

http://www.manhattancache.net/pratt/turkle_rethinking-identity.pdf

<http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/PLATON/loislivre12.htm>

http://interstices.info/jcms/c_15918/les-nouvelles-technologies-que-nous-apportent-elles

Forums, mailing lists et bulletins d'information :

<http://forums.jeuxonline.info/>

<http://www.internetactu.net/>

<http://www.techno-science.net/?onglet=news&news=2097>

<http://bocal.totoutarts.fr/>

<http://www.evene.fr/celebre/biographie/jean-vilar-1504.php?citations>

<http://www.cawa.fr/fete-de-l-internet-2009-sur-second-life-et-son-historique-depuis-1998-article002662.html>

<http://www.digital-arts-numeriques-diary.be/>

<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1034>

<http://www2.media.uoa.gr/yasmin/>

<http://www.orange-innovation.tv/dreamorange/?title=les-mondes-virtuels-en-attendant-le-metaverse&p=Portal/document&JDocumentOid=734>

<http://www.digitalarti.com/fr>

Laboratoires de recherches en arts et nouvelles technologies :

<http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>

<http://www.omnsh.org/spip.php?article79>

<http://www.iMal.org/TheGate/index.php>

<http://www.thetech.org/about/press/archive.php?id=163>

<http://stl.recherche.univ->

lille3.fr/seminaires/philosophie/macherey/macherey20082009/sabot_foucault_18032009.html#_edn32

<http://www.mail-archive.com/netbehaviour@netbehaviour.org/msg15521.html>

<http://www.slactions.org/slactions.php>

http://www.qantara-med.org/qantara4/public/show_document.php?do_id=1176

<http://yasminlist.blogspot.com/>

Festivals et institutions culturelles:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_machinima_festivals

<http://fondation.cartier.com>

<http://www.festival-avignon.com/index.php?r=30>

http://euromedinculture.org/downloads/rencontres/arts_forums/120412_compte_rendu_tunis_fr.pdf

http://www.palaisdetokyo.com/fo3/low/programme/index.php?page=nav.inc.php&id_eve=2790&prog=41

<http://www.villeneuve-en-scene.fr/>

<http://www.festival-avignon.com/index.php?r=25>

<http://www.horizon-provence.com/festival-avignon/index.htm>

<http://www.ina.fr/art-et-culture/arts-du-spectacle/video/I00012129/alain-laudar-a-propos-du-festival-off-d-avignon.fr.html>

<http://icom.museum/>

<http://expositions.bnf.fr/utopie/arret/d1/1.htm>

<http://www.unesco.org/webworld/avicom/modules/album.php?album=5102&salbum=1&image=19&offset=21#thumbs>

<http://www.avignonleoff.com>

<http://www.carnavalvirtuel.com/>

<http://www.ina.fr/art-et-culture/arts-du-spectacle/video/I00012129/alain-laudar-a-propos-du-festival-off-d-avignon.fr.html>

<http://www.lardenoisetcie.fr/les-cinq-doigts-de-la-main/>

<http://www.horizon-provence.com/festival-avignon/index.htm>

<http://tackelsbruno.wordpress.com/2008/07/18/les-heritiers-de-jean-vilar/>

<http://www.webthea.com/?Festival-Off-d-Avignon-bilans,998>

Cinéma et arts de spectacles:

<http://www.machinima.com/>

<http://www.commeaucinema.com/jeuvideo/avatar-le-test-du-jeu-video,174089>

<http://plasticandplush.com/2011/07/hot-toys-16th-scale-jake-sully-from-avatar.html#.UEeeQqQVkyw>

<http://www.cinemotions.com/article/85961>

<http://www.analysesdesequences.com/avatar/2.html>

<http://www.liberation.fr/medias/0101600164-le-dernier-jour-de-tournage-un-des-avatars-pleurait>

<http://www.passion-cinema.com/avatar-2-les-acteurs-dans-la-jungle-bresilienne-actualite-cinema-1094.html>

http://www.cinemovies.fr/fiche_info-11723-prod.html

<http://royshaff.wordpress.com/2010/01/06/the-spirituality-of-james-cameron%E2%80%99s-movie-avatar/>

<http://lebuzz.info/2009/10/35741/dossier-james-cameron-presente-son-avatar/>

<http://www.communaute-avatar.fr/>

http://www.communaute-avatar.fr/thanator_5-12-196.htm

<http://www.creativemachinery.org/volavola.html>

<http://www.scribd.com/doc/105131898/FlyMe-Final-Francese>

<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=129333703>

<http://lebuzz.info/2009/10/35741/dossier-james-cameron-presente-son-avatar/>

<http://www.avatar-lefilm.com/#/story>

http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=61282.html

<http://akas.imdb.com/title/tt0499549/combined>

<http://www.stardust-memories.com/avatar-james-cameron/>

http://it.wikipedia.org/wiki/Flavio_Aquilone

<http://www.creativemachinery.org/volavola.html>

<http://www.imdb.com/title/tt0133093/quotes>

<http://best-films-kubrickconnection.blogs.allocine.fr/best-films-kubrickconnection-253187-MATRIX.htm>
<http://www.erudit.org/revue/cine/1996/v7/n1-2/1000933ar.pdf>
<http://www.imdb.com/title/tt0000417/>
<http://www.imdb.com/title/tt0070707/>
<http://www.creativemachinery.org/volavola.html>
<http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?tag=Machinima>
http://affaritaliani.libero.it/entertainment/alessandro_haber150310.html
<http://www.andreagabriele.com/blog/tag/flavio-aquilone/>
http://www.capricci.fr/fiche.php?id_film=104
<http://www.michelleblanc.com/2007/09/05/Machinima-second-life-potentiellement-aux-oscars/>
<http://www.cafebabel.fr/article/28184/cinema-second-life-films-internet.html>
http://www.psyetgeek.com/the-cat-the-reverend-and-the-slave#identifiant_0_882
<http://www.fichesducinema.com/spip/spip.php?article2599>

Sites, blogs et portails tunisiens:

<http://www.africansuccess.org/visuFiche.php?id=532&lang=fr>
<http://www.businessnews.com.tn/Tunisie---Projet-de-loi-dEnnahdha--2-ans-de-prison-pour-atteinte-au-sacr%C3%A9,520,32606,3>
<http://www.tunisienumerique.com/tunisie-sami-fehri-a-revele-avoir-subi-des-pressions-du-gouvernement-pour-ne-plus-diffuser-lougik-essiessi/140468>
<http://nawaat.org/portail/2012/09/06/tunisie-le-ministre-de-la-culture-change-davis-et-plaide-pour-labandon-des-poursuites-contre-les-artistes/>
<http://www.tuniscope.com/index.php/article/16164/actualites/tunisie/soutien-041711>

<http://atunisiangirl.blogspot.com/>
<http://manif22mai.wordpress.com/>
<http://nawaat.org/portail/2009/05/30/les-censeurs-du-net/>
<https://tunileaks.appspot.com/>
<http://www.tekiano.com/net/web-20/4797-tunisie-la-pornographie-pour-justifier-la-censure-.html>

Pages Facebook:

<http://www.Facebook.com/group.php?gid=42371684189>
<http://www.Facebook.com/pages/FESTIVAL-OFF-DAVIGNON/56728887513?v=info&sk=info>
<https://www.Facebook.com/nhar3la3ammar>
<https://www.facebook.com/pages/Second-life-Tunisia/160521697293609?fref=ts>

<https://www.facebook.com/UnionArtistiquepourlaMediterranee?fref=ts>

<https://www.facebook.com/secondlife?fref=ts>

<https://www.Facebook.com/groups/23259983755/photos/>
<https://www.facebook.com/touwenssa?fref=ts>

Arts plastiques:

http://www.artgeneration.fr/art_mouvement_figuration_libre.htm

<http://www.sculpture.org/documents/webspec/magazine/ws french.shtml>

<http://www.wga.hu/frames-e.html?html/h/holbein/ambrosiu/utopia.html>
<http://www.abbaye-saint-benoit.ch/dante/enfer/001.htm>

VIDEOGRAPHIE

Dailymotion:

Chaîne du JTDUOFF:

West Coast Bigband & Naima

http://www.dailymotion.com/video/x9v7xk_west-coast-bigband-naima_music

Avignon Second Life JT du OFF

http://www.dailymotion.com/video/xd2kx1_avignon-second-life-jt-du-off-works_creation?search_algo=2

Palais des Artistes Avignon OFF 2009

http://www.dailymotion.com/video/x9riph_palais-des-artistes-avignon-off-200_creation?search_algo=2

Chaîne d'Yves GUFFET

<http://www.dailymotion.com/VeveQNV>

Centre expérimental du Territoire et laboratoire social

http://www.dailymotion.com/video/x4cj6k_centre-experimental-du-territoire-e_creation

Wat.tv:

Chaîne de Patrick MOYA

http://www.wat.tv/video/second-life-moya-janus-iy4_8a1q_.html

http://www.wat.tv/video/second-life-moya-janus-iy4_2fwt3_.html

Youtube:

Chaîne de Ben Faust

<http://www.youtube.com/user/benfaust#p/u/2/s5SUgoqjIt0>

Chaîne de Hamideddine BOUALI

<http://www.youtube.com/user/HamideddineBouali?feature=watch>

Symphonie Tunisienne

<http://www.youtube.com/watch?v=dYge6nx46hY&feature=youtu.be>

Chaîne de Joseph DELAPPE

<http://www.youtube.com/user/delappe/featured>

<http://youtu.be/RBRfc7f1gl4>

gg hootenanny!

http://www.youtube.com/watch?v=e6hLz00SL_U&feature=player_embedded

Mahatma Gandhi's Salt March

<http://www.youtube.com/watch?v=nxH8aVNib0Q>

Chaîne du groupe UBISOFT

<http://www.youtube.com/user/ubisoft?feature=watch#p/search/5/Q-SLRyywzNI>

Chaîne de Mark SKWAREK

<http://www.youtube.com/user/markskwarek0?feature=CAGQwRs%3D>

Chaîne de Paolo PALMACCI (Pas disponible en ce moment)

http://www.youtube.com/user/NEUPAULpalen#p/a/5FEA1C192720C661/0/_iv7pfD9XnA

Who Killed White Rabbit? (Visible sous abonnement)

http://www.youtube.com/watch?v=_iv7pfD9XnA

Chaîne de Silvestre PESTANA

Avatar: Sunflower Aichi artist Wafa BOURKHIS_Tunes in Second Life

<http://www.youtube.com/watch?v=ZjehMMxate8>

*Two Street Outdoors from artists: Choichi Nishikawa/ Takashi Masai and Wafa BOURKHIS
_ Tunes*

<http://www.youtube.com/watch?v=J7e5vo-xXhQ&feature=plcp>

Chaîne de SL Actions

<http://www.youtube.com/slactions>

<http://www.youtube.com/slactions#p/a/f/0/S40CfA6sQyM>

Chaîne de Wafa BOURKHIS

<http://www.youtube.com/user/SunflowerrAichi1976?feature=mhee>

Vimeo :

Chaîne de Slim AMAMOU

<http://vimeo.com/11885542>

Chaîne d'Alan SONDHEIM

<http://vimeo.com/12567691>

Vidéos:

AVATAR with SIGOURNEY WEAVER

<http://www.youtube.com/watch?v=htBuAei3YY4&feature=related>

Interrupt - Foofwa Sondheim

<http://www.youtube.com/watch?v=bIMU1fYsMoE>

James Cameron's Avatar The Game - Dev Diary #1

http://youtu.be/Iuy_iLeLEfc

James Cameron's Avatar The Game - Dev Diary #2

<http://youtu.be/9Afj29oJG5Q>

James Cameron's Avatar The Game - Dev Diary #3

<http://youtu.be/qYi90Vpxxu8>

James Cameron's Avatar The Game - Dev Diary # 4

<http://youtu.be/KKMfqQeaFsQ>

James Cameron's Avatar The Game - Dev Diary # 5

<http://youtu.be/w-97nJGPLMM>

Jeffrey Shaw: Legible City, Responsive Environment 1988-91

<http://www.youtube.com/watch?v=6117Y4MS4aU>

L.A.R.P. Live Avatar Role Playing

<http://www.youtube.com/watch?v=yk2vR8w2sjc>

SL AVATAR TO NA'VI (Escape To Pandora)

<http://www.youtube.com/watch?v=LmGmOrYHP74&feature=share>

Mounir Troudi, Sayeb Salah

<http://www.youtube.com/watch?v=f6zLvEXn8w>

Nhar Ala 3ammar

<http://www.youtube.com/watch?v=1e2CLbeYzoc>

Pandora Magic in Second Life

<http://www.youtube.com/watch?v=yEQzoxw4ZiQ>

Slim404-yassine404-Tunisie

<http://www.youtube.com/watch?v=Zj5DjbKAYgs>

Tunisie Nhar 3la 3ammar

<http://www.youtube.com/watch?v=ouoos-YzBBA>

Vola Vola /Fly Me: Trailer

<http://www.youtube.com/watch?v=gbroeNoRfRk>

Chaînes de livestreaming:

Chaîne de Sunflower AICHI :

http://www.livestream.com/sunfloweraichi/video?clipId=pla_7155882780695549764

Chaîne de Patrick MOYA :

http://www.livestream.com/moya?utm_source=lsplayer&utm_medium=ui-play&utm_campaign=click-bait&utm_content=moya

LEXIQUE

1. **AFK (Away from keyboard)** : Se dit d'un avatar présent mais dont l'utilisateur n'est pas devant son écran.
2. **Alt** : Identité alternative à l'avatar. Un autre compte pour une même personne
3. **AMP** : Amplified Mobility Platform, Robot géant dont utilisait colonel Quatrigh pendant le film
4. **Android** : Système d'exploitation Open Source pour smartphones, PDA et terminaux mobiles conçu par **Android**, une startup rachetée par Google.
5. **Antilife** : Client alternatif de celui de SL permettant de pirater les objets et les avatars des autres slifers
6. **Attachment** : Objet attaché sur un point d'ancrage de l'avatar (tête, bras...), dans un but esthétique ou fonctionnel.
7. **Authentification forte** : Système basé sur la cryptographie qui permet de s'assurer que le correspondant est bien celui qu'il prétend être.
8. **Boules d'animation : ou Animation Ball** : Une animation dans Second Life est un jeu d'instructions qui permet à un avatar d'enchaîner une séquence de mouvements. Une boule d'animation est une boule qui contient les scripts nécessaires pour une animation bien déterminée.
9. **Builder** : Professionnel qui maîtrise l'interface SL pour concevoir et construire des objets 3D en utilisant même des programmes externes.
10. **Building** : La construction inworld dans le monde virtuel.
11. **Bot** : Avatar qui n'est pas contrôlé par un humain mais par des algorithmes de comportements, un robot en quelque sorte.
12. **Camping** : Technique utilisée par les propriétaires de sims pour créer un trafic fictif, les avatars sont invités à rester sur la zone contre une petite rémunération.
13. **Chanel** : Canal de communication. Le canal 0 est celui que tout le monde peut entendre, les autres canaux sont utilisés dans les scripts.
14. **Client ou Viewer** : Programme exécutable installé sur l'ordinateur et permettant la connexion à la plate-forme Second Life.
15. **Crash** : Plantage du système ou du programme de SL.
16. **Custom work** : Il est commun de demander à un créateur dont vous appréciez le style de réaliser un travail « sur mesure », évidemment c'est généralement plus cher que les créations en boutique. A vous de négocier.
17. **Drama** : Comportement paranoïaque et hystérique consécutif à un malentendu entre avatars.
18. **Escort** : Nom donné aux résidents qui monnaient leurs charmes. Exemple : Escort Girls
19. **Fantôme** : Certains objets sont en mode fantômes, c'est-à-dire qu'ils sont visibles, mais n'empêchent pas de passer.
20. **Fenêtre pop up** : Les fenêtres pop-up sont de petites fenêtres qui apparaissent automatiquement, et sans la permission de l'internaute.
21. **Flat screen** : Ecran plat créé inworld dans SL pour plusieurs utilisations (Chaine Youtube, live streaming, tableaux interactifs pour enseignement, etc.).
22. **Flexi** : Prim flexible.
23. **Freebie** : Objet gratuit dans Second Life.
24. **Flyer** : un objet flexible et transparent qui peut être éphémère une fois ajouté dans un objet qui les disperse à l'aide d'un script de particules.
25. **Full perms** : « Full permissions », c'est-à-dire droits intégraux : ils vous permettent de copier, modifier et transférer des objets librement.
26. **Furfest** : Fête des «Furries» dans laquelle ils se rencontrent
27. **Fursuits** : Costume des «Furries» conçu à partir d'un animal. Il peut être standard que porte un être humain comme une mascotte ou bien de porter quelques accessoires comme les oreilles, la queue, etc.

28. **Griever** : Le griever est un avatar dont le comportement et les actions sont volontairement agressifs ou offensants.
29. **Grid ou Grille** : Ensemble lié de simulateurs Second Life définissant un monde virtuel spécifique. La principale grille publique Second Life est connue sous le nom d'Agni. D'autres existent pour le développement et les tests.
30. **Groupe** : Organisation ou communauté constituée d'au moins deux résidents, qu'ils peuvent rejoindre.
31. **Hunc et nunc** : Proverbe latin désignant ici et maintenant.
32. **HUD (Head-up display)** : Objet fixé sur l'écran de l'utilisateur, ajoutant des fonctions de contrôle variées.
33. **Ile** : Une ou plusieurs régions détachées du Continent et uniquement accessibles via la téléportation.
34. **Inworld** : C'est-à-dire dans le monde virtuel Second Life
35. **IM (Instant Message)** : Message envoyé d'un avatar à un autre en privé.
36. **IP** : IP signifie Internet Protocol : littéralement "le protocole d'Internet". C'est le principal protocole utilisé sur Internet. Internet signifie Inter-networks, c'est à dire "entre réseaux". Internet est l'interconnexion des réseaux de la planète. Le protocole IP permet aux ordinateurs reliés à ces réseaux de dialoguer entre eux. L'adresse IP est une adresse unique attribuée à chaque ordinateur sur Internet (c'est-à-dire qu'il n'existe pas sur Internet deux ordinateurs ayant la même adresse IP). De même, l'adresse postale (nom, prénom, rue, numéro, code postal et ville) permet d'identifier de manière unique un destinataire. Tout comme avec l'adresse postale, il faut connaître au préalable l'adresse IP de l'ordinateur avec lequel vous voulez communiquer. L'adresse IP se présente le plus souvent sous forme de 4 nombres (entre 0 et 255) séparés par des points. Par exemple: 204.35.129.3
37. **Ipad** : L'iPad est une tablette (ou ardoise tactile) conçue et commercialisée par Apple. Fine et légère, elle est animée par le système d'exploitation iOS qui équipe aussi les iPhones. Son écran tactile permet de consulter Internet, de gérer sa messagerie et de lire des livres et magazines électroniques. Disponible sur Internet, son catalogue d'applications et de jeux (App Store) ne cesse de s'étoffer.
38. **IPhone** : L'iPhone est un Smartphone conçu par Apple, qui ne possède aucune touche mais uniquement un écran tactile sur toute sa longueur.
39. **Land ou terrain** : Zone du monde virtuel Second Life. La plus petite division de terrain s'appelle une parcelle. Une région se compose d'au moins une parcelle, et un domaine d'au moins une région. Voir également domaine privé et Continent.
40. **Land baron** : Gros propriétaire terrien dans Second Life, spéculateur immobilier.
41. **Lag** : Ralentissements perturbant la navigation dans Second Life.
42. **Linden dollar (L\$)** : Monnaie en cours et échangeable dans la plateforme Second Life.
43. **Linden Lab.** : Société éditrice de Second Life (<http://lindenlab.com>)
44. **Local Host** : Dans le domaine des réseaux informatiques, local host (l'hôte local en anglais) est un nom utilisé pour se référer à l'ordinateur local.
On s'en sert pour communiquer avec notre machine par l'intermédiaire du protocole IP. Le nom local host est associé à l'adresse IPv4 **127.0.0.1** et à l'adresse IPv6 **::1** (sous réserve de la disponibilité de l'une ou l'autre des versions du protocole IP).
45. **LSL** : Linden Scripting Language. Langage de programmation que vous pouvez utiliser afin de contrôler le comportement des objets dans le monde virtuel. La syntaxe du langage LSL est semblable à celle de C.
46. **Land baron** : Gros propriétaire terrien dans Second Life, spéculateur immobilier.
47. **LM (Landmark)** : Balises qui contiennent les coordonnées d'un endroit. Ces balises s'échangent entre avatars pour partager des adresses.
48. **Machinima** : Mot-valise composé de « machine » et « cinéma » se rapportant aux films réalisés dans des environnements graphiques en 3D tels que Second Life.

49. **Main lands** : Les continents conçus par Linden (connu sous le nom «continent») sont les plus grandes masses terrestres connectées dans Second Life, constitués de centaines de régions connectées les unes aux autres par des routes, des voies ferrées et des océans ouverts.
50. **Mature region**: Ou Adulte une région présentant du contenu sexuellement explicite ou extrêmement violent est classée.
51. **Mixed reality ou Réalité Mixte** :
52. **Muves : MultiUser Virtual environment** : Environnement virtuel multiutilisateurs
53. **Noob ou Newbie** : Nouveau résident de Second Life.
54. **Note Card ou note**: Article de l'inventaire destiné à transmettre certaines informations. Bien qu'une note contienne généralement du texte, elle peut également contenir des textures imbriquées, des photos, des objets ou d'autres notes.
55. **Offline ou hors ligne**: Par opposition à on line, ensemble des opérations s'effectuant hors connexion à Internet.
56. **Online ou en ligne**: Qualifie une information ou une ressource qui nécessite une connexion à un réseau pour être consultable ou utilisable.
57. **Open Sim** : Clone de Second Life, désolidarisés des serveurs de Linden Lab.
58. **Parcelle** : Plus petite division de terrain existant dans Second Life. Elle est d'au moins 16 m² et peut appartenir à un seul résident ou groupe.
59. **Particles** : Particules, éléments volatiles, générées et contrôlées à l'aide d'un script. Elles permettent de simuler des masses instables, comme la fumée par exemple.
60. **Persistent** : Un monde virtuel est dit persistant c'est-à-dire que la vie ne s'arrête jamais même si l'utilisateur se met hors ligne.
61. **Prim (primitive)** : Élément primaire de construction (cube, sphère...) à partir duquel les résidents de Second Life construisent.
62. **Résident** : Utilisateur du logiciel Second Life et participant au monde virtuel Second Life.
63. **RDA** : Ressources Development Administration, CAMERON désigne ici le clan des humains contrairement aux *Navi's*.
64. **RL** : Real Life (vie réelle).
65. **Rez ou raise** : Rezzet : Sortir un élément de l'inventaire. Créer ou faire apparaître un objet dans Second Life. Pour rezzet un objet, faites-le glisser à partir de votre inventaire ou créez un nouvel objet à l'aide de la fenêtre Construire.
66. **Rez time ou raise time** : Temps de chargement des objets et des textures.
67. **Rooms** : répartition différente des îles se basant sur des chambres ou espaces personnels comme dans le monde virtuel Habbo Hotel.
68. **Sandbox (bac à sable)** : Zone dédiée à la construction dans Second Life, les avatars peuvent y construire pendant une durée déterminée sans posséder de terrains.
69. **Second Life** abréviation : **SL** : Second Life est un univers virtuel en trois dimensions (3D) sorti en 2003. Il permet à l'utilisateur (le résident) de vivre une sorte de seconde vie (second life en anglais). La majeure partie du monde virtuel est créée par les résidents eux-mêmes. L'univers se démarque également par son économie : les résidents peuvent créer et vendre leurs créations (vêtements, immobilier). Les échanges se font en dollars Linden, une monnaie virtuelle qui peut être échangée contre de la monnaie réelle.
70. **Script** : Lignes de code, qui une fois insérées dans un objet, l'animent ou lui attribuent une fonction.
71. **Sculpty** : Élément de construction modélisable et importable dans Second Life, ne comptant que pour une prim.
72. **Shapes** : Silhouettes attribuées aux avatars de Second life, elle peuvent être modelables inworld ou bien via des programmes externes.
73. **Sims** : Simulateur. Peut se référer à une région unique ou au matériel ou logiciel

- simulant une ou plusieurs régions.
74. **Skin ou peau** : Image de texture remplaçant la peau par défaut de votre avatar. Par défaut, les nouvelles peaux créées figurent dans le dossier Parties du corps.
 75. **Skybox** : Si les parcelles de terrain sont limitées en surface, elles ne le sont pas en altitude. La skybox est un local, placée généralement à haute altitude, à l'abri des regards (et de la camera – qui permet parfois d'aller regarder là où l'avatar ne peut aller).
 76. **Slifer** : Utilisateur de Second Life.
 77. **SLURL** : « Second Life URL ». Identifie un endroit dans Second Life. Point d'accès du web vers une destination de Second Life (<http://slurl.com/>).
 78. **Smartphones** : Littéralement "téléphone intelligent", c'est un terme utilisé pour désigner les téléphones évolués, qui possèdent des fonctions similaires à celles des assistants personnels. Certains peuvent lire des vidéos, des MP3 et se voir ajouter des programmes spécifiques.
 79. **Spam** : donnée non sollicitée envoyée de façon abusive dans un but publicitaire ou de harcèlement.
 80. **Tchatte ou Chat**: Conversation instantanée en messagerie privée (Voir IM).
 81. **Texte Flottant ou Floating Text** : un texte qui flotte sur un objet inséré dans son script.
 82. **Texture** : Image que vous pouvez appliquer aux faces d'une prim afin de lui donner l'apparence d'un matériau. Une texture peut être utilisée pour couvrir les faces d'une primitive comme une représentation visuelle de la matière et l'apparence d'un objet ou d'être utilisées pour fabriquer des vêtements ou des tatouages ou être mis dans une note.
Source :
<http://wiki.secondlife.com/wiki/Textures>
 83. **TP ou teleport ou Téléportation** : Action consistant à changer instantanément d'endroit dans Second Life. Il s'agit de l'un des principaux moyens de transport dans ce monde virtuel. Voir également marcher, courir et voler.
 84. **Terraforming** : Il s'agit du travail de modélisation des terrains.
 85. **Voice chat** : Procédé de voix sur IP offrant aux résidents la possibilité de communiquer entre eux par la voix.
 86. **Webmaster** : Administrateur d'un site ou un portail web.
 87. **Welcome Land ou région de bienvenue** : Endroit où arrivent les nouveaux résidents de Second Life, après avoir quitté Orientation Island ou Help Island. Ces lieux sont aussi beaucoup fréquentés avec des mentors et des griefers.

INDEX DES NOMS PROPRES

A

ABADIA
Guy, 16, 243, 291, 292, 293, 294, 301, 304, 310, 395

ABRAMOVIC
Esterosi, 67, 69, 198

ADAMCZYK
Gaco, 66

AF&C, 110

Afghanistan, 355

AFO, 110

AGORA, 19

AICHI
Sunflower, 60, 61, 69, 104, 126, 127, 128, 130, 137, 138, 140, 141, 172, 177, 178, 180, 181, 183, 205, 221, 252, 280, 287, 372

ALEXANDER
Brad, 588

ALLEN
Woody, 290

ALM Cyber-Church, 227

AMAMOU
Slim, 178

America's Army, 194, 195

Ammar 404, 178

AMP, 7, 339, 340, 366, 431

Amsterdam,, 200

ANDERSON
Lindsay, 290

ANG
Lee, 290

Antilife, 153, 431

APO, 110

AQUILA
Cid, 150, 403

AQUILONE
Flavio, 294, 585

ARISTOTE, 27, 396

ARNAUD
Cinesicilia et Isabella, 585

ARP
Hans, 163

Art Islamique, 100

Art Sociologique, 46, 73

AUGUSTINE
Grace, 320, 321

AUME, 7, 85, 86, 87, 88, 89, 103, 104, 129, 130

AVATAR, 244, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 320, 321, 324, 325, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 334, 335, 336, 337, 338, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 354, 355, 356, 357, 360, 361, 362, 363, 366, 367, 369, 370, 374, 391, 405, 406, 409, 444, 587

Avignon, 31, 88, 89, 105, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 131, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 144, 146, 147, 390, 422

AYARI
Yassine, 178

B

BABELI
Gazira, 187, 188, 192, 303, 309

BABENCO
Roxelo, 149, 172

BACON
Francis, 252, 276, 303

BALPE

Jean Pierre, 90, 110

BARAN
Paul, 17, 18, 49, 392

BARBASZ
Aurore, 66

BARELLI
Paul, 54, 55, 405

BARRETT
Nathan, 293

Beaub'Arts, 136, 137, 141, 145

BEAUMONT
Lafayette, 76, 77, 106, 127, 129, 131

BELASCO
Daniel, 102, 405

BELHEDI
Amor, 100, 403

BEN M'HENNI
Lina, 178

BEN SLAMA
Mohamed, 217

BENAYOUN
Maurice, 150

BENEDETTO
André, 107, 112, 136, 141

BENJAMIN
Walter, 271, 396

BENOIR
Gaco, 66

BERQUE
Augustin, 246, 403

Biennale de CERVEIRA, 208

BILAL
Enki, 290

Bocal TV, 146, 147

BOSNIE, 66

BOUALI
Hamideddine, 214

BOUAZIZI
Mohamed, 211

BOUCHET, 389

BOUCHET
Thomas, 281

BOURKHIS
Wafa, 1, 52, 55, 57, 59, 61, 63, 64, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 77, 82, 83, 86, 89, 93, 96, 97, 101, 104, 105, 118, 119, 120, 123, 124, 125, 126, 127, 129, 130, 131, 133, 134, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 170, 173, 180, 181, 182, 183, 184, 203, 204, 205, 215, 218, 219, 221, 222, 254, 255, 260, 263, 264, 270, 275, 280, 285, 286, 287, 288, 357, 368, 372, 375, 412, 418, 426, 444, 445, 446, 447

BRANDEIS
Pierre, 19, 389

BRENT
Georges, 360, 364, 365

Bretagne, 198

BRETON
Brooke, 588

BRUSCHINI
Vito, 291

BUF Cie, 588

BUREAUD
Annick, 29, 48, 94, 95

BURINATO
Gisella, 585

BURKAM
Rowen, 584

C

CAMERON
James, 35, 244, 276, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 360, 361, 362, 364, 367, 368, 369, 391, 405, 433, 587, 588

CAMET
Sylvie, 248, 391

CANADA, 66

CANARELLI
Florence, 246, 247, 252, 253, 256, 259, 263, 265, 274, 400

Cannes, 273, 274, 275

CAPRICCI FILMS, 584

CAPUCCI
Pier Luigi, 113, 114

CARBONI
Berardo, 3, 35, 87, 243, 244, 276, 277, 290, 291, 293, 294, 295, 296, 297, 299, 300, 304, 308, 309, 310, 311, 335, 585

CARPENTER
John, 102

CARTER
Rick, 319, 327, 409

CASANOVA
Françoise-Julien, 272, 392

CASTELLS
Manuel, 18, 392

CASTRONOVA
Edward, 24, 28, 156, 392

CAVAZZA
Fred, 18, 22, 23

CHACON
Trudy, 332

CHAKRABARTI
Mgandhi, 194, 198, 201, 203, 204, 205

Chapelle de CLANS, 263, 265

CHAR
René, 106

Chine, 198, 329

CHOURABI
Sofiène, 217

CIAC, 7, 158

Cie (Rêve²), 141

Cie Buchinger's Boot Marionnettes, 140

Cie Delgado FUCHS, 125, 126

Cie Karine SAPORTA, 139

COLLINS
Karen, 361, 362, 393

CONSTANT, 266

Conway 3, 51, 52, 55, 57, 59, 61, 63, 64, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 82, 83

CORVIN
Michel, 107

COSTA
Mario, 31, 112, 151, 272, 397, 402

COSTALLOSTRA, 293

COSTANTINI
Eugenia, 585

COUCHOT
Edmond, 56, 135, 341, 350, 393, 404

CPR, 7, 217

Craft World, 33, 149, 153, 172, 173, 174, 175, 176, 180, 181, 182, 183, 184

CRONENBERG
David, 102, 282, 284

Croquet

(Projet), 43
Cyber Med-War, 33, 153, 177, 180, 181, 182, 183, 184
Cyberespace, 18, 20, 21, 24, 244, 248, 305, 409
Cyberlandia, 172, 173, 174
Cyberpunk, 102, 243, 309

D

D'AGOSTINO
Marco, 586

D'ERAMO
Roberto, 586

DAAP, 209

Dailymotion, 95

DAMONE
Markus, 230

DANCHIEN
Sébastien, 324

DANILA
Katia, 228

DANTE, 185, 188, 190

DE CLAZOMENES
Anaxagore, 64

DE JOMARON
Jacqueline, 121, 390

DE KERCKHOVE
Derrick, 49, 190, 259, 393

DE MOTIER
Gilbert, 75

DE RIENZO
Liberio, 585

DE VINCI, 268, 400
Léonard, 268

DE VINCI
Léonard, 268
DébatTunisie.org, 181

DEBORD
Guy, 245, 266

DELAPPE
Joseph, 3, 33, 150, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207

DELCROIX
Olivier, 314, 404

DELEUZE
Gilles, 24, 25, 49, 231, 234, 241, 397

DELGADO
Marco, 125, 126

DELLA NEGRA
Alain, 33, 151, 223, 224, 225, 228, 229, 230, 232, 236, 238, 584

DEPARDIEU
Galerie, 50, 65, 70, 75

DESGOUTTE
Jean Paul, 371, 391

DESTINY
Gaco, 66

DI CARLO
Alessandro, 586

DIACONESCO
Gérard, 103

DICK, 102

DIDIER
Julien, 38, 137, 142, 398

DOBRE
Carmen, 228

DODGE
Martin, 17, 394
Dolly, 255, 256, 268

DORCEY

Tim, 190
DOS SANTOS
Daniel, 313
DUBNER
Stephen, 292, 404
DUNN
Shawn, 588
DYENS
Ollivier, 339, 340, 394, 404

E

ECHEBBI
Abou Al Kacem, 213, 216
EEBUS
Escobar, 66
e-happening, 150
ELJEM, 117
ENGUIX
Mélody, 318, 406
Ennahdha, 217
ETOUNSSYA, 217
EVENO
Emmanuel, 20, 38, 406
EVERAERT-DESMEDT
Nicole, 132, 401
EYWA, 312, 315, 316, 317, 322, 327, 328, 329, 330,
333, 343, 344, 352, 353, 354, 372

F

Facebook, 28, 43, 95, 105, 115, 116, 120, 157, 164,
179, 211, 212, 216, 298, 308, 423
Facebook, 105
FAIRWEATHER
Honey, 303
Fantastique, 588
FARMER
Randall, 21
FAUST
Benjamin, 227, 584
FEHRI, 217
FELWITCH
Olympe, 66
Festival de Villeneuve en Scène, 136
Festival OFF d'Avignon, 136
FIELD
Michel, 137
FISCHER
Hervé, 66, 397
FITZPATRICK
Liza, 324, 333
Flamant Rose, 181
FLUNO
Filthy, 301
Fondation Cartier, 51, 52, 53, 54, 55, 62
FOOD
Blue, 293
FOREST
Fred, 3, 31, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51,
52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65,
66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 78, 79,
80, 81, 82, 83, 84, 85, 88, 90, 100, 103, 112, 113,
114, 129, 137, 147, 151, 154, 155, 156, 157,
176, 183, 187, 248, 259, 397, 398, 401, 402,
406, 408, 411, 412
FORMICA
Fabriana, 585
FOUCAULT

Michel, 13, 25, 32, 33, 149, 150, 151, 152, 156, 163,
176, 187, 193, 196, 203, 204, 216, 220, 226,
241, 338, 339, 342, 343, 349, 398, 412, 413
FRANCE, 66
FROMMER
Paul, 318
FTDL, 217
FUCHS
Nadine, 125, 126
FUERTES
Miguel, 588
Furries, 224, 225, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234,
235, 236, 237, 238, 239, 431

G

GALLAND
Blaise, 48
GALLOWAY
Kit, 150, 185, 186, 187, 190
GALVANI
Rosanna, 87, 172, 173, 174, 175
GANDHI, 150, 194, 195, 196, 198, 203, 204, 205, 206,
207
GARCIA
Thibaut, 243, 391
GENVO
Sébastien, 362, 363, 407
GEROSA
Mario, 394, 585
GIBSON
William, 16, 17, 29, 102, 243, 245, 275, 394
GINSBERG
Allen, 199, 287
GIROU
Jean Pascal, 3, 87, 105, 110, 112, 113, 114, 115,
116, 118, 120, 123, 124, 125, 126, 127, 131,
132, 133, 134, 135, 137, 139, 140, 141, 142, 144
Naïma, 137
GOERGES
Fanny, 98
GOLDBERG
Rose Lee, 75, 198
GOLIATH, 205, 207
Google Earth, 26, 225
Google Maps, 38
GRABAR
Oleg, 101
GRANDJEAN
Aldo, 114, 115, 116, 118, 120, 121, 123, 124, 125,
126, 127, 131, 133, 134, 139, 140, 141
GROTHENDIECK
Alexandre, 27, 389
GRUNERT
Andrea, 306, 407
GUATTARI, 231
Félix, 24, 234, 241
GUIDO
Arnaldo, 585

H

HABER
Alessandro, 297, 298, 585
Habitat, 21
HANSEN
Bibbe, 310, 585
HARDEY
Michel, 96, 407
HARRY

Deborah, 281
HERMITE
 Chance, 118
HILLIAIRE
 Norbert, 56
HIRD
 Albatroz, 114, 121
HOLBEIN
 Hambrosius, 249
HONTEBEYRIE
 Isabelle, 343, 353
HORNER
 James, 588
HUSSERL
 Edmund, 164, 171
HUXLEY, 290

I

Idénum, 43
IEKO
 Catherine, 115, 116, 118, 119, 120, 123, 124, 125,
 126, 127, 131, 133, 134, 139, 140, 141
iMAL, 150, 186
IMPACCIATORE
 Sabrina, 585
Inde, 194, 196, 198
Industrial Light & Magic, 588
IPAD, 28, 94
IPHONE, 28, 94
Irak, 194, 195, 316, 355
Isles Marquises, 77, 89, 96, 100, 104, 129, 130
ITALIE, 66

J

JABRE
 Elias, 231, 232, 407
JANUS
 Moya, 66, 251, 252, 259, 260, 261, 262, 265, 274,
 275
Jazz, 136, 137, 142, 145, 147
JELASSI
 Nadia, 217
JIMÉNEZ
 Marc, 30, 33
JTDUOFF, 7, 31, 41, 88, 105, 108, 110, 111, 112, 115,
 116, 117, 118, 120, 121, 123, 124, 125, 126, 127,
 131, 132, 133, 134, 137, 138, 139, 140, 141, 145,
 146, 147
JTDUOFF Avignon SL, 125

K

Kaneva, 43
Karlsruhe, 200
KELLER
 Félix, 292, 408
KENNETH
 Krista, 584
KINOSHITA
 Kaori, 33, 223, 224, 225, 228, 229, 230, 232, 236,
 238, 584
KISH
 Ashley, 235, 236
KLAAR
 Ego, 66
KORZYBSKI
 Alfred, 38, 398
Krishna, 22, 343, 344, 345

KUMAKI
 Alaya, 66

L

la Cie Les Royales marionnettes, 140
LA FAYETTE, 75
La Joconde, 268
La Malmaison, 273, 274
LACKEY
 Keith, 588
Land Art, 16
Larendo et Cie, 139
LASSIGNARDE
 Isabelle, 154
LAVIGNE
 Christian, 209, 413
Le Quotidien de Paris, 73
LEBLANC
 Damien, 224
LEROUX
 Yann, 238, 408
LEROY
 François, 19, 389
LETTERI
 Joe, 588
LEVY
 Pierre, 19, 26, 51, 58, 61, 65, 66, 67, 241, 245, 279,
 398
LEWSEY
 Damir, 66
LIBAN, 66
LICHTY
 Patrick, 3, 33, 87, 150, 185
Linden Lab., 26, 41, 80, 153, 176, 181, 433
LIPOVETSKY
 Gilles, 299, 394
Live ID, 43
LIVESTREAM, 262
LOMBARDO
 Jeanne, 322
LOUDAR
 Alain, 137
LOUDET
 Yoan, 132, 133, 134, 143, 144
LOVERIDGE
 Ruth-Anne, 588
LYOTARD
 Jean François, 152, 413

M

MAFIA, 293
MAGRITTE
 René, 329
MALBRUNOT
 Laurent, 313, 317, 328, 329, 352, 354, 391
MANET
 Edouard, 16
Manhattan, 200
MANOVITCH
 Lev, 94, 95, 395
MARIN
 Louis, 247, 399
MARUKI
 Gaco, 66
MARX
 Karl, 245, 276
MATHISON
 Dirk, 321, 323, 324, 328, 329, 391

MATRIX, 243, 276, 278, 279, 280, 283, 285, 286, 287, 288, 289
MAYAKO
Gaco, 66
MCLUHAN
Marshall, 16, 47, 155, 247, 248, 262, 287, 399
MCTURK
Kevin, 588
Méditerranée, 31, 41, 42, 55, 60, 61, 85, 86, 87, 88, 90, 129, 271
MELIES
Georges, 290
MERLEAU PONTY, 166
Maurice, 104, 152, 155, 156, 157, 166, 168, 169, 171, 172, 399
MESSING
Steve, 329
Meta Lab, 38
MICHEL ANGE, 205
Michel SERRES, 20
MIT, 7, 17, 21, 94, 339, 361, 393, 394, 395
MONET
Claude, 16
MONNIER
Alain, 34, 395
Mont Nantianyizhu, 329
MORE
Thomas, 241, 242, 247, 248, 249, 251, 252, 254, 256, 263, 264, 312, 313, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 326, 334, 355, 372, 406
MORNINGSTAR
Chip, 21
MORPHEUS, 278
Motion Capture, 331, 334
MOUSEHOLD
Corsi, 234
MOYA
Patrick, 3, 35, 87, 103, 126, 242, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 271, 272, 273, 274, 275, 277, 400
MOYA LAND, 272
MUD, 7, 98, 99
Multiverse Places, 43
Museo Del Metaverso, 7, 90, 97, 100, 105, 149, 153, 172, 173, 174, 180, 181, 182, 183, 184
MUSSO
Pierre, 275, 408
MUVE, 21, 35, 42, 43, 50, 62, 80, 99, 123, 190, 208, 209, 210, 288
MUVES, 7, 21, 22, 24, 25, 26, 35, 36, 37, 43, 95, 98, 99, 102, 112, 113, 132, 148, 149, 151, 176, 185, 242, 244, 245, 246, 248, 275, 291, 292, 312, 313, 356, 363, 367, 373
Myspaces, 95

N

Na'vis, 315, 316, 317, 318, 319, 322, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 331, 333, 338, 339, 343, 344, 345, 348, 349, 350, 353, 354, 355, 363, 368, 369, 370, 372, 373, 374
NEGRESKO PALACE
Hôtel, 58
New World Grid, 153
New York, 16, 17, 32, 102, 186, 197, 198, 200, 202, 206, 207, 287, 324, 350, 394, 396, 400
Neytiri, 315, 325, 333, 336, 339, 370, 372, 587
NIKKI, 281
NOUVION

Galerie Pierre, 47
NTICS, 18, 245

O

OAKLEAF
Meleth, 368
Odyssey of contemporary art and performance, 162
OHL
Gp, 118
Open Grid, 153
Open ID, 43, 97, 128
Open Sim, 33, 149, 153, 172, 173, 174, 176, 177, 180, 181, 182, 183, 184, 433
Opensimulator, 153
Outdoor, 33, 208, 221, 222

P

Palais des Papes, 106, 107, 112, 114, 115, 116, 117, 118, 121, 126, 131, 138, 144, 145
PALMACCI
Paolo, 243, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289
PANDORA, 35, 36, 244, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 347, 348, 349, 350, 352, 353, 354, 355, 356, 358, 360, 361, 363, 365, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 391, 418, 587
PANDORA Universe ~ Na'vi Planet, 367, 372
Paypal, 26, 98
PESSAH
Michael, 584
PESTANA
Silvestre, 3, 33, 87, 208, 211, 222
PICOCHÉ
Jacques, 65, 259, 389
PICON
Antoine, 281, 389
PINELLI
Archivio, 291
Pinocchio, 255
PINTEAU
Pascal, 319, 409
Plaine de l'Abbaye, 136
PLATON, 19, 72, 73, 241, 252, 276, 399, 421
POISSANT
Louise, 58, 393, 410
POMPEI
Pietro, 586
POTY
Frédéric, 136
POZZUELOS
Patrick, 256
Promenade des Anglais, 51, 52, 53, 55, 57, 58
PROVENT
William, 137, 142

Q

QUARANTA
Domenico, 158, 159, 187, 188
QUATRICH
Miles, 332, 336, 338, 339, 340
QUÉAU
Philippe, 162
QUÉAU

Philippe, 153, 154, 359, 399, 410
QUINCHON
Marie, 229

R

RABINOWITZ
Sherrie, 150, 185, 186, 190
RAFFESTIN
Claude, 15, 29, 89, 136, 399
RDA, 7, 346, 360, 362, 365, 369, 371, 374, 433
REGNIER
Isabelle, 316, 409
Reporters sans frontières, 178, 183
RESTANY
Pierre, 44, 409
RHEINGOLD
Howard, 17, 395
RIBISI
Giovanni, 588
RL, 7, 28, 31, 34, 53, 54, 65, 75, 84, 95, 99, 103, 104,
106, 109, 112, 115, 119, 120, 121, 135, 138, 151,
172, 185, 186, 187, 197, 201, 220, 226, 234, 235,
236, 237, 239, 263, 268, 269, 270, 274, 291, 293,
433
RODIN
Auguste, 185, 186, 187, 188, 190, 191
RODRIGUEZ
Michelle, 588
ROSADO
Jacqueline, 588
ROSEDALE
Philippe, 13, 35, 243, 292, 310, 311, 314, 404, 411
ROUNDEL
Carlos, 173
RUBEO
C., 341
RUSS
Jacqueline, 164, 165, 389
RUYER
Raymond, 241, 261, 263, 399

S

SAINT-MARTIN
Fernande, 132, 409
SALDAÑA
Zoë, 588
SALTZ
Ina, 409
SAMSON, 332
SÁNCHEZ-BIOSCA
Vicente, 284, 285
SANOU
Moussa, 145, 146
SAPORTA
Karine, 139, 147
SARCEY
Michèle, 281, 389
SAUVAGNAGUES
Anne, 24, 400
Science-fiction, 588
Second Front, 150, 151, 185, 186, 187, 188, 189, 190,
191, 192
Second Life, 7, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34,
35, 38, 39, 40, 41, 42, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 57,
60, 61, 62, 65, 66, 68, 73, 75, 76, 78, 79, 81, 84, 86,
87, 88, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101,
102, 105, 106, 112, 113, 114, 116, 118, 119, 121,
122, 123, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 133, 134,

135, 137, 138, 142, 145, 147, 149, 150, 151, 152,
153, 156, 157, 159, 160, 163, 165, 167, 174, 181,
183, 185, 186, 187, 188, 190, 193, 194, 196, 197,
198, 199, 201, 202, 203, 205, 208, 209, 210, 211,
220, 221, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 232,
238, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 250, 251,
252, 262, 264, 265, 268, 271, 272, 273, 277, 279,
282, 286, 288, 289, 291, 292, 293, 294, 295, 297,
299, 309, 313, 314, 332, 335, 367, 368, 369, 371,
373, 374, 394, 395, 404, 407, 410, 411, 412, 431,
432, 433, 434, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 584,
585, 586
SERRES
Michel, 13, 20, 34, 135, 400
SERROY
Jean, 299, 394
SHAW
Jeffrey, 198, 199, 200
SHERER
Christian, 103
SIDESHOW, 345
SIDI BOUSAID
Village, 91, 96
SIDI BOUZID, 211
SKAAL
Joltfreak, 225, 226
SKALKA
Jean Pierre, 139
SL, 7, 26, 28, 29, 30, 31, 34, 43, 50, 51, 53, 54, 55, 56,
60, 63, 65, 72, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 84, 85, 92,
93, 95, 96, 97, 99, 101, 102, 104, 105, 106, 112,
113, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 123, 124,
125, 126, 127, 131, 133, 134, 135, 139, 140, 141,
143, 147, 151, 153, 157, 159, 161, 162, 164, 168,
170, 172, 173, 174, 175, 177, 180, 181, 182, 183,
184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 197,
198, 201, 202, 203, 204, 205, 208, 209, 210, 215,
218, 219, 220, 221, 223, 224, 225, 226, 227, 228,
229, 230, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 248,
250, 253, 254, 255, 257, 259, 262, 263, 264, 266,
267, 268, 269, 271, 273, 274, 275, 279, 280, 283,
285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 301, 302, 303,
305, 306, 309, 310, 367, 368, 369, 370, 371, 373,
374, 375, 431, 433, 546
SLURL, 7, 29, 39, 52, 55, 57, 59, 61, 63, 64, 68, 69, 70,
71, 72, 74, 77, 89, 96, 97, 101, 104, 105, 115, 116,
118, 119, 120, 123, 124, 125, 126, 127, 129, 130,
131, 133, 134, 139, 140, 141, 161, 168, 170, 188,
189, 191, 192, 203, 204, 205, 215, 218, 219, 221,
222, 234, 236, 237, 250, 253, 254, 255, 257, 263,
264, 267, 273, 274, 275, 280, 285, 286, 287, 288,
434
SMITHSON
Robert, 16
SOFRECOM, 23
SONDHEIM
Alan, 3, 33, 87, 149, 152, 153, 156, 157, 158, 159,
160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168,
169, 170, 171, 172, 400, 543
STEPHENSON
Neal, 16, 35, 102, 243, 244, 291, 292, 293, 294,
301, 302, 303, 304, 305, 308, 309, 310, 395
STERLING
Bruce, 102
STROMBERG
Rob, 329
STYDEL
Laura, 310
SULLY

Jake, 244, 318, 319, 320, 321, 323, 324, 325, 326,
327, 328, 329, 331, 332, 333, 334, 336, 338,
342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 353,
354, 355, 370, 371, 587
SUSSAN
Rémy, 22, 244, 305, 352, 395, 409
SWAIN
Bob, 291
SZUYUAN
Evo, 295, 586

T

TEAL
Patrick, 230, 584
Thanator, 323, 324, 326, 333
The Gate, 33, 150, 185, 186, 187, 188
The Hole in the Space, 150
THE LEOPARDESS
Kat, 237, 239
THE PROTAGONIST
Hiro, 294, 296
The Sims, 98
Théâtre du Chêne Noir, 131, 132, 133
THENOT
Paul, 66, 397
TICS, 21
Troïka, 217
TROUBLE
Vincent, 143, 146, 147
Tsu'Tey, 333
Tunileaks, 181
TURKLE
Sherrie, 98, 99
TURNER, 32, 151, 400
TURNER
Victor, 32
Twitter, 28, 95, 211

U

UALO, 7, 97, 100, 101
Union Artistique Pour la Méditerranée, 105
USA, 17, 66, 87, 100, 198, 223, 395, 588

V

VACHEYROUT
Philippe, 3, 42, 75, 76, 77, 86, 89, 103, 127, 128,
129, 130, 131
VALENTIN
Jérémy, 30, 414
VAUGEUIS
Elise, 225
Venezuela, 337, 355
VERDON
Paul, 66
VHÉ
Grégory, 356, 357
VICENTINI-ORGNANI

Ferdinando, 291
Videodrome, 102, 281, 282, 284, 285
VIGILAR
Sofia, 585
VILAR
Jean, 106, 107, 112, 121, 122, 136, 141, 390
Villeneuve en scène Lez'Avignon, 137, 145
Villeneuve Lez'Avignon, 136
Viperwolf, 324
Vishnu, 344, 349

W

WACHOWSKI
Frères, 102, 283
WACHTAHAUSEN
Jean-Luc, 314, 404
WALKER
John, 17, 396
WEAVER
Sigourney, 320, 322, 588
Web, 21, 30, 38, 42, 43, 44, 49, 52, 58, 59, 60, 61, 76,
78, 80, 84, 88, 90, 121, 149, 154, 173, 175, 177,
178, 181, 194, 198, 201, 203, 205, 246, 262, 389
Web 2.0, 98
Web Palace, 58
WEBER
Aimee, 301
WEISSBERG
Jean Louis, 103, 116, 138, 396, 410
WERTHEIMER
Max, 155
Weta Digital, 350, 588
WIENER
Norbert, 19
Wikileaks, 181
WILHEIM
Maria, 321, 323, 324, 328, 329, 391
WINNICOTT
Donald, 238
WOOD
James, 281
WOODCOCK
Joanne, 19, 389
WOODMAN
Derrick, 209
WORTHINGTON
Sam, 588
WoW, 7, 98

Y

Youtube, 95, 431

Z

ZERVOS
Christian, 106

LISTE DES ANNEXES :

Annexe I : Vidéos et Diaporamas

Annexe II : Document récapitulatif du projet *Territoire du m² artistique*

Annexe III: Textes d'artistes

Annexe IV: Guide touristique de *MOYA LAND*

Annexe V: Catalogue de l'exposition *Rinascimento Virtuale*

Annexe VI : Synopsis et Fiches techniques

ANNEXE I : VIDEOS ET DIAPORAMAS

LISTE DES DVD FOURNIS AVEC LA THESE :

- 1- Le Centre expérimental du Territoire par Fred FOREST, 2009.
- 2- *Installation Portes méditerranéennes* par Wafa BOURKHIS, 2009-2012.
- 3- *Projets JTDUOFF RL/SL* par Jean Pascal Girou, 2009-2010.
- 4- *The Accidental Artist* par Alan SONDHEIM, 2009.
- 5- *Cyber Med-War* par Wafa BOURKHIS, 2010.
- 6- *The Gate* par Second Front et iMal, 2007.
- 7- *Mgandhi's March in Second Life* par Joseph DELAPPE, 2008.
- 8- *Projet Outdoor RL/SL* par Wafa BOURKHIS et Silvestre PESTANA, 2009-2011.
- 9- *The Cat, the Reverend and the Slave* par Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA, 2010.
- 10- *MOYA LAND* par Patrick MOYA, 2009-2012.
- 11- *SECOND ARIA MENTE/SECOND MATRIX* Par Paolo PALMACCI, 2009.
- 12- *Vola Vola/Fly Me* par Berardo CARBONI, 2009.
- 13- *AVATAR* de James CAMERON, 3 DVD, Version longue, DVD n° 1, 2010.
- 14- *AVATAR* de James CAMERON, 3 DVD, Version longue, DVD n° 2, 2010.
- 15- *AVATAR* de James CAMERON, 3 DVD, Version longue, DVD n° 3, 2010.

ANNEXE II : DOCUMENT RECAPITULATIF DU
PROJET *TERRITOIRE DU M² ARTISTIQUE*

Fred FOREST



**TERRITOIRE
du**

M² ARTISTIQUE

MUSÉE A. BORDIERE - J. BERRON
GASPAR - PHOTOGRAPHIE
251 54 60

POURQUOI ACHETER UN MORCEAU DE LA FRANCE ET DEVENIR

PROPRIETAIRE DU M2 ARTISTIQUE ?

(Cet avis s'adresse aux collectionneurs d'art , aux urbanistes , aux architectes , aux hommes d'affaires , aux poètes , aux musées , aux associations écologiques , aux entreprises nationales et multinationales , aux responsables politiques , enfin à tous ceux qui ont le goût du risque et le sens de l'humour)

Devenir propriétaire du m2 artistique et du même coup citoyen à part entière du Territoire du m2 artistique c'est devenir membre d'un " club " aux places limités réservées à quelques privilégiés. Tout d'abord chacun possède son espace personnel et définit , en plus , comme tout collectionneur une " oeuvre originale " sous forme d'un dossier artistique signé justifiant de son droit de propriété . Chacun aménage à sa guise cet espace dans le respect du règlement intérieur du Territoire . Mais chacun , surtout , a la possibilité de participer , avec tous , à un jeu collectif qui va se dérouler dans le temps .

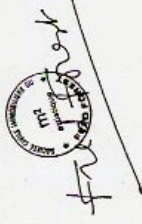
Un système permanent d'information vous renseigne sur la vie , l'évolution et les événements du territoire . Des rencontres de nature diverses sont organisées régulièrement sur place à l'intention des citoyens-membres qui bénéficient pour eux-mêmes et leurs invités d'un droit permanent de visites . Que le propriétaire du m2 artistique soit un particulier , une personne morale , une institution ou une firme privée , il a de fait la possibilité d'utiliser l'espace pour y présenter son propre message après autorisation de l'administration territoriale et en conformité avec le schéma directeur de l'aménagement général . Ce message prend la forme d'une architecture urbaine et urbanistique sous forme de maquettes (architectures utopiques , projets non-réalisés , propositions futuristes etc...) mais il peut prendre également d'autres formes d'expressions à condition qu'elles puissent être initiées harmonieusement à sa configuration topographique (messages émaniques , odoriférants , sonores etc ...) L'exploitation visuelle du territoire se fait à partir d'un balcon panoramique à l'aide de lunettes orientables . Un système indicateur de repérage et d'identification nominative permet de retrouver la parcelle recherchée . Une salle de délibération de documentation et d'archives est mise à la disposition du public . Les représentants accrédités de la presse internationale reçoivent un laissez-passer permanent pour accéder au sol du Territoire .

FRED FOREST
7, Passage de la main d'or
75011 Paris
tél: 805.92.13

PARCELLE N° 1

SOCIÉTÉ CIVILE ANONYME
DU M² ARTISTIQUE FRED FOREST
15111 Paris

LE GÉRANT :



AL 57977

CERTIFICAT D'AUTHENTICITE.

JE SOUSSIGNÉ PIERRE RESTANY
CRITIQUE D'ART ET EXPERT INTERNATIONAL
D'ART CONTEMPORAIN,
CERTIFIE
QUE LE MÈTRE CARRÉ ARTISTIQUE
FRED FOREST
CONSTITUE

SUR LE DOUBLE PLAN DU GESTE ET DE L'OBJET
UNE OEUVRE D'ART AUTHENTIQUE
CONÇUE, PRÉSENTÉE ET VENDUE COMME TELLE.

A Paris, le 11 août 1977

RESTANY

PIERRE RESTANY
13, rue Feytaud
75002 PARIS
TÉL. 2765296



Le Territoire du M² artistique
Fred Forest

Règlement

Article 1 - Fondements.

En sa double qualité d'artiste et de gérant de société civile immobilière du M² artistique Fred Forest crée le Territoire du M² artistique. Il en assure personnellement la gestion, le développement et la réalisation de tous ses arts à venir.

Article 2 - Implantation.

Le Territoire s'établit en plein air sur une surface de 1000 m² de terrain. Chaque mètre carré est nivelé au sol par un système de banchage qui en définit le périmètre. Des aménagements divers protègent les installations au sol et permettent une circulation piétonnière. Un bâtiment annexe en deux coquilles de berge de l'administration avec une salle de délibération, un secrétariat et une salle d'archives.

Article 3. Fonctionnement

Après le lancement d'une souscription Fred Forest cède à des amateurs d'art et collectionneurs des œuvres artistiques en dédiant pour chacun d'eux, un titre de propriété artistique original qui a valeur d'œuvre d'art. C'est l'acquisition de ce document (accompagné d'un dossier) qui représente, en échange, le montant global des sommes demandées. 1000 parcelles ont disponibles, limitées exclusivement à ce nombre maximum. Cette acquisition donne droit, de surcroît, au titre honorifique de citoyen du Territoire du M^a artistique de l'époque sous forme d'un diplôme authentifié par la signature de l'artiste. La qualité de citoyen reste définitivement acquise même en cas de cession, à posteriori, du titre de propriété à une tierce personne.

Chaque titre cédé porte au sol la désignation nominative de son propriétaire ainsi qu'une référence cadastrale inscrite au territoire selon le sens contraire de A à D 070.

Article 4. Développement. aménagement

Le Territoire du M^a artistique est une surface de créativité comportant la mise en place d'aménagement divers qui se matérialisent concrètement. Cette surface est quadrillée au sol selon une structure géométrique dont le module unitaire de base est le M^a. Le Territoire du M^a artistique est le lieu symbolique par excellence des manifestations de la vie dans tous les domaines biologique, chimique, politique, culturelle et sociale. Lieu privilégié de créations diverses qui se réalisent sur place sous formes multiples.

Par exemple, Fred Forest lance régulièrement des programmes artistiques, immo-biliers : maisons individuelles, jardins publics, espaces de réflexion, rues pavées pour action antiterroriste, tangues, aérodromes, gares, complexes sidérurgiques etc...

Ainsi le territoire naît, grandit, se développe comme modèle de simulation critique d'aménagement de territoire par rapport à la réalité existante en matière d'urbanisme.

Article 5 - Gestion administrative - Information - Creative -

La gestion d'ensemble ainsi que l'urbanisme ludique du Territoire dépend de l'activité qui en fixe la règle et veille à leur exécution.
Toutefois le système consultatif individuel et de referendum aléatoire garantissant la liberté démocratique minimum.

Cette activité d'animateur, d'organisateur, de géant fait partie intégrante de la création. Comme artiste il coordonne donc, et dirige la totalité de l'opération - Dans certains cas il réunit un comité d'experts : urbanistes, représentant d'amateurs de défense de consommateurs, sociologue, philosophe, juriste, poète, critique d'art, artiste, Plombier etc...
En sa qualité d'artiste "prestataire de service"

Chaque détenteur d'un réseau créatif artistique peut souscrire en programme - de son choix pour voir son projet réalisé en dur, sous forme de maquette à l'échelle du territoire à condition d'avoir obtenu les autorisations nécessaires de l'administratif territorial.

Chaque opération donne lieu à un dossier artistique-administratif signé par l'artiste - géant en un exemplaire unique (ce dossier peut comporter des documents divers, des plans, des photos etc...)
Ce dossier devient automatiquement la propriété du détenteur de l'activité ayant financé le programme.

Reciproquement des propositions de programmes peuvent être faites à l'initiative de propriétaires du territoire -

Pour résumer: le "collectionneur" au coup par coup, et dans la continuité cohérente acquiert une série "d'œuvres" autonomes dont il a la libre disposition en même temps que se réalise sur son terrain la option successive, qui se concrétisent sous forme de réseaux permanents.

il assure une information régulière sous forme d'un bulletin trimestriel numéroté et signé qui rend compte de l'actualité du territoire. Seuls les citoyens propriétaires de n° artistiques ont droit de fait à ce service qui leur est assuré gratuitement. Différents publications sont prévues, notamment celle d'un livre qui varie la vie et l'existence quotidienne des habitants de ce lieu.

Article 6. Dispositions particulières.

- Le nombre de n° artistiques détenus par une seule et même personne est limité impérativement par l'administration territoriale.
- Seul l'inventaire-fondateur dont le financement permet le décaissement au territoire voit ce nombre porté à 100. Le nom de cet inventaire reste attaché au territoire comme même fondateur pour une durée de 99 ans.
- La vente de titres de propriétés artistiques entre propriétaires est autorisée pour la durée de la vie. Cette vente est

autorisée également si à un de ces titres, personnes, mais elle donne lieu dans les deux cas, obligatoirement, à la certification du titre de propriété initial à l'administration territoriale qui établit un nouveau titre. L'administration territoriale pratique une politique de liberté de prix sur lesquels elle s'interdit par son droit de contrôle elle perçoit un droit fixe de 10% pour frais de dossier.

Article 7. Finalité.

L'idée du territoire du n° artistique, sa réalisation, son fonctionnement ont pour objectifs de mettre "en représentation" les phénomènes sociaux, culturels, politiques, économiques... La réalisation est de type "événementiel" ou "matériel" affectant la surface, exécutée sur proposition du jurant ou à la demande expresse des citoyens du territoire après accord tacite. Le territoire ne vit que - un n° d'existence délimité par son tour - une enseignne de

de son usage rigide au existant -
bon de la mise au place de maquette
sur place de visite de chantier ont
organisés - les citoyens du territoire
ont couru à des réunions sous forme
de séance informelle - les propriétaires
de parcelle bénéficient en priorité
exclusive de invitation et de publication
à venir -
Des visites réglementées ont permis bon de
public ainsi que de opération "verts ouverts".
Enfin de colloques, d'even sur des holdings
de société ont régulièrement organisés
sur place.

Le géant

Fred Forest

THE TERRITORY OF THE ARTISTIC SQUARE METRE
FRED FOREST

Regulations governing the above:

Article 1: In his dual role of artist and director of the private estate company of the artistic square metre, Fred Forest has created the "TERRITORY OF THE ARTISTIC SQUARE METRE". He is personally responsible for the running of it, its development and all schemes to be realised upon it in the future.

Article 2: The Foundations

The area is established in the open air on a surface of one thousand square metres of land. Each square metre is visualised on the ground by a system of bordering which sets out its perimeter. Numerous fixtures protect the installations on the ground and allow pedestrian traffic. A building has been annexed to the site, and this constitutes the seat of the administration - with its conference room, a secretariat and an archive.

Article 3: How the Project Works

After launching a subscription Fred Forest hands over, to amateurs and collectors alike, artistic square metres. This he does by presenting to each subscriber an original, artistic title deed which has the value of a work of art. It is the acquisition of this document (accompanied by a dossier) which represents the sum total of the monies demanded. One thousand blocks are available, and the subscription is limited to this maximum. In addition, this acquisition entitles the purchaser to the honorary title of 'Citizen of the Artistic Square Metre', delivered to him in the form of a diploma authenticated by the signature of the artist. The title of citizen resides with the original purchaser in eternity - it cannot be transferred, a posteriori, with the title deed, should the latter be passed on to a third person. Each square metre will carry on the ground the designation of the owner's name as well as an internal Land Office registration reference according to an unbroken series from 1 to 1,000.

Article 4:

Development and organisation

The territory of the artistic square metre is an area of creativity which includes the setting-up of various arrangements on site which materialise in a concrete way. This area is divided up on the ground according to a geometric structure whose base unit is the square metre. The territory of the artistic square metre is the symbolic lieu par excellence of the manifestations of life in all their biological, chemical, political, cultural and social force. It is a privileged milieu of different creations which are realised on the spot in manifold forms.

For example, Fred Forest launches regular artistico-property programmes: individual dwellings, public gardens, areas for contemplation, cobbled streets for controversial demonstrations, banks, airports, stations, industrial complexes and so on.....

Each holder of an artistic square metre can subscribe to the programme of his choice and see his project realised in concrete terms, in the form of a model on the scale of the artistic square metre - on condition that he has obtained the necessary authorisation of the territorial administration.

Each operation gives rise to an exclusive and unique artistico-administrative signed by the artist-director (which can include diverse documents: plans, photographs, and so on.....), and this dossier automatically becomes the property of the holder of the artistic square metre who has financed the programme.

Reciprocal propositions for such programmes may of course be made on the initiative of the owners of the territory. To summarise: the "collector" acquires, step by step and in a coherent and continuous fashion, a series of autonomous "works", over which he holds sole sovereignty at the same time as his successive options are realised on the land - options made concrete in the form of permanent models. Thus the territory is born. It grows, it develops as a pattern of critical simulation of land organisation in relation to the existing reality of urbanism.

Article 5:

The Running, Administration, Creation, and Information side of the scheme.

The running of the whole as well as the artistic direction of the territory depends on the artist who fixes the rules and sees that they are carried out. At the same time an individual consultative system and the possibility of free referenda guarantees minimum democratic rights. The rôle of the artist as animator, organiser and director are integrating parts of his creation; therefore, as an artist he co-ordinates and directs the operation in its entirety. In certain cases, he assembles a committee of experts: urbanists, representatives of consumer associations, sociologists, philosophers, legal experts, poets, art critics, artists, plumbers, and so on.....

In his rôle as an artist offering his services he ensures regular information on the progress of the territory in a three-monthly bulletin, numbered and signed. Only the citizen-owners of artistic square metres are entitled to this service (which is free and gratis). Various publications are foreseen, especially that of a book narrating the lives and daily existence of the inhabitants of the territory.

Article 6: Particular Conditions

- The number of artistic square metres held by one and the same person is limited, and the administration's word is final on this point.

- Only the investor-founder whose financial assets permit the starting-up of the territory shall be allowed to hold up to one hundred square metres. The name of this investor stays attached to the territory as that of patron-founder for a period of 99 years.

- The sale of artistic title-deeds between owners is authorised for the cessation of ownership. This kind of sale is also permitted in the case of third persons, but in both cases, restitution of the original title-deed to the territorial administration must take place, so that a new deed can be issued. The territorial administration exercises a 'free-trade' policy over buying and selling prices - it will not intervene therein - but in all transactions a fixed agency fee of 10% is charged.

Article 7: Final Summary

The idea of the artistic square metre, its realisation and functioning, have as their united aim the construction of a representation of social, cultural, political and economic phenomena. All schemes realised on the area are one of two types - they are either "happenings" or "concrete schemes" - and are carried out on the initiative of the director or at the express request of the citizens of the territory after agreement of all parties. The territory may be visited. A boundary wall delineates the perimeter. A red neon sign announces its existence. When models are set up on the territory, site visits are organised. The citizens of the territory are invited to meetings in the form of informal sittings. The owners of the blocks of land are the exclusive beneficiaries of the invitations and publications to come. Organised visits are foreseen for the public, as well as open days. Finally, various colloquies on the problems of society are organised on the spot.

Director

Fred FOREST

WHY BUY A PIECE OF FRANCE ?

(For the attention of art collectors, town planners, architects, businessmen, poets, museums, ecological associations, national or multinational companies, politicians, in fact all those who have a taste for risk and a sense of humour.)

To become the owner of an artistic m^2 and at the same time citizen of the territory of the artistic m^2 is to become a member of a very exclusive club, restricted to a few privileged members. First of all each member has his own personal space, as well as an original work of art in the form of a signed artistic portfolio, proving your right of ownership. Each person can use his space as he wishes but must respect the interior rules of the territory. Above all, each member can participate with the others in the collective action, the game that goes on through time.

A permanent information system keeps you up to date with the life, evolution and events on the territory. Various regular meetings are organised on the spot for the citizen-members who, of course, may visit the territory whenever they please. Whoever the owner of an artistic m^2 be, a private person, an institution or a firm, he has the right to use his space to present his own message, after authorisation and conforming with the general schema. This message should preferably be architectural or urbanistic, as a model (utopic architecture, projects, futuristic propositions ...) but could take any other form on the condition that it may be harmoniously integrated into the topographic configuration (semantic messages, odour, sound etc ...). The visual exploration of the territory is from a panoramic balcony with the help of telescopes. A nominative identification system allows one to find the space sought. A conference and archives room is at the public's disposition. Representatives of the press will receive a permanent "laissez passer" to the territory.

Das QM-KUNST-LAND

FRED FOREST

S A T Z U N G

Artikel 1: Gründung

FRED FOREST gründet als Künstler und Geschäftsführer einer Immobilien-gesellschaft in Personallion das QM-KUNST-LAND. Er ist persönlich verantwortlich für die Geschäftsführung, insbesondere für jegliche in Zukunft zu erwartende Expansion.

Artikel 2: Aufbau

Das QM-KUNST-LAND umfaßt ein Gebiet von 1.000 Quadratmetern. Jeder Quadratmeter ist genau vermessen und in seinen Abgrenzungen sichtbar. Verschiedene zweckmäßige Einrichtungen schützen die auf dem Grund und Boden entstehenden Installationen; Fußgänger-zonen gewährleisten die Begehrtheit des Landes, in einem anschließenden Gebäude ist die Verwaltung (Sekretariat, Archiv usw.) untergebracht. Ein Verwendungsraum ist vorgesehen. Dieser ist bei besonderen Verhältnissen auch gesellschaftlicher Treffpunkt.

Artikel 3: Funktion

FRED FOREST überträgt nach erfolgter Ausschreibung der am Kunst den verschiedenen Bietern bzw. Sammlern das Eigentum in Form einer originalen Kunst-Besitzurkunde, welche als Kunstwerk zum Zeitpunkt des Verkaufs den Gegenwart zur geforderten Kaufsumme darstellt. Es steht eine einmalige limitierte Auflage von 1.000 - eintausend - Quadratmetern Kunst zur Verfügung. Der Käufer - im folgenden Eigentümer genannt - erhält über den eigent-lichen Erwerb hinaus die Ehrenbürgerschaft des QM-KUNST-LANDES, welches ihm in Form einer vom Künstler eigenhändig signierten Urkunde bestätigt wird. Die Ehrenbürgerschaft besteht - selbst bei Weiter-verkauf der Kunst-Besitzurkunde - auf Lebenszeit.

Die Oberfläche eines am Kunst trägt jeweils den Namen des Eigentümers sowie eine interne Katasternummer (von 1 - 1000) des QM-KUNST-LANDES.

Artikel 4: Entwicklung und Nutzung des Landes

Das QM-KUNST-LAND ist eine kreative Fläche, welche sich auf die verschiedenartigste Weise einrichten läßt. Im Urzustand ist diese Fläche geometrisch in Quadratmeter aufgeteilt.

Das QM-KUNST-LAND ist die symbolische Verkörperung der biologischen, wirtschaftlichen, politischen, kulturellen und sozialen Kraft des Lebensprozesses.

Ein privilegiertes Ort für schöpferische Nutzung:

FRED FOREST startet regelmäßig artistico-immobiliäre Kampagnen, wie zum Beispiel für Einfamilienhäuser, Wohnkasernen, öffentliche Parks, Meditationscenter, Pflasterstraßen für Demonstrationen, Banken, Flughäfen, Bahnhöfe, Industriegebiete usw.....

Jeder Eigentümer eines QM Kunst kann frei unter den vorgeschlagenen Möglichkeiten wählen, welches Projekt er als Modell für sich realisiert sehen möchte - unter der Voraussetzung, die notwendige Genehmigung der Landverwaltung erhalten zu haben. Alle Unternehmungen werden jeweils in einem artistico-administrativen Dossier erfaßt.

Dieses Dossier ist ein vom geschäftsführenden Künstler signiertes U n k e t und enthält Verwaltungsdokumente, Pläne, Photos usw. welche in den Besitz des Eigentümers, der das entsprechende Programm finanziert hat, übergehen.

Umgekehrt ist es auch möglich, daß die Eigentümer selbst Programmvorschläge ausarbeiten.

Zusammenfassung: Der Eigentümer wird automatisch und kontinuierlich zum Sammler von eigenständigen Kunstwerken, welche die sich auf seinem Landabschnitt konkretisierenden Programme reflektatorisch wiedergeben.

Unterdessen entwickelt sich das Land in Bezug auf die Realität zum kritischen Simulator urbaner und sozialer Gegebenheiten.

Artikel 5: Geschäftsführung, Verwaltung, Information

Die spielerische Gesamtrichtung bestimmt der Künstler. Ihm obliegt auch die Geschäftsführung, wobei jedoch ein demokratisches Minimum durch persönliche Anhörung und Kollektiv-Konsultationen gewährleistet ist. In jedem Fall sind alle diesbezüglichen Aktivitäten integrierte Bestandteile des künstlerischen Werkes. Der Künstler koordiniert und leitet also die Gesamtheit der Operationen. Er beruft Gremien ein, organisiert Gespräche und Tugungen mit Stadtplanern, Gesellschaften zur Verteidigung des Verbrauchers, Soziologen, Philosophen, Juristen, Poeten, Kunstkritikern, Künstlern, Installateuren

In diesem Zusammenhang gibt FRED FOREST in seiner Eigenschaft als dienstleistender Künstler ein nummeriertes und im Original signiertes Trimester-Bulletin heraus, welches über die Ereignisse im QM-KUNST-LAND berichtet und den Eigentümern (hier auch: Einwohnern) gratis zur Verfügung steht.

Darüberhinaus sind weitere Veröffentlichungen vorgesehen, insbesondere ein Buch über das Leben der Einwohner von QM-KUNST-LAND.

Artikel 6: Besondere Dispositionen

- Der Erwerb der QM Kunst durch einen Käufer ist anzahlmäßig beschränkt und unterliegt der Autorisation der Landverwaltung.
- Lediglich dem Gründungs-Mäzen stehen einhundert Anteile auf Wunsch zur Verfügung. Der Name dieses Anlegers bleibt dem QM-KUNST-LAND auf 99 Jahre eng verbunden.
- Der Verkauf der Kunst-Besitzurkunden durch einen Eigentümer an einen anderen Eigentümer ist unter der Voraussetzung der gleichzeitigen Gebietsabtretung gestattet. Der Verkauf ist ebenfalls dritten Personen gegenüber gestattet. In beiden Fällen ist die Rückgabe der in Frage stehenden Kunst-Besitzurkunde an die Landverwaltung jedoch unabänderlich, welche im Anschluß daran ein neues Kunst-Besitzdokument ausstellen wird. Die Landverwaltung arbeitet im Sinne einer freien Preisgestaltung, erhebt jedoch auf alle Verkaufstransaktionen jeweils eine Unkostenpauschale von 10 Prozent.

Artikel 7: Schlußfolgerung

Das QM-KUNST-LAND will eine neue Art der künstlerischen Beziehung zwischen Sammler und Künstler herstellen. Diese Beziehung erwächst aus dem ständig sich erweiternden Dialog und bewirkt, daß der "Sammler" nicht mehr nur passiver Besitzer von "Objekten" ist, sondern auf Dauer von einer künstlerischen Dienstleistung profitiert, d.h. auf Wunsch sogar aktiv am System des Landes teilnehmen kann.

Die Idee des QM-KUNST-LANDS, seine Verwirklichung, seine Arbeitsweise wollen die sozialen, kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Phänomene zur Schau stellen. Die Verwirklichung von "Ereignissen" und die "Materialisationen" finden auf Vorschlag des Geschäftsführers statt oder mit stillschweigender Einwilligung desselben auf Verlangen der Einwohner bzw. des jeweiligen Einwohners.

Das Land ist zu besichtigten.

Das Land ist von einer Mauer umschlossen.

Das Land ist durch einen roten Neon-Nemenszug kenntlich gemacht.

Das QM-KUNST-LAND richtet einen "Tag der offenen Tür" ein. Es empfängt Gäste und organisiert die verschiedensten Colloquien über gesellschaftliche Probleme.

LE TERRITOIRE DU m² ARTISTIQUE

Passer du concept de m² ARTISTIQUE au concept du TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE, ce n'est pas seulement opérer une extension dans l'espace, c'est-à-dire un développement quantitatif de la notion, c'est introduire une complexité considérable, en tous cas extrêmement significative dans ses éléments et ses paramètres. Quand FRED FOREST a défini le m² ARTISTIQUE, il l'a défini dans l'abstrait à partir d'une volonté méthodologique, qui constituait sa participation à l'art sociologique. Comment à partir d'un concept abstrait, peut-on arriver à une notion tangible ? En jouant justement sur les possibilités de dimension, les possibilités de coloration que peut prendre le concept abstrait lorsqu'il est défini par rapport à des termes concrets.

Le m² ARTISTIQUE, c'était le m² de la toile, donc, de l'objet d'art. C'était, en effet aussi, tout simplement, le "non-art" par rapport à cet art. A partir du moment où l'on jouait sur ce genre de coloration du concept au niveau abstrait, on a pu arriver à toute une méthodologie de l'action qui a été celle de FRED FOREST dans le m² ARTISTIQUE.

Passer du concept de m² à celui de TERRITOIRE cela implique des servitudes de départ, qui sont réelles, concrètes, qui ne sont plus un jeu sur les mots, mais qui sont le passage d'une abstraction théorique et une pratique engagée. Je pense que c'est là que se situe véritablement la charnière de l'opération dans la logique de sa continuité. Le TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE implique l'insertion de ce concept de base dans un cadre extrêmement complexe ; celui de la vie à la surface de notre planète. La surface étant conçue comme le moyen terme, c'est-à-dire le niveau intermédiaire entre la vie souterraine, la vie en infrastructure et la vie en super-structure.

Par Pierre RESTANY

préaire a tout pouvoir, toutes les motivations de l'individu à partir du moment où il joue le jeu, à partir du moment où il se sent concerné par ce genre d'occupation du territoire. Je pense que le m² ARTISTIQUE est en même temps une sorte de pile, une sorte d'aimant mobilisateur des énergies dans le sens de la communication, dans le sens de la coopération, dans le sens de l'échange. Mais aussi dans le sens de l'auto-réalisation.

Dans le sens de l'épanouissement individuel. C'est cette dimension qui est la plus spirituellement dynamisante et stimulante et c'est celle qui sera sans doute, la motivation principale de la participation du public. Celle sur laquelle il faut jouer de la façon la plus directe. Il est bien certain que, dans la mesure où chaque parcelle du territoire occupe un espace précis, est achetée et a une certaine valeur, elle crée un rapport, non seulement marchand, mais aussi, un rapport d'intérêt intellectuel et affectif entre le concessionnaire et sa concession. On ne peut pas éviter ce genre de rapport sans parler de spéculation sur les terrains, car à ce niveau là, la spéculation devient purement abstraite.

On passe de la spéculation marchande à la spéculation abstraite par la force des choses. Au-delà même du rapport concessionnaire/concession, il existe encore une marge et cette liberté de l'occupant se traduit par les possibilités les plus folles à envisager; en ce sens, l'administration du territoire aura des responsabilités et des problèmes imprévisibles et à la limite peut-être, impossibles à résoudre. Il y a là aussi, dans ce projet de territoire dont les bases de départ sont très rigoureuses et tangibles, une évocation vers l'inconnu. L'administration du territoire est une administration de gestion, mais si elle peut, à la rigueur, quand il le faut, dynamiser la vie du territoire, elle ne peut en

A partir du moment où le territoire est conçu comme une occupation, comme un projet d'aménagement d'une réalité tangible, il évoque évidemment tous les problèmes que peuvent susciter ce genre de réalité.

A la limite, on pourrait dire que le TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE se présente comme la volonté extrême d'une théorie et d'une mise en pratique d'aménagement du territoire. Il est certain que le "TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE est un TERRITOIRE "SPECIAL". Il a toutes les servitudes de n'importe quel territoire, mais il a, en plus, des "ambitions" et une finalité qui déterminent toutes les autres, et devinent, en quelque sorte, le lien commun à toutes les servitudes pratiques. D'abord, il faut trouver un territoire. Il faut l'organiser comme on organise une concession. Il faut, ensuite, le diviser en parcelles suffisamment flexibles pour qu'elles puissent trouver des acquéreurs. Il faut ensuite intéresser ces acquéreurs à la vie du territoire. Pour tout cela, il faut créer une administration, et cette administration doit organiser la vie sur le territoire, non seulement au niveau de l'aménagement physique, mais aussi de l'aménagement moral. Finalement, le TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE a acquis une réalité physique et, dès lors, il suit le destin de toutes les parcelles spécialisées.

Nous avions parlé, à un moment, de "cimetière des vivants" et il est bien certain qu'il y a dans cette idée de concession à perpétuité une analogie frappante avec le TERRITOIRE, une analogie même très dynamique. Autre analogie, celle du "zoo". Par rapport à un jardin zoologique, le m² ARTISTIQUE peut être considéré comme un jardin anthropologique.

Quelle est la différence entre un jardin zoologique et un jardin anthropologique? Le jardin anthropologique mobilise sur un espace volontairement réduit et sur lequel le pro-

rien bloquer, censurer ou intervenir sur les initiatives spontanées de la part des concessionnaires des différentes parcelles.

Voilà l'ouverture vers l'imprévu, vers la spontanéité, vers la poésie de la vie des êtres en commun, ou simplement de la vie des êtres tout court. Deux dimensions coexistent dans cette idée du TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE : A la fois une dimension de "contraction" qui est celle de la concession géométrique le m² ou les multiples du m²) et une dimension "d'expansion". Dimension de la plénitude, du degré optimum de liberté que l'on peut exercer sur un aussi petit territoire, phénomène qui peut être considéré comme un phénomène respiratoire, c'est-à-dire comme un phénomène d'inhalation et d'exhalation. C'est l'image même de la vie qui est reflétée dans une certaine mesure par le miroir d'un musée d'anthropologie.

- Plus j'y réfléchis, plus je pense que la vie est un cycle. Nous avons parfois peur des mots et c'est pour cela que nous hésitons à employer vis à vis d'un tel système de concession, de gestion et d'administration le terme de cimetière. C'est pourtant bien ce qu'évoque ce genre de structure, mais c'est, en même temps, l'expression la plus évidente d'une revanche de la vie sur la mort.

Ce qui pourrait paraître au départ comme la structure cadastrale d'un cimetière, finit par s'épanouir dans un jardin vivant. Le jardin vivant, c'est justement notre jardin anthropologique. C'est un jardin d'anthropologie dans la mesure même où les hommes qui entrent dans ce zoo, y entrent volontairement et non parce qu'ils y sont forcés ou capturés comme des singes. Ils y entrent parce qu'ils veulent réfléchir sur leur propre condition d'homme.

C'est en quelque sorte, un jardin de méditation au niveau de l'anthropologie moderne, une méditation libérée des rites philosophiques qui généralement l'accompagnent. Tout le monde est libre de voir dans le mètre carré artistique l'espace Zen d'une méditation sur le territoire. Ce panorama discursif sur le territoire est loin d'être exhaustif, mais il est suffisamment large dans ses ouvertures pour nous faire comprendre combien et comment avec cet impact, au delà du concept artistique et philosophique qui a été l'objet de la démarche sociologique de FRED FOREST au départ, nous entrons désormais dans le vif du sujet: la réalité-même du tissu humain collé à la surface de la terre. Cette rencontre avec le réel s'identifie au retour de l'humain à la terre. Le grand enjeu de l'opération m² ARTISTIQUE réside dans cette occupation du territoire sur le plan humain. Plus encore que l'aménagement du territoire, il s'agit de créer au niveau du m² ARTISTIQUE, une occupation humaine, une occupation affective, spirituelle, et je crois que toutes les données sont intégrées et présentes dans le projet de FRED FOREST. Nous avons avec lui, la possibilité de tenter une grande aventure. Une aventure humaine à partir de bases tangibles, d'autant plus tangibles, qu'elles sont à la portée de nos mains, à notre mesure ; il s'agit d'un m² ARTISTIQUE, et, un m² reste toujours un m², même si il est multiplié par deux ou par vingt, c'est à dire un espace et une unité de mesure à l'immédiate portée de l'homme. Je pense que la référence à ce rapport de proportions en conclusion de mon discours, ne correspond pas à une réserve ou à un rétrécissement de ma pensée mais exprime au contraire un cri d'espoir.

C'est dans la mesure où le m² ARTISTIQUE est lié à sa dimension humaine et aux motivations réflexes correspondantes de possession, d'appropriation, de compréhension, que l'opération territoriale a un sens, une vie et un futur.

TERRITOIRE DU m² ARTISTIQUE
ET MODELE DE SIMULATION

L'ARTISTE PRESTATAIRE DE SERVICE

Le jeu en tant qu'activité librement exercée, sans obligation, par plaisir, au sens large du terme, une des composantes fondamentales de toutes manifestations artistiques. Cela ne veut pas dire, pour autant que l'art est une occupation purement gratuite sans objectif déterminé. L'art n'est pas non plus uniquement une activité d'évasion orientée vers la fiction. L'art entretient les liens organiques avec la réalité qui le génère. Il pèse de tout son poids sur cette réalité pour tenter d'en modifier la perception, la vision, la nature.

C'est ainsi que le jeu (l'art) conçu comme modèle de simulation, procède par explorations successives et anticipe sur les situations réelles en balayant tout le champ des possibles.

Dans cet esprit, l'art (le jeu) développe alors des stratégies d'action. Ces stratégies par la répétition, la reproduction et la représentation ludiques, contribuent à renouveler les rôles sociaux. Elles agissent sur les comportements. Elles mettent en évidence les mécanismes et les modèles sociaux.

Par le jeu de la distanciation, elles proposent d'autres scénarios plausibles. De cette façon, l'art exerce directement son action sur la réalité sociale qu'il essaye d'infléchir, et, dans le plus heureux des cas, modifie... L'artiste oppose à la réalité sa représentation simulée, ce qui a pour résultat, par comparaison, d'en révéler imperfections et insuffisances par rapport à un modèle utopique.

La culture ne peut plus se satisfaire, aujourd'hui, d'être un instrument de loisir, elle doit s'affirmer comme un instrument critique.

Le projet opérationnel du TERRITOIRE DU m² ARTISTIQUE et son concept s'inscrivent dans cette perspective. Nous pouvons y reconnaître, de fait, la volonté délibérée de mettre en relation, par une méthodologie appropriée, des situations fictives avec les données du réel. La fiction est présentée sur le plateau du monde réel comme une réalité viable à travers laquelle l'expérience de communication vécue entre l'artiste et le spectateur se trouve renouvelée et enrichie.

En effet, le jeu, le rêve, l'imaginaire, sont introduits dans la dimension même du vécu. Une telle conception de l'art (est-ce encore de l'art ? est-ce déjà de l'art ?) se heurte aux codes traditionnels et rend en tant que telle, sa perception problématique. Chaque acte véritablement novateur doit rompre avec l'ordre établi. Pour le grand public, l'irruption brutale dans le champ familier de l'art d'idiomes nouveaux, suscite un phénomène naturel de rejet et exige un temps plus ou moins long d'assimilation. Dans l'élargissement, inéluctable aujourd'hui, des perspectives artistiques au domaine des sciences humaines, l'expression personnelle tend à devenir la traduction d'un problème plus général dans ses implications politiques, sociales, psychologiques, philosophiques, etc.

Cette intégration des sciences humaines et du vécu quotidien dans le paysage artistique, chasse gardée des arts plastiques, s'accompagne d'une diversification au niveau des concepts, des méthodes et des techniques. C'est en ce sens que le TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE et le système qu'il propose échappe aux critères traditionnels pour offrir une nouvelle forme d'activité et un nouveau type de production artistique. Une relation dialogique interactive s'établit dans le temps - entre l'artiste et ses interlocuteurs. Le collectionneur, ou l'amateur d'art n'est plus le possesseur ou le consommateur passif d'un objet fini, mais il se trouve de fait, engagé dans un processus de création sur lequel il dispose d'une possibilité effective d'intervention. La relation se poursuit dans le temps tandis que les événements, ou les objets produits ne sont seulement que les jalons témoins d'un cheminement en devenir permanent.

Par son dispositif, le TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE s'appréhende également comme dispositif de communication. Dispositif de communication établi et géré par l'artiste qui fonctionne d'une part entre les mille souscripteurs concernés mais aussi entre les souscripteurs et le monde extérieur car le territoire lui-même est un instrument de méditation. La fonction de l'artiste se transforme nécessairement. Son statut glisse du statut antérieur de producteurs d'objets à celui de prestataire de service.

L'artiste devient aujourd'hui, un prestataire de service.

Que représente au juste ce territoire du m² ARTISTIQUE ?

Par son système de division, il fait apparaître au niveau de la réalité structurelle une organisation spatiale et géométrique calculée sur certains modèles d'urbanisme. L'unité de base, son module, le mètre carré artistique se reproduit de proche en proche, pour en recouvrir la surface totale par contamination. Un réseau étudié d'allées piétonnières de voies principales et secondaires permet une circulation à l'intérieur du territoire. Un mur d'enceinte délimite son pourtour.

L'unité de base choisie : le m² ARTISTIQUE constitue un modèle directement adapté dans sa matérialité physique à l'échelle humaine ce qui fonde un rapport quasi-organique entre le détenteur et son objet.

Le niveau du sol - ou niveau zéro - au ras de terre, matérialise la surface d'arpentage du territoire. Niveau intermédiaire entre l'*Infra* et le *Super* territoire. Niveaux qui prennent place respectivement au-dessous et au-dessus de la zone d'horizontalité et de visualisation cadastrale, dont le fonctionnement, comme une sorte de membrane régulatrice assure le système d'échange interactif entre le dessus et le dessous, le positif et le négatif, la mort et la vie.

Dans l'idéal, chaque détenteur de m² artistique peut formuler le souhait d'être enterré sur le territoire et obtenir, le cas échéant satisfaction à condition expresse d'avoir obtenu les autorisations légales de son vivant et d'en faire assurer les charges d'entretien par ses ayants droits. Cette éventualité (ce service) très particulier a pour but d'attirer l'attention à titre d'exemple sur les multiples possibilités fonctionnelles offertes par le territoire.

Le niveau inférieur dans ses strates superposées devra rester en principe dans sa forme originale, le lieu naturel et privilégié des transformations organiques élémentaires. Activité qui échappera quelque peu à la réglementation administrative territoriale. Tout projet proposé par un concessionnaire concernant le sous-sol du territoire (énergie géothermique, parking souterrain, recherches minières, adduction d'eau, etc.) sera exclu en principe. Un comité consultatif sera néanmoins réuni pour étudier chaque cas. Cette disposition qui protège les bases mêmes du territoire et ses fondements répond au souci de lui maintenir une plate-forme et un soubassement naturel vierge de toute intervention.

Historique du M² artistique

La réalité active du TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE se situe à l'étage supérieur. C'est là que se manifesteront toutes les virtualités de la vie. C'est le lieu de concrétisation et de matérialisation de tous les échanges sociaux individuels ou collectifs. Il est appelé à connaître sans contraintes autres que celles définies par le règlement intérieur du territoire, des développements variés en relation étroite avec les mécanismes sociaux, culturels, économiques, politiques du contexte plus général dans lequel il se situe: c'est-à-dire, le territoire France, le territoire Europe et le territoire Monde.

Le territoire du m² ARTISTIQUE est un champ d'expérimentation pour tous les modèles de simulation modulés sur l'échelle unitaire du m² artistique, son option fondamentale. En respectant cette échelle, le territoire se développe comme un espace rural ou urbain, selon les options des détenteurs. Des programmes immobiliers ou écologiques sont régulièrement lancés par le *gérant-artiste*.

Ils sont réalisés sous forme de maquettes,
L'artiste préstatataire coordonne le tout.

Pour être saisie, la démarche de FRED FOREST nécessite d'être lue au second niveau. C'est pourquoi tous ceux qui, comme la police, ont fait lecture au premier niveau sont désorientés et tombent dans le piège. Le travail de FRED FOREST utilisant des mass-média avec une volonté d'intervention critique s'est développé ces derniers mois, en plusieurs étapes, sur une action artistique dite du M² ARTISTIQUE. La dernière phase (et la plus ambitieuse) de cette action, se déroulera sur plusieurs années avec la création du "territoire du M² ARTISTIQUE". Nous rappelons brièvement les étapes qui ont précédé en sachant que cette action constituait d'une façon délibérée une dénonciation et une parodie des pratiques de la spéculation dans notre société. Tout d'abord FOREST dans le strict cadre de la loi a créé une Société Civile Immobilière réelle, dite du M² ARTISTIQUE, ayant existence juridique et vocation commerciale. Puis, il a acheté pour le compte de cette Société un terrain de 20 m² à proximité de la frontière Suisse. En vertu de sa compétence en matière artistique, il a déterminé le statut artistique de ce terrain. Le 9 Mars 1977, il a publié dans le journal LE MONDE, dans la page économique, un placard publicitaire couvrant un tiers de page sous le titre provocateur: "Placez vos capitaux à deux pas de la frontière Suisse". Détournant la terminologie publicitaire de l'immobilier, il invitait parodiquement les spéculateurs à spéculer allègrement, présentant cet investissement comme "placement double à haut rendement", permettant de spéculer à la fois sur l'art et l'immobilier! Enfin, la même annonce informait de la mise en vente aux enchères publiques, sous le marteau de Maître J. C. BINOCHÉ. Le M² ARTISTIQUE s'insérait sous le n° 83 bis dans une vente prestigieuse d'Art Contemporain parmi les oeuvres de Maîtres du XX^{ème} Siècle. Le lendemain de cette publication, dans le journal LE MONDE, la Direction de la Police Economique,

opérant sur instructions permanentes de Monsieur le Gardes des Sceaux, instruisait une enquête. FRED FOREST était convoqué au Ministère de l'Intérieur au siège de la répression des fraudes et de la police économique pour y être interrogé deux heures durant sur les objectifs de son action. Dans le même temps, la Chambre des Notaires alertée, protestait auprès de la Chambre de Discipline des Commissaires Priseurs: "La vente de mètres carrés artistiques ne paraissait pas entrer dans les attributions d'un commissaire Priseur qui, comme chacun sait, aux termes de l'Article 1 du 2 Novembre 1945 n'a compétence que pour procéder aux ventes de meubles et d'effets mobiliers corporels".

Pourtant, en temps opportun, il avait été clairement notifié que la vente réalisée à l'ESPACE CARDIN était bel et bien celle d'un objet mobilier. A savoir: UN ENCADREMENT de bois blanc, ménageant un espace libre de un mètre sur un mètre attaché à la Part Sociale n° 1 dont l'achat devait donner droit, dans un second temps et devant notaire, à l'acquisition du terrain.

Enfin, devant l'imbroglie juridique, la vente était purement et simplement interdite sur ordre du Parquet du Tribunal de Grande Instance de Paris section n° 3 au dernier moment. Cette interdiction significative constituait, de fait, à renforcer le caractère sociologique de cette action artistique et mettait en branle les médias (journaux, télévision, radios) dont le délire donnait à "l'affaire" une amplification et un retentissement international. FRED FOREST, pour faire échec à cette décision arbitraire, remplaçait aussitôt dans la vente de l'ESPACE CARDIN, le m² ARTISTIQUE par le m² NON ARTISTIQUE ! Il s'agissait, tout simplement, d'un morceau de tissu blanc de un mètre sur un mètre, acquis le matin même, pour la somme de cinquante neuf francs, qu'il signa ostensiblement avant qu'il fut mis en vente. Cette "pièce" convoitée par plusieurs collectionneurs, déchaîna les enchères pour atteindre finalement, le montant record de six mille cinq cent francs ! Pierre RESTANY, appelé à se prononcer, à la demande de Maître BINOCHÉ, sa qualité d'Expert d'Art Contemporain avait fait une déclaration au public pour affirmer la qualité "artistique" de l'objet, malgré la dénomination "non artistique" que lui avait attribué l'artiste.

En réalité, FRED FOREST avait "donné à voir" les mécanismes de la spéculation en en "spectacularisant" le rituel. Le morceau de tissu était devenu, en quelque sorte, le "ready-made" collectif auquel était attaché la puissance symbolique de l'évènement.

Quelques mois plus tard, FRED FOREST montait la seconde partie de l'action m² ARTISTIQUE. Cette fois, il lançait par voie de Presse, un appel d'offre international sur les journaux NEWS WEEKS, FRANKFURTER ALLGEMEINE et LE MONDE. Il proposait aux lecteurs, de faire des sous-missions d'achat auprès d'un Huissier de Justice, lesquelles seraient ouvertes officiellement le 26 Octobre 1977, dans les Salons de l'Hôtel de Crillon, Place de la Concorde à Paris. A cette occasion, il réunissait un Comité d'Experts Juridiques et Artistiques qui devaient débattre gravement, pour tenter de définir le statut du m² ARTISTIQUE (art ou immobilier?). Cette séance mémorable donna lieu à une suite de péripéties burlesques, dont l'envahissement de l'Hôtel par un commando de quarante Punks qui firent éclater une série de bombes inoffensives. La Direction de l'Hôtel fit appel immédiatement aux forces de Police qui investirent les lieux au pas de course, visière sur le front et matras que en main, pourchassant les invités jusque dans les étages. Evènement sans précédent qui concourut, une nouvelle fois, à faire du m² ARTISTIQUE, les titres de la Presse Quotidienne.

Après avoir exploré par diverses provocations des circuits économiques de distributions différents pour son m² ARTISTIQUE (graffitis dans le métro et affichage sauvage comme système de communication marginal), FRED FOREST revient avec le TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE DANS LA MACRO DIMENSION qui lui est si chère.

Avec le projet du TERRITOIRE du m² ARTISTIQUE non seulement il doit faire face lui-même à des impératifs économiques pour sa réalisation, mais c'est aussi un véritable défi qu'il lance au temps puisque "l'oeuvre" n'existe que dans la durée.



RENÉ FOREST
Acheté 59 F. estimé 6 500 F.

ENCHÈRES

Pas sérieux s'abstenir

L'une des plus délirantes campagnes de publicité que la presse ait connues depuis longtemps doit commencer lundi prochain. A coups de placards bizarres dans des journaux aussi respectables que *Le Monde*, la *Frankfurter Allgemeine Zeitung* et *Newsweek*, la raison de ce fracas : la vente, le 26 octobre prochain, sous les lambris grandioses de l'hôtel Clillon, d'un mètre carré d'art moderne, un mètre carré d'art moderne. L'opération est menée par un professeur d'art de l'Ecole nationale de Cergy-Pontoise, Fred Forest, 44 ans.

A l'origine de cette histoire obscures : l'achat, par Fred Forest, d'une parcelle de 20 m², située en Haute-Savoie, et la publication dans *Le Monde*, en mars dernier, d'une publicité annonçant la vente aux enchères d'un mètre carré d'art moderne. Avec ce titre percutant : « *Placez vos capitaux à l'art moderne* ».

Résultat : plus de deux cents lettres parvenant à cet habitué des expériences artistiques insolites. Intéressés, comme celles de sociétés immobilières, intrigues, comme celle du Bureau de vérification de la publicité, suggestives, comme celles proposant la création de mètres carrés écologiques ou parodiques.

Séulement, voilà. « *cette provocateur exemplaire* », comme il qualifie Fred Forest, n'est pas du goût — ni de l'hu-

mour — de tout le monde. La gendarmerie d'Anemasse est dépêchée d'urgence sur les lieux, puis l'auteur se voit convoqué par la police économique. Et enfin, à la veille de la vente du 22 mars, le procureur de la République interdit celle-ci. Motif : il n'est pas du ressort d'un commissaire-priseur — agent de ventes mobilières — de procéder à une vente immobilière.

Qu'en dit René Forest ? « C'est un prestige en mettant aussi tôt aux enchères le matin même 59 francs — qu'il baptise pompeusement « *mètre carré non artistique* » et qu'il signe. « *C'était la seule manière, dit-il aujourd'hui, de mettre quand même le doigt sur le côté dérisoire de la spéculation* ». Un carré de tissu qu'à l'époque M^r Jean Claude Binoche adjudica pour 6.500 francs, presque cent fois plus cher. Du coup, il se sent un peu plus libre.

constate Jégouzo, qui déclarent, au moment du mariage exacer une profession non agricole est passée de 15 % en 1959-1960 à 55 % en 1973-1974. » Et l'on peut penser que ces nouveaux « mariages mixtes » vont continuer à se développer. Car un deuxième salaire pour permettre de garder la petite exploitation qui ne suffirait pas seule à nourrir la famille. Pour les agriculteurs, la ville pose tout de même moins de problèmes que d'en « importer » de la Maurice ou de la Réunion, comme certains ont commencé à le faire dans le Sud-Ouest ou en Bretagne.

Qui sont-elles, ces citadines payannes ? Beaucoup sont nées à la campagne, « employées de bureau, ouvrières, infirmières ou institutrices ». Elles ont quitté leur village pour venir le cœur de cette infamie d'un petit paysan perdu dans ses monts du Velay et cette institutrice du Morbihan dont le mari exploite une ferme à 15 km de son école. La première a emmené définitivement son fermier à la ville tandis que la seconde rejoint le sien tous les soirs, la classe terminée.

« Ces mariages, fréquents dans les zones urbaines, ont fait passer les couples urbains dans les villages où les problèmes sont rares », explique Guenhat Jégouzo.

Parce que se posent, pour les citadines en quête de « ruralité » (comme pour les habitants des banlieues tentaculaires), d'insolubles ou d'épuisants problèmes de transport.

Si les choses continuent ainsi, beau-

MŒURS

La dame des villes et l'homme des champs

Mettre les villes à la campagne ? Inutile, elles y vont toutes seules ! Grâce aux citadines qui épousent des agriculteurs.



MARIAGE EN BRETAGNE
Photo de G. Jégouzo

C'est un phénomène tout à fait nouveau qui commence à intriguer les statisticiens. Un phénomène découvert récemment par Guenhat Jégouzo, 41 ans, un chercheur breton de l'Irra (Institut national de la recherche agronomique).

« La proportion de conjoints,

coup de jeunes femmes d'origine rurale ou provinciale, vont s'installer — ou se réinstaller — à la campagne.

Avec dans leurs bagages des notions nouvelles des modes de vie, du travail, le droit, les loisirs, la pilule, ou l'organisation du travail. CATHÉRIE FIEBER

BUY FRANCE
PIECE
BY PIECE

Financing for qualified buyers. - A typical product of the good old France, the "artistic square meter" is 1 sq.m. of French national political art. It has been produced by the FOREST company, an authority on the subject, in a period of international economic crisis, this showed form of investment, straddling the worlds of art and politics, is a very interesting solution for our advanced liberal societies, letting you give full rein to your most delirious speculative instincts. Our specialty is artistic real estate, a prestige investment, a safe and the triumph of western civilization. The artistic square meter can be negotiated in strict accordance with the regulations in force, and is a very interesting solution for our advanced liberal societies, releasing its undeniable artistic character.

High investment potential with low risk. - The artistic square meter is being sold during an international state of economic recovery art directed by Maître Binoche, the "Free FOREST Artistic Square Meter Real Estate Company" purchase price was reduced down to \$ 1,300 - an appreciation of a hundredfold in a few hours.

INVITATION TO
INTERNATIONAL TENDER

Bids by submission for an "artistic square meter" representing lot no. 1 at the place called "Chez Mermier" in the village of Pillings (Haute Savoie), marked on the map of the commune of Pillings, No. 72 of section B (sheet no. 1).

Method of payment. - You are free to fix the price of your lot yourself. Send it, on the envelope, to Maître le Maire, Huitel de Justice, 6 Bd. St Germain, 75005 Paris, before October 15 1977.

The official opening of bids will take place at a public event at the Hotel Clillon in Paris on 26 October 1977 at 6.30 p.m. In the presence of a committee of art and property specialists and the international press.

Subscribe to our next Super-cultural program the sale, plot by plot, of a lot of art, in the village of Pillings, No. 72, up an open air artistic 3.9 m museum. With the official title deeds for each acquisition is included an artwork signed by FOREST of the same dimensions as the terrain.

Information : Fred FOREST Artistic Square Meter Real Estate Company, 7 Passage de la Main d'Or, 75011 PARIS. (Our company welcomes all serious propositions of financial support with a view to the extension of its programs).

FRED FOREST

Né le 6 juillet 1933 à Mascara - Algérie.

De 1954 à 1970 - Contrôleur des Postes et Télécommunications.

Artiste peintre
Dessinateur de Presse (Combat, Les Echos)
Concepteur Audiovisuel.

- 1967 Exposition personnelle - Centre Culturel Alger.
- 1969 Interrogation 69 - Tours (Indre et Loire)
- 1970 Réalisation d'un circuit fermé T.V. et animation, (Foira Universelle) - Japon.
- 1971 Animation - 2ème Salon International de l'Audiovisuel - Paris.
- 1972 Début d'une série d'expériences de créativité à travers les mass média qui se déroulera avec la collaboration de 15 journaux, des télévisions, radios en France, Belgique, Suisse, Suède, Brésil, Argentine, etc.
- 1972 IMPLSION - Musée des Beaux-Arts - Lausanne.
- 1972 Fondateur et animateur de "L'Association Recherches et Communications" - Paris - Animation électronique de la Galerie Germain - 75006 Paris
- 1973 VIDEO-TROISIEME AGE - Hyères (Var)
- 1973 AUTOPSIE D'UNE RUE - Galerie Portal - Sao-Paulo - Brésil.
- 1973 Prix de la Communication - XIIème Biennale de Sao-Paulo.
- 1974 OPEN CIRCUITS - The future of television
- 1974 Musée Art Modern - New York - U.S.A.
- 1974 AUTOPERCEPTION ELECTRONIQUE C.A.Y.C. Buenos Aires - Argentine.
- 1974 Analyse-recherche sur les gestes dans les professions et les rapports sociaux - Vidéo.
- 1974 Socio-analyse avenue du Président Wilson - Musée Art Moderne ARC 2 - Paris.
- 1974 NEW-MEDIA N 1 - Konsthalle - Malmö - Suède.
- 1975 Collectif d'Art Sociologique - Co-fondateur - Galerie Germain - 75006 Paris - Expositions - Galerie Mathias Fels - 77008 Paris.
- 1975 - Institut Français de Cologne - Allemagne - I.C.C. - Anvers - Belgique
- 1975 - Galerie Wspolczesna - Varsovie - Pologne
- 1975 Avec Georges Giusberg - Co-organisateur des Rencontres Internationales Vidéo - Espace Cardin - 75008 Paris
- 1975 VIDEO - SHOW - The serpentine Gallery - Londres
- 1975 BIENNALE DE L'AN 2000.
- 1975 Musée d'Art Contemporain de l'Université de Sao-Paulo - Brésil.
- 1975 Performance "conférence de Presse" Musée d'Art Moderne - Rio - Brésil
- 1975 Photo-film-vidéo - Musées Art Moderne ARC 2 - Paris
- 1975 Producteur d'une série d'émissions expérimentales sur la seconde chaîne de Télévision Française.
- 1975 MADAME SOLEIL - Musée Galliera - Paris
- 1976 LA FAMILLE VIDEO - Kunstverein Cologne - Allemagne
- 1976 Biennale de Venise
- 1977 Fondateur et animateur de l'Ecole Sociologique Interrogative.
- 1977 Le maître carré artistique
- 1977 Documenta 6, Kassel - Allemagne

Chargé de cours vidéo à l'E.N.S.E.T. (Ecole Normale Supérieure de l'Enseignement Technique depuis 1974)

Professeur à l'Ecole Nationale d'Art et de Communication - Cergy-Pontoise.

Participation à de nombreuses manifestations vidéo de groupe dans le monde entier, conférences dans des universités en France et à l'étranger, contribution à de nombreuses revues...

FRED FOREST : BIBLIOGRAPHIE

ÉTUDES MONOGRAPHIQUES :

- « La Télévision en partage » Dossier N° 3 Lausanne (Institut d'étude et de recherche en information visuelle)
- « Communication et Langages » N° 18 - 1973 Paris (L'espace communicant de Fred Forest par Vilem Flusser)
- « Cause Commune » Paris N° 1/N° 2/N° 3/N° 8.
- « Coloquio Artes » Lisbonne N° 16 (Art-communication : Fred Forest par Edgar Morin - René Berger - Pierre Restany - Jean Duvinquaud)
- « Artitudes International » France N° 12/14 - N° 15/17 - N° 27/29 - N° 39/44.
- « Arts and Artists » Londres août 1973.
- « Opus International » Paris N° 34/N° 44-45/N° 55.
- « Gulliver » Paris N° 9.
- « Planeta » Turin N° 39.
- « D'Arts » Milan N° 68-69.
- « Revue des P.T.T. de France » Paris N° 1/1975.
- « + - 0 » Belgique N° 8/N° 9/N° 12/N° 16/N° 17/N° 18.
- « La vie des Arts » Montréal N° 80.
- « Vida Das Artes » Rio de Janeiro N° 6.
- « Communication et langages » N° 33 - 1977 Paris : La Famille vidéo par Fred Forest.

CATALOGUES :

- Catalogue XII^e Biennale de São Paulo 1973.
Musée des Arts Décoratifs Lausanne 1974. Vidéo 74.
Musée Art Moderne Paris ARC 2 1974. Art vidéo Confron-
tation 74.
CAYC — Londres/Paris/Ferara/Buenos Aires 1974. Vidéo
Alternative.
Palais des expositions Bruxelles 1975. Vidéo.
Catalogue Konsthall Malmö 1975. New Media N° 1.
Catalogue I.C.C. Anvers 1975. Collectif Art Sociologique.
Serpentine Gallery Londres 1975. The video Show.
Galerie Vspolczeska Yarsovie 1975. Vidéo et Art Sociolo-
gique.
Catalogue Musée Galliera Paris 1975. Collectif Art Socio-
logique (René Berger — Jean Duvignaud — Herver Fischer
— Fred Forest — Vilem Flusser — Jules Grillo —
Marshall McLuhan — Edgar Morin — Pierre Restany
— Alphons Silbermann — Jean-Paul Thenot.
Musée d'Art Moderne ARC 2 Paris 1975. Photo-Film-vidéo.
Aarhus Kunstmuseum Danmark 1976. Vidéo Festival.
Catalogue Biennale de Venise 1976.
Art actuel skira 1976.
Catalogue documenta 6, Kassel, 1977.

ARTICLES :

- Révolution Africaine Alger* N° 212; *Journal Le Monde Paris* :
12 janvier 1972; 3 mai 1972; 16 novembre 1973;
26 mai 1974; 28 juillet 1975; *Combat* 8 mai 1973; *L'Ex-
press Paris* N° 1252; *Le Point* 7 mai 1973; N° 148 juil-
let 1975; *Le Quotidien de Paris* 4 octobre 1973; 8 novem-
bre 1973; 6 mars 1975; 30 mai 1974; 23 octobre 1974;
28 mars 1975; 21 juin 1975; *La Galerie* N° 11/N° 15; *Veja*
Brasil N° 267; *Jornal do Brasil* 8 novembre 1973; *O*
Estado de São Paulo N° 857; *Jornal da Tarde São Paulo*
8 novembre 1973; *La Opinion Buenos Aires* 8 jan-
vier 1974; *Panorama Buenos Aires* 24 janvier 1974; *Le*
Nouvel Observateur N° 648 avril 77; *Le Quotidien de Paris*
27 avril 1977; *Liberation* N° 1207 13 mai 1977; *Le Monde*
10 mars 1977; *Donus* N° 573 août 77; *Tribune de Lan-
sanne* N° 259 septembre 77; *Le Point* N° 260 septembre 77;
Façade N° 4 septembre 77; *Le Monde* 20 septembre 77;
Frankfurter Allgemeine 19 septembre 1977.

ART SOCIOLOGIQUE - Vidéo
10 / 18 n° 1188 - Éditions UGF

ANNEXE II: TEXTES D'ARTISTES

Azure CARTER's Avatarman Song (page 11-13)

Avatar Man with Dream Woman
I've become imaginary
Disappearing in the movement
I've become contaminated
Raster of clock time
Avatar Man with Dream Woman
Don't listen to me, Dream Woman
Don't listen to me, Avatar Man

This avatar package
Already dead inside
This building is condemned
We know nothing's alive
You can look inside
He says
You can do it
Avatar edge
Shooting out to infinity
Limits of the world
Images of lost fecundity
Fragility of good things
We're doomed to novelty
You can look inside
Dream Woman
The imaginary rides
No world
No limit
No grid
Nothing
Our male likes death
It excites him sexually
We know meat in his absence
Gamespace economy
You can look inside
She says
Death meat body
Hierarchy
Not holarchy
Dream woman enters a hole
Twisting through forbidden space
There's no moment to her moment
Hair fluid across face
You can look inside

834 Disponible sur :

<http://www.alansondheim.org/THE%20ACCIDENTAL%20ARTIST-final-8-11.pdf>

Avatar
Hemisphere eye
Prim edge
Geek construct
Linden brain

I have done my work here
Return us to ourselves
The imaginary leaves us
As nothing ever will
Avatar Man with Dream Woman
Don't listen to me, Dream Woman
Don't listen to me, Avatar Man

Poetics of the Virtual (page 16-18)

Second Life as a laboratory for phenomenology of representations of spacetime: think of multiply-connected geometries and configurations, dynamic impossible behaviors, behavioral and object intersections and collisions, spews, and interiorities. We work concretely and theoretically towards a poetics and psychophysics of the virtual through Second Life; through abject and inconceivable topologies, we experience an obdurate alterity.

The poetics of the avatar is dependent upon dissemination, dissimulation, and dispersion. One moves as a dispersion as well, moves through skeinand sheave-skin; time and objects loop, are activated, suffer through detumescence, collapse, revive, are always already potential. The world is peculiar; one object teleports, another spews, a third crackles video.

Thanks to Sugar Seville, Sandy Baldwin, Ian Ah, and others, the space becomes more complex, problematic. We have a five-month residency here.

Phenomena, Phenomenology, and Objects in Second Life

In the current installation, effectual boundaries are rendered problematic; through the use of .pngs with emptied backgrounding, objects are by and large deconstructed into partial outlines. This is also extended thorough partial transparency. In addition, there are phantom objects that are totally invisible but 'felt.' It is possible to create an invisible non-physical object that is present but unaccountable and unaccounted-for.

Particle emissions also deconstruct boundaries, depending on the strength of the emissions - number of particles, speed, size, frequency of release, transparent or default rectilinear boundary, and so forth. Can particles become physical? Can they reign/rain terror? Can they exist invisibly and reign physically as well? Where is the subject in all of this? The subject, viewer, has two modes - standard from within or slightly behind hir avatar, and mouselook, from the position of the avatar itself, with or without the rest of the body visible. The viewer may or may not zoom the view; the view as such is set by default to a standardized visual field.

Visually, if not physically, entanglement occurs a fair amount of the time, the result of object with partially-transparent textures whose surfaces render the normative boundaries problematic. Entanglement reduces the possibility of coherent movement. In addition, there are concrete issues of scale; the textures are most often panels or tiling of images of body or remappings of the body - the bodies most often, but not entirely, cyborg or avatar or sheave-skin. In other words sheave-skins are mapped onto sheave-skins; mobility is only in terms of the substrate, and that only if the object is physical, i.e. can be 'bumped.' Now what this tells us about the true world, the world of inscriptions within and without physical reality, the virtual, and so forth, is that perception in the broadest phenomenological sense is not only determinative in viewing and viewpoint but also struggles with an alienness that

countermands the laws of physics as realized in everyday life. Further, it tells us that the three classical states of matter - liquid, gas, solid (never mind the other exotic states) - are also determinative; the world is divided just as the game 'twenty questions' divides the world. Particle emissions, in particular 'heavy' or geometric emissions, break this down, as do selfintersections, physical but invisible objects (with standardized weight), etc. The result is somewhat related to 'virtual reality sickness,' a form of veering as the world appears both imminent and senseless; even when sensed, it remains a struggle to get about. From the viewpoint of an emitting avatar, the situation is compounded; as such, without mouselook the avatar flies or moves blindly; even with mouselook, extensive particle emissions effectively block the visual. Think of these emissions as plasma and their condition and phenomenological apperception as that which is applicable to the fourth, and universally most common, state of matter; in this sense the very inscription (through scripting) of particle emissions contradicts, on the level of lived reality inscription itself; one has no space and no time to circumscribe or circumambulate them - they appear everywhere - their source is anomalous - they respond to invisible weathers - they seem to be a form of 'stuff' or 'stuffing without containment' - they're close to the phenomenology of brute or idiotic substance. Thus they compound and confound space from above, as it were, just as the broken or partially-visible deconstructed objects compound and confound space from below. Now the museum or gallery within and without (on the grounds or precinct) that presents and contains all of this - and hardly contains as emissions escape through walls, viewpoints move underwater, the building itself appears to falter - is a representation of what has been termed liquid architecture, or at the very least it holds within it the semblance of liquid architecture. Think of this as malleable space; with the use of slowed emissions and teleportation, it is also malleable time always already vectored, as time is, both within and without Second Life, i.e. within the true world. For one is framed by logging-in and logging-out, the emissions are vectored and controlled, they respond in depth to a universal clock or clocking based simultaneously on the speed of the viewer's computer and the speed of the servers and cycles of Second Life itself or themselves. This is in other words, all a setting and background - malleable space governed and governing + and -, as well as malleable time governing +, feed-forward. One can quickly see how functions may be applied across these, for example $f(t)$, $t > 0$, which may or may not get us anywhere; certainly with emissions, for all practical purposes one is reduced to statistical analyses of fuzzy and intersecting (if not interacting) ensembles. So we might say that the digital always moves forwards but spatially may or may not occupy any conceivable confluence, as well as a confluence of the plasma which psychoanalytically is related both to abjection and defuge; in other words, within the human organism at the very least, plasma exhausts and 'ruins' - corrodes, or dissolves, or decays, or corrupts, and so forth. Here the masquerade of the coherency of the subject is called into question as it is in Lacan and elsewhere; here the very exact and astute boundaries that constructed, through code and protocol and software, Second Life itself, are psychologically 'ruined' as well - it's as if one looked at mold and the coding of mold on a molecular level and phenomenologically or culturally tried to conflate the two (which of course is possible but a difficult extension). So in short we might think of the space or spacing within Second Life as a laboratory of sorts, software and hardware (issues of bandwidth and memory internal and external to the viewer and the viewer's computer and connection) in relation to psychological and psychoanalytical issues, again in conjunction with clear or fuzzy considerations of code, the sensorium and the vast but problematic and most likely fictitious masquerading of the regimes of the analog/ic and digit/al themselves. Eidetic reduction? - impossible, too parasitic, noise. Quietude - gone, emptied space - non-existent. Emptiness, replete, fecund emptiness. The natural attitude - always within reification processes. Too many signs and insufficient generators. To mean is to speak. To speak is to speak among local sound sources; others speaking or listening; overarching sound configuration. Everything is slot or slotted; slots are mobile, futile, fuzzy. Psychoanalytical entities are dispersed from origin; there is no thing seeing, no thing looking or looked at, a theater which is always a mess, never has been anything but a mess - a theater

which is under the sign of masquerade or constriction, because it is only with constriction that plot develops, that characters speak, that one lives in the true world, that one inscribes or is inscribed, creates and exhausts meaning, tending always towards abjection, defuge, death, almost in that very order. The blanket origin of death puts an end to it all; it's on the limb or hinge of death that Second Life carries on, and who knows how many are logged in under how many borrowed or originary names?

From summary (page 22)

6 Second Life:

- a. Five month residency in Odyssey, continuous changes almost on a daily basis. (Thanks to Sugar Seville, Gazia Babeli, Ian Ah.)
- b. Thinking of SL as malleable space or 'liquid architecture' – creating environments impossible and inconceivable in a real physical world.
 - i. Entanglement and invisible objects.
 - ii. Mappings of video and audio on invisible objects.
 - iii. Shadow-objects that coalesce.
 - iv. Objects playing with womb-like enclosures, continuous particle generation.
- c. Performances from the Biovision Hierarchy (bvh) files from motion capture equipment, inconceivable/untoward/wayward/contrary gestures and behaviors.
 - i. Behavior collision.
 - ii. Obtrusive or obstructive behavior.
- d. Phenomenology of lived body in untoward spaces.
 - i. Broken or stuttered spaces
 - ii. Spaces that remap themselves.
- d. Spaces of abjection, dis/ease, discomfort.
 - i. Texture-mapping from 'real' bodies.
 - ii. Spaces 'veering' the subject.
 - iii. Spaces driving the subject's bandwidth/CPU to the limit.
 - iv. Spaces driving the subject's ability to walk/fly his avatar to the limit.

My not inconsiderable sins in Second Life (pp.32-33)

I have overburdened the servers with far too many video and image textures.

I have added too many prim scripts to too many objects.

I have required far too complex screen redrawings time and time again.

I have taken apart the building where the exhibition is held.

I have revolved the panels of the building eternally and they may jump as well from place to place.

I have dissolved the boundaries of the building and opened it to every aspect of the environment.

I have sent particles onto foreign soil or the soil of other parcels.

I have created problematic images to texture both prims and particles.

I have clotted the environment with particles and immoderate prims.

I have created circulations among particles and prims that threaten to subvert the intentions of other artists or cultural workers anywhere in the vicinity.

I have made it difficult to enter or leave the exhibition.

I have made it quite possible to trap the viewer beneath the floor of the exhibition until a gateway sphere is round.

I have coated gateway spheres and other objects from time to time with obscene or sexual imagery.

I have created a false sense of tantric enlightenment by the completion and generation stages of gods unknown to me.

I have betrayed the trust of those who fly and those who walk or run into the complex of the exhibition space.

I have made the organized disorganized and the countable uncountable and unaccounted-for.

I have created a sense of disequilibrium and non-equilibrium thermodynamics in a space known for the excellence of its organization and propriety of its codes and protocols.

I have brought a sense of miasma and sleaziness into the perfection of parameter and prim.

I have opened the exhibition space to the effects and influences of places and spaces outside the structure proper and opened places and spaces outside the structure to the effects and influences of the exhibition space.

I have blurred the distinction between internal and external.

I have created an environment close to that considered grieving along with grieving and grieving avatars that seem self-contained and somewhat intimidating to those unfamiliar with the operations and customs of Second Life.

I have placed far too much information in far too small a space and time making it impossible to grasp or digest the subtleties of the exhibition which most likely will be overlooked.

I have taxed administrators and programmers alike in the daily reorganization and reconfiguration of the space.

I have returned objects and avatars to other spaces.

I have sent objects out of world and some of them have never been returned.

I have created and reveled in a mess where others might want at least a modicum of order in order to comprehend the mass aesthetics that seems to constitute a very problematic work.

I have overlaid the whole with far too much theory.

I have thought too much and have left little space for spontaneous creation with the exception of the tunings and retunings that constantly occur.

Notes by a Space-artist (64-65)

[Rewritten from a previous text; it seems that avatar/body is transparentspace, inhering space, dynamic and malleable space -]

As space-artist, we are our space Jennifer-Julu-Nikuko-Travis-Alan and our space is us, both controlled by motion-capture behaviors using remapped sensors and moving at ultra-high-speeds among other spaces, landscapes, virtual worlds in the real, online, in one's mind.

But our space is unique, our space is tissue, our space transforms backwards and forwards at perceptually instantaneous speed between frames.

Our space is alien.

Jennifer: "our space has slimy space movement, wormlike shape-shifting, at warp high-speed perceptually conflated with itself, our space is speed-alien, malleable and originating tissue. As originating, our space is demiurge, producing and reproducing, originating worlds and gatherings of the true world."

Julu: "our space is disparaged body or bodies, our space is OTHERING, here and there moving asymptotically among fractal intrusions, our space prepares the appearance of twisted connected topologies, limit-sets of behaviors, topological counterexamples and distraught spaces piled upon themselves at warp-high speed."

Nikuko: "our space is implicate orderings, twisted among themselves, still connected or with connections' memory, tangled as if untangled, messed as if unmessed, abject, as if clarified, our space is cephalic or ocular, eyes and doubling eyes, gendering and originating, producing and reproducing."

Travis: "our space is detritus machine, residue-machine, with symbolic input, language input, bvh input, ascii input, inchoate output, our space is ALIEN-BETTER-LEFT-UNDEFINED, that is _alien << inchoate_, symbols effaced by behavior-gatherings, the true world, asymbolia.

Alan: "our space is un-is, truly disconnected topologies, connectors gone with interior body viewpoint, resulting sheaves, surfaces, in relative positions, holding relative positions, but the manifolds are open, broken, think of chimera composites."

Jennifer: "in other words, in the true world of gatherings, our space is open and gathering from within, closed and coherent from without, as-if our space, as if Jennifer-Julu-Nikuko-Travis-Alan, as-if but not as-if, not really, in the true world really a gathering."

Julu: "in other words, we are true world being."

Julu Twine falling falling – (69-71)

I think Foofwa was there somewhere behind or below he was above when we started out because his machine is faster or because Julu was busy emitting particles left and right up and down in and out

This is pure avatar pure vacuum this is pure space this is indefinite space always drawing the clouds above this is curved space always curving the space below this is carved space or sculpted space. This is a real jewel of a space my best friend Foofwa did say.

I am excited about this space. I can lose myself in it. I'm way far away from anyone. My best friend Foofwa came with me into this space. My best friend loves Julu Twine and s/he let him go up higher and higher and s/he stayed below so he would feel big and strong and love this Julu

Twine and they did dance together in a crowded space with many Prims watching and clapping. Yet more on gamespace edge it's as if the body's torn apart. You have to wonder; sheave-skin holds its own with sheave-skin - I mean the connectivity is dominant. This plays against the twisted limbs trying to satisfy both linkage and disassociation or collapse occasioned by the edge. The edge says you can't go there / you can't come here. the legs collapse (In response to) the edge. The edge is known by its effect. One might say dark matter in bad metaphor. Known only by the topographical collapse of sheave-skin sections. in other words, topology, not topography. or rather, topology provide the *MATRIX* against or within which the topography transforms / is transformed: the model distorts. or rather the model doesn't distort but reflects the edge, inhabits or inheres within and without the edge. the topography is in dialog or dialectic with its coordinates / coordinated sections. one might say the topography is transformed / transformed upon withdrawal. and withdrawal from the edge equally defines the edge as approach. it's as if approach might carry something out of world and with it the rest of the avatar.

But of course the avatar would then become its own object in lost-and-found to be returned to nothing, or to a cycle or intensification that would reconstitute itself in the first place.

It's the problem of the borderline personality. (Re. Kristeva, etc.) It's precisely the problem of the borderline personality. Precisely: the coordinates leave no doubt: here the body buckles; there the body retains its topography as simulacrum of the human - or vice versa, or some such.

Here the territory expands, from algebraic geometry let us say to psychoanalytical potential. Literally potential: the field of the psychoanalytic perhaps punctuated by the edge inverted, contained, analyzed or at least classified. The border of the borderline (where no one is home, there is no home, there is no one): who is in control but participants logged-in. and from where but elsewhere, beyond the edge or Pale. By which I mean inhabitation and could they respond to / be responsible for such distortions? There is no knowledge in the gamespace. There are dynamics, rules, processes, linkages, bundles, and sheaves. Knowledge doesn't curl topography but knowledge learns the zones. The zones are zones of love.

Second Life Installation Phenomenology (74-76)

The Second Life show at <http://slurl.com/secondlife/Odyssey/48/12/22> continues to change; since it's complex and interactive, it makes sense for you to visit it. The images and videos I put up almost daily can present one or another new (static or dynamic) topographic feature, but only in an isolated and framed configuration; one doesn't get a sense of the roil or negotiated pathways of the spaces which are always under construction.

At one point symmetries dominated, as well as moire patterns related to early cinema; at another, flat black areas created a problematic of depth that remained unresolved. At times a

machine-structure (gears, wheels, cams) appeared out of partial assemblages; at best, these were metaphors, doing nothing in the virtual or the real. In the exhibition, objects tend to ignore one another unless given physical weight; few objects have that, since those that do tend to tumble out of the exhibition, 'out of world,' ending up in lost-and-found inventories.

Now the symmetries have corroded by 'foreign' non-repetitive textures that indicate movement trajectories (it's easy to follow the movement of a flat black square for example) and block moire effects. It's as if the symmetrical properties of objects and assemblages are falling apart. Almost every object moves vertically; some are aligned, some are harmonic, some appear independent. It's easy to fall vertically at this point, from sky objects to the exhibition hall surface, and from ground surface to the underwater environment beneath the hall. Teleport labels may or may not take you somewhere; you might end up where you started or even more entangled on a different level. The environment as a whole appears as shaky as the economy, and there's a parallel with bandwidth and prim quantity issues. I build and don't know who sees what; I find my own computers locked up on occasion.

At this point I want to start radically modifying the installation; again

I urge you to visit while it retains a semblance of its current state. As objects are given weight, they'll fall and reorganize the surface; they may well pile up without falling out of world, at least temporarily; they may provide new surfaces and cavities to negotiate. It's almost impossible to document the dynamics of this; things fall too fast for cameras to follow. When I sleep at night, spaces open up; I'm torn and brought close to death in nightmare after nightmare, some of which are set in apparently real environments that slough off into the virtual. A train begins here; the tracks connect there, leading to dilapidated and jumbled architecture. Or arousal, which disseminates in the midst of prims sharp enough to slice through site and sound. From Dhananjaya: "Rasa is that which is made enjoyable by the behaviour of the characters that gives enjoyment because the object of the drama is not to enjoy the behaviour of the characters since that belongs to the past.' (Otherwise, says the author, the spectator might as well himself fall into love with the heroine." And again:

"The spectators enjoy at the site of characters like Arjuna and others what they themselves feel inside just as children enjoy, playing with clay elephants, the fervour that is within themselves." (From Adya Rangacharya,

Drama in Sanskrit Literature, Bombay, Popular Prakashan, 1968.) Enjoyment is not enjoyment in the sense of pleasure, but inhabiting a diegetic constructed through a series of coded interfaces. In the Second Life installation, the strange remains strange, but one learns to negotiate complex trajectories among levels, prims, sounds, spaces, worlds; soon rasa (flavor among other meanings) emerges as one's eyes are one's avatar's eyes and one becomes comfortable with hir body. There are no identifications in the Second Life show, only corners, plateaus, and circulations that permit discourse, that one might conceivably inhabit. All of these spaces, like capital, are rickety; Second Life is governed by exchange, not use value and things constantly threaten to fall apart. The only certainty is an absence of breakage and death; what is attached for the most part remains attached, no matter how far it falls, no matter how sharp and difficult, impossible, the landing. Death in Second Life is never death, but literally a passing-away; an avatar disappears more or less permanently and one might assume that something has occurred in real life parallel to this - illness or death or disinterest or bankruptcy - one never knows.

The spaces in exhibition are malleable, not liquid, not liquid architecture so much as capable of distortion and linkage at a distance: things may well move in synchronization, even over a fairly large distance, as if

Bell's theorem suddenly appeared in the large and abstract. When the space - the normative space of Second Life - fills up, it transforms the avatar within it. Boundaries are no longer fixed or even apparent. I imagine a Kristevan chora, part-objects and pre-linguistics driving the show, as if the birth of language were imminent and immanent. The birth never occurs; the chora remains at the state of the laugh or scream or orgasm or even free-fall. One is stripped down, and the images, such as they are, texturing the prims are often sexualized -

penises, breasts, rings, and faces in pain or ecstasy, posed mannequins of fossilized desire and dance. One senses an alien choreography behind everything, the world inverted in Plato's cave from virtual shadows to the watching and participating body on the damp floor. The alien is ourselves of course and the aliens are our self, chora to chiasm.

Rasa is the taste of this, the taste or flavor of the enlightened audience, which means the knowledgeable audience, who have already migrated past the strangeness of the exhibition towards an inhering organic that passes for flesh and tissue. I think of the space as avatar body, as avatar himself, as chora, as womb, as phallus, as adverb. I think of rocketing through the space as the dissipation of vectors without origin and destination; one lands in the midst of circulation and circles himself.

But all of this takes time on the part of the visitor, as does the reading of signs, even the writing and writhing of signs in sky and water and within the earth itself. One has to enter the space, ascend and descend, allow oneself to be caught up in the multiplicity of worlds, even the smoke of catastrophe and catastrophic industrialization, the destruction of families, speech and phenomena which are always already in a state of withdrawal. The world comes and goes without saying; we pass away as it passes by, and even a minute after our death we no longer hear a voice, see the sun, read the next day's market.

Poèmes d'Abou al Kacem Echebbi (Tunisie)

La volonté de vivre

Lorsque le peuple un jour veut la vie
Force est au destin de répondre
Aux ténèbres de se dissiper
Aux chaînes de se briser...

Souffle alors un vent violent dans les ravins,
Au sommet des montagnes et sous les arbres
Qui dit :

« Lorsque je tends vers un but
Je me fais porter par l'espoir
Oublie toute prudence
Je n'évite pas les chemins escarpés
Et n'appréhende pas la chute
Dans les flammes brûlantes.
Qui n'aime pas gravir la montagne
Vivra éternellement au fond des vallées » ...

Je sens bouillonner dans mon cœur
Le sang de la jeunesse
Des vents nouveaux se lèvent en moi
Je me mets à écouter leur chant
A écouter le tonnerre qui gronde
La pluie qui tombe et la symphonie des vents.
Et lorsque je demande à la Terre :
"Mère, détestes-tu les hommes ?"
Elle me répond :
"Je bénis les ambitieux
et ceux qui aiment affronter les dangers.

Je maudis ceux qui ne s'adaptent pas
 aux aléas du temps et se contentent de mener
 une vie morne, comme les pierres.
 Le monde est vivant.
 Il aime la vie et méprise les morts,
 aussi fameux qu'ils soient.
 Le ciel ne garde pas, en son sein,
 Les oiseaux morts
 et les abeilles ne butinent pas
 les fleurs fanées.
 N'eût été ma tendresse maternelle,
 les tombeaux n'auraient pas gardé leurs morts".
 Par une nuit d'automne,
 Lourde de chagrin et d'inquiétude,
 Grisé par l'éclat des étoiles,
 Je saoule la tristesse de mes chants,
 Je demande à l'obscurité :
 "La vie rend-elle à celui qu'elle fane
 le printemps de son âge ? "
 La nuit reste silencieuse.
 Les nymphes de l'aube taisent leur chant.
 Mais la forêt me répond d'une voix
 aussi douce que les vibrations d'une corde :
 " Vienne l'hiver, l'hiver de la brume,
 l'hiver des neiges, l'hiver des pluies.
 S'éteint l'enchantement,
 Enchantement des branches
 des fleurs, des fruits,
 Enchantement du ciel serein et doux,
 Enchantement exquis des prairies parfumées.
 Les branches tombent avec leurs feuilles,
 tombent aussi les fleurs de la belle saison.
 Tout disparaît comme un rêve merveilleux
 qui brille, un instant, dans une âme,
 puis s'évanouit.
 Mais restent les graines.
 Elles conservent en elles le trésor
 d'une belle vie disparue..."
 La vie se fait
 Et se défait
 Puis recommence.
 Le rêve des semences émerge de la nuit,
 Enveloppé de la lueur obscure de l'aurore,
 Elles demandent :
 "Où est la brume matinale ?
 Où est le soir magique ?
 Où est le clair de lune ?
 Où sont les rayons de la lune et la vie ?
 Où est la vie à laquelle j'aspire ?
 J'ai désiré la lumière au-dessus des branches.
 J'ai désiré l'ombre sous les arbres"
 Il* dit aux semences :
 "La vie vous est donnée.

Et vous vivrez éternellement
par la descendance qui vous survivra.
La lumière pourra vous bénir,
accueillez la fertilité de la vie.
Celui qui dans ses rêves adore la lumière,
la lumière le bénira là où il va."
En un moment pas plus long
qu'un battement d'ailes,
Leur désir s'accroît et triomphe.
Elles soulèvent la terre qui pèse sur elles
Et une belle végétation surgit pour contempler la beauté de la création.
La lumière est dans mon cœur et mon âme,
Pourquoi aurais-je peur de marcher dans l'obscurité ?
Je voudrais ne jamais être venu en ce monde
Et n'avoir jamais nagé parmi les étoiles.
Je voudrais que l'aube n'ait jamais embrassé mes rêves
Et que la lumière n'ait jamais caressé mes yeux.
Je voudrais n'avoir jamais cessé d'être ce que j'étais,
Une lumière libre répandue sur toute l'existence.

أبو القاسم الشابي



إرادة الحياة - لأبي القاسم الشابي

إِذَا الشَّعْبُ يَوْمًا أَرَادَ الْحَيَاةَ فَلَا بُدَّ أَنْ يَسْتَجِيبَ الْقَدْرَ
وَلَا بُدَّ لِلَّيْلِ أَنْ يَنْجَلِيَ وَلَا بُدَّ لِلْقَيْدِ أَنْ يَنْكَسِرَ
وَمَنْ لَمْ يُعَانِفْهُ شَوْقُ الْحَيَاةِ تَبَخَّرَ فِي جَوْهَا وَأَنْدَرُ
فَوَيْلٌ لِمَنْ لَمْ تَشْفُهُ الْحَيَاةُ مِنْ صَفْعَةِ الْعَدَمِ الْمُتَّصِرِ
كَذَلِكَ قَالَتْ لِي الْكَائِنَاتُ وَحَدَّثَنِي رُوحُهَا الْمُسْتَرِ
وَدَمَدَمَتِ الرِّيحُ بَيْنَ الْفِجَاجِ وَفَوْقَ الْجِبَالِ وَتَحْتَ الشَّجَرِ
إِذَا مَا طَمَحَتْ إِلَى غَايَةٍ رَكِبْتُ الْمُنَى وَنَسِيتُ الْحَذَرَ
وَلَمْ أَتَجَنَّبْ وَعُورَ الشُّعَابِ وَلَا كُبَّةَ اللَّهَبِ الْمُسْتَعِرِ
وَمَنْ لَا يُحِبُّ صُعُودَ الْجِبَالِ يَعِشُ أَبَدَ الدَّهْرِ بَيْنَ الْحُقْرِ

فَعَجَّتْ بِقَلْبِي دِمَاءُ الشَّبَابِ وَضَجَّتْ بِصَدْرِي رِيحُ أَخْر
وَاطْرَقْتُ ، أُصْغِي لِقَصْفِ الرُّعُودِ وَعَزَفَ الرِّيَّاحِ وَوَقَعَ المَطَرِ
وَقَالَتْ لِي الأَرْضُ - لِمَا سَأَلْتُ : " أَيَا أُمَّ هَلْ تَكْرَهِينَ البَشَرَ؟ "
"أَبَارِكُ فِي النَّاسِ أَهْلَ الطُّمُوحِ وَمَنْ يَسْتَلِذُّ رُكُوبَ الخَطَرِ
وَأَلَعَنُ مَنْ لَا يُمَاشِي الزَّمَانَ وَيَفْتَعُ بِالعَيْشِ عَيْشَ الحَجَرِ
هُوَ الكُونُ حَيٌّ ، يُحِبُّ الحَيَاةَ وَيَحْتَقِرُّ المَيِّتَ مَهْمَا كَبُرُ
فَلَا الأَفُقُ يَحْضُنُ مَيِّتَ الطُّيُورِ وَلَا النَّحْلُ يَلْتَمُ مَيِّتَ الزُّهْرِ
وَلَوْلَا أُمُومَةُ قَلْبِي الرَّؤُومِ لِمَا ضَمَّتِ المَيِّتَ تَلَكَّ الحُفْرِ
فَوَيْلٌ لِمَنْ لَمْ تَشْفُهُ الحَيَاةُ مِنْ لَعْنَةِ العَدَمِ المُتَّصِرِ! "
وَفِي لَيْلَةٍ مِنْ لَيَالِي الخَرِيفِ مُثْقَلَةً بِالأَسَى وَالضَّجْرِ
سَكِرْتُ بِهَا مِنْ ضِيَاءِ النُّجُومِ وَغَنَيْتُ لِلْحَزَنِ حَتَّى سَكِرُ
سَأَلْتُ الدُّجَى: هَلْ تُعِيدُ الحَيَاةَ لِمَا أَدْبَلْتَهُ رَبِيعَ العُمْرِ؟
فَلَمْ تَتَكَلَّمْ شِفَاهُ الظَّلَامِ وَلَمْ تَتَرَنَّمْ عَذَارَى السَّحَرِ
وَقَالَ لِي الغَابُ فِي رِقَّةٍ مُحِبِّبَةً مِثْلَ خَفَقِ الوَتْرِ
يَجِيءُ الشِّتَاءُ ، شِتَاءُ الضَّبَابِ شِتَاءُ التُّلُوجِ ، شِتَاءُ المَطَرِ
فَيَنْطَفِئُ السَّحَرُ ، سِحْرُ الغُصُونِ وَسِحْرُ الزُّهُورِ

وَسِحْرُ الثَّمَرِ

وَسِحْرُ الْمُسَاءِ الشَّجِيِّ الْوَدِيعِ وَسِحْرُ الْمُرُوجِ الشَّهِيِّ الْعَطْرِ
وَتَهْوِي الْغُصُونُ وَأَوْرَافُهَا وَأَزْهَارُ عَهْدِ حَبِيبٍ نَضِرِ
وَتَلْهُو بِهَا الرِّيحُ فِي كُلِّ وَادٍ وَيَذْفُنُهَا السَّيْلُ أَنْتَى عَبْرِ
وَيَفْنَى الْجَمِيعُ كَحُلْمٍ بَدِيعِ تَأَلَّقَ فِي مُهْجَةٍ وَأَنْدَرِ
وَتَبْقَى الْبُدُورُ الَّتِي حُمِّلَتْ نَخِيرَةً عُمُرٍ جَمِيلِ غَبْرِ
وَذِكْرَى فُصُولٍ ، وَرُؤْيَا حَيَاةٍ وَأَشْبَاحِ دُنْيَا تَلَاشَتْ زَمَرِ
مُعَانِقَةً وَهِيَ تَحْتَ الضَّبَابِ وَتَحْتَ التَّلُوجِ وَتَحْتَ الْمَدَرِ
لَطِيفَ الْحَيَاةِ الَّذِي لَا يَمَلُّ وَقَلْبَ الرَّبِيعِ الشَّدِيِّ الْخَضِرِ
وَحَالَةً بِأَغَانِي الطُّيُورِ وَعَطْرِ الزُّهُورِ وَطَعْمِ الثَّمَرِ
وَمَا هُوَ إِلَّا كَخَفَقِ الْجَنَاحِ حَتَّى نَمَا شَوْقُهَا وَأَنْتَصَرَ
فَصَدَعَتِ الْأَرْضُ مِنْ فَوْقِهَا وَأَبْصَرَتِ الْكُونُ عَذْبَ الصُّورِ
وَجَاءَ الرَّبِيعُ بِأَنْغَامِهِ وَأَحْلَامِهِ وَصِبَاهُ الْعَطْرِ
وَقَبَّلَهَا قَبْلًا فِي الشِّفَاهِ تَعِيدُ الشَّبَابَ الَّذِي قَدْ غَبَرَ
وَقَالَ لَهَا : قَدْ مُنَحَتِ الْحَيَاةُ وَخُلِدَتْ فِي نَسْلِكَ الْمُدَّخَرِ
وَبَارَكَكَ النُّورُ فَاسْتَقْبَلِي شَبَابَ الْحَيَاةِ وَخَصَبَ الْعُمَرِ

ومن تعبدُ النورَ أحلامهُ يباركهُ النورُ أنى ظهر
إليك الفضاء ، إليك الضياء إليك الثرى الحالمِ المزدهر
إليك الجمال الذي لا يبيد إليك الوجود الرحيب النضر
فميدي كما شئتِ فوق الحقول بخلو الثمار وعض الزهر
وناجي النسيم وناجي الغيوم وناجي النجوم وناجي القمر
وناجي الحياة وأشواقها وفتنة هذا الوجود الأغر
وشف الدجى عن جمال عميقٍ يشب الخيال ويذكي الفكر
ومدَّ على الكونِ سحرٌ غريبٌ يُصرفهُ ساحرٌ مُقتدر
وضاءتُ شموعِ النجومِ الوضاء وضاعَ البخورُ ، بخورُ الزهر
ورفرفَ روحٌ غريبُ الجمالِ بأجنحةٍ من ضياءِ القمر
ورنَّ نشيدُ الحياةِ المقدَّسِ في هيكلِ حالمٍ قد سحر
وأعلنَ في الكونِ أنَّ الطموحَ لهيبُ الحياةِ وروحُ الظفر
إذا طمحتَ للحياةِ النفوسُ فلا بدَّ أن يستجيبَ القدرُ

رجوع

Ô fils de ma mère
(Tunisie, 1909-1934)

Tu es né libre comme l'ombre de la brise
Et libre telle la lumière du matin dans le ciel.

Là où tu allais, tu gazouillais comme l'oiseau
Et chantais selon l'inspiration divine.

Tu jouais parmi les roses du matin
Jouissant de la lumière là où tu la voyais.
Tu marchais –à ta guise- dans les prés,
Cueillant les roses sur les collines.

*

Ainsi Dieu t'a conçu, fils de l'existence
Et la vie ainsi t'a jeté dans ce monde.

Pourquoi accepter la honte des chaînes ?
Pourquoi baisser le front devant ceux qui t'on enchaîné ?

Pourquoi étouffer en toi la voix puissante de la vie
alors que retentit son écho ?
Pourquoi fermer devant la lueur de l'aube tes paupières illuminées
alors qu'est douce la lueur de l'aube ?

Pourquoi te satisfaire de la vie des cavernes ?
Où donc est le chant ? Et où le doux élan ?

Aurais-tu peur de la beauté du chant céleste
Craindrais-tu la lumière de l'espace dans la plénitude du jour ?

Allons, réveille-toi, prends les chemins de la vie
Celui qui dort, la vie ne l'attend pas.

N'aie crainte, au-delà des collines,
Il n'y a que le jour dans sa parfaite éclosion.

Que le printemps commençant de la vie
Qui brode des roses dans l'ampleur de sa cape.

Que le parfum des roses matinales
La danse des rayons sur le miroir des eaux.

Il n'y a que les pigeons élégants
Qui roucoulent sans fin dans les prairies

A la lumière ! La lumière douceur et beauté.
A la lumière ! La lumière est l'ombre des Dieux

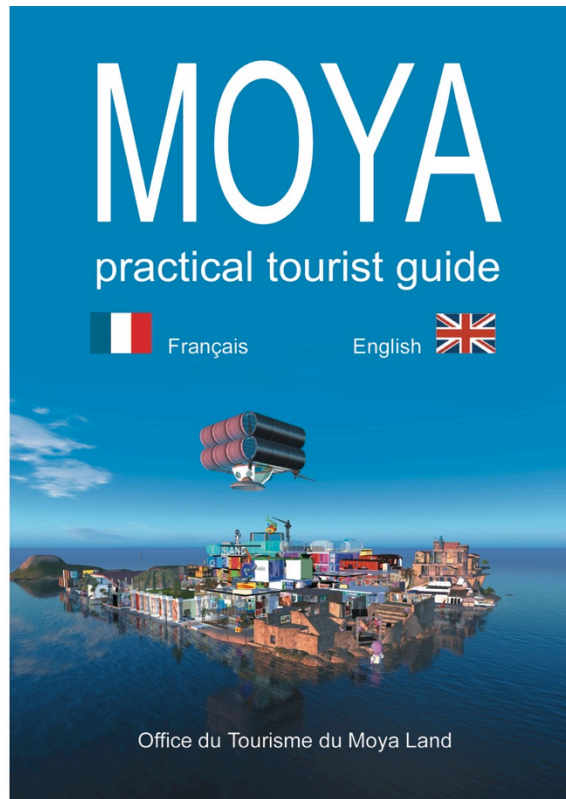
خلقت طليقاً كطيف النسيم ***** وحرا كنور الضحى في سماه
تغرد كالطير أين اندفعت ***** وتشدو بما شاء وحي الإله
وتمرح بين ورود الصباح ***** وتنعم بالنور أنى تراه
كذا صاغك الله يا ابن الوجود ***** وأفتك في الكون هذي الحياه
فمالك ترضى بذل القيود ***** وتحني لمن كيلوك الجباه
وتسكت في النفس صوت الحياة ***** القوي إذا ما تغنى صداه
وتطبق أجفانك النيرات ***** عن الفجر ، والفجر عذب ضياه
وتقعع بالعيش بين الكهوف ***** فأين النشيد وأين الإياه
أتخشى نشيد السماء الجميل ***** أترهب نور الضحا في ضحاه
ألا انهض وسر في سبيل الحياة ***** فمن نام لا تنتظره الحياه

ANNEXE IV: GUIDE TOURISTIQUE DE *MOYA LAND*

Publicato in occasione della mostra
"Rinascimento Virtuale"



Museo di Storia Naturale sez. Antropologia
 via del Proconsolo, Firenze
 dal 21 ottobre 2008 al 7 gennaio 2009
 mostra "Rinascimento Virtuale", curata da Mario Gerosa





Le Musée d'art moderne

Le Musée d'art moderne montre les oeuvres de Moya de 1973 à nos jours. Il est l'un des plus vastes de Second Life (environ 40.000 mètres carrés). Le dernier étage est consacré aux oeuvres numériques d'avant l'île. Sa façade caractéristique donne sur la place centrale de l'île Moya. Les réserves s'étendent à l'arrière du Musée et permettent de présenter en direct les oeuvres disponibles pour des expositions en RL.



Museum of Modern Art



The MOMA presents Moya's works from 1973 until today. It is one of the biggest in SL (40.000 quadrat meters). The top of the building is dedicated to primitive digital works. Behind the museum, you can find the reservation, where are kept in stock the RL works available for RL exhibitions.

Le Musée des Beaux-Arts



Construction néo-classique qui évoque la place Masséna niçoise avec ses façades rouges. Au premier étage, vous attendent quelques grandes oeuvres de l'histoire de l'art revisitées par Moya : du David de Michel-Ange, dont Moya a entouré la silhouette de ses 4 lettres, jusqu'à une Joconde "hyper-moyesque", en passant par des références à Miro, Courbet, Le Caravage, Ubu roi ou les voyelles de Rimbaud...

Museum of Fine Arts

Neo-classic building, italian style : at the first floor, some great paintings of the Art History revisited by Moya, from David by Michelangelo, to Mona Lisa by Leonardo da Vinci.

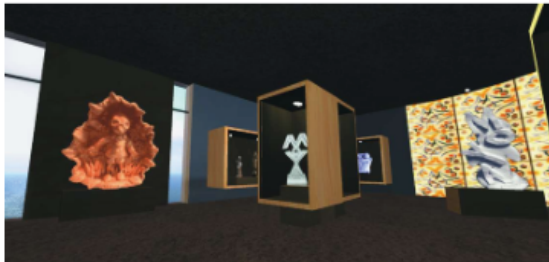
Le Musée de la céramique

Ce grand bâtiment moderne à la façade recouverte de carreaux de céramique présente sur trois niveaux les "terres" réalisées par Moya dans les ateliers italiens d'Albisola et Sesto Fiorentino. On peut accéder à ce musée par l'intérieur du musée d'art moderne ou par la route du bord de mer.

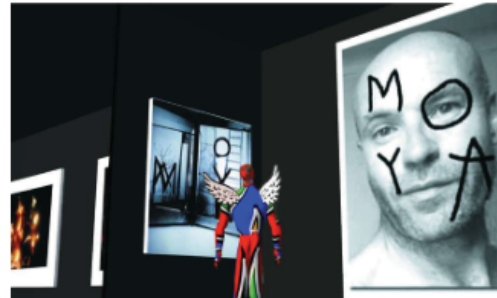


The ceramic Museum

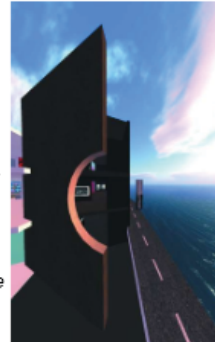
This big modern building presents on three floors the ceramics created by Moya in Italy (Albisola and Sesto Fiorentino).



Le Musée de la photographie



Ce grand bâtiment sombre dont l'architecture rappelle un appareil photo géant présente les photographies de Moya d'avant les retouches numériques : polaroid, tirages par contact, négatifs peints et grattés ... On peut accéder à ce musée par l'intérieur du musée d'art moderne ou par la route du bord de mer.



The photography Museum

This big dark building, who looks like a giant camera, shows the primitive photos of Moya, polaroids, etc.

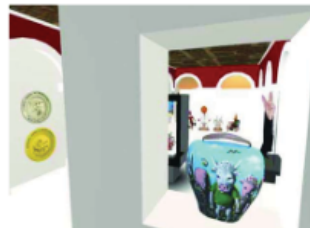
Le Musée des traditions populaires



Au rez-de-chaussée du musée des Beaux-Arts, ce petit musée présente les réalisations de Moya pour le carnaval, la pétanque, le vin et même les transhumances.

Museum of Folk Art

At the ground level of the Fine Arts Museum, this little museum presents the works of Moya for carnival, "pétanque" or the wine culture.



Le Musée de la Mer Méditerranée

Ce petit Musée a été aménagé dans un yacht amarré sur le port. Il présente les oeuvres de Moya concernant la mer. Un petit salon attenant permet de se documenter sur le "Movimento Artistico Mediterraneo". Les niveaux supérieurs du yacht servent à montrer les documents photographiques d'archives de Moya (principalement des photos "people" toujours dans l'esprit méditerranéen du premier niveau) ainsi que les portraits de Moya réalisés par des photographes de renom.



Museum of Mediterranean Sea

This little museum has been settled in a yacht. It presents the works of Moya about the sea : a lounge bar is here for discussions about Mediterranean, art from the South, and in particular about the "Movimento Artistico Mediterraneo".

At the top level, you can see photographic archives of Moya - "people" images, always in a mediterranean spirit. You could also find portraits of the artist, by famous photographers.



10

opened all days 24 hours a day, free entrance

11

Le Musée de la Chapelle Moya

Pour l'instant en travaux, le Musée s'installera définitivement au pied de la Chapelle Moya dans le vieux village de Moya afin de montrer les travaux préparatoires pour la Chapelle Saint Jean-Baptiste de Clans.

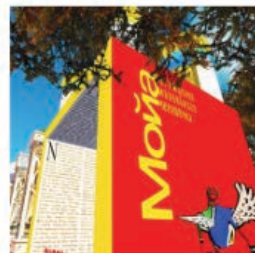
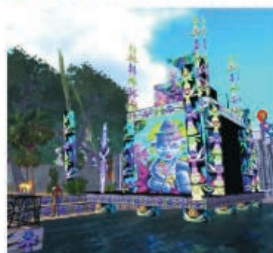
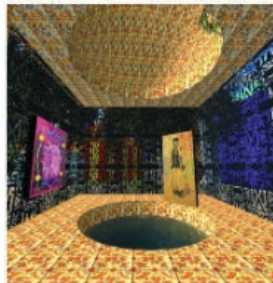
Museum of the Moya Chapel

At that moment in construction, the Museum will set definitively under the chapel, in Moya old town, for exhibitions of the making-off of the Clans Chapel.



La Biennale di Moya

Sur le modèle de la Biennale de Venise, la "Biennale di Moya" se tient dans le "giardini" de l'île Moya. Les pavillons des différents pays ou continents présentent les oeuvres de Moya réalisées dans ces contrées ou les ayant pris pour thème.



Musées et action culturelle

12

ouvert tous les jours 24h/24 entrée libre

13

The "Biennale di Moya"

Like the Venice Biennale, the Moya's Biennale is set in the "Giardini" (garden) of the Moya island. The pavilions of different countries present the Moya's works made in this countries, or on the thema of this countries.



Le quai des peintres

Tous les jours et 24h/24 des peintres amateurs se pressent autour des chevalets installés sur le port pour apprendre à peindre des "Moya". Parfois c'est Moya lui même qui vient poser. Leur présence est récompensée par un gain de 2 Linden Dollar toutes les 10 minutes. Ce "camp" comme disent les initiés est l'un des mieux rémunérés de Second Life : il est souvent difficile de trouver une place libre.



The dock of the painters

Every day and 24/24, "amateur" painters are hurrying around the easels installed on the port : they are learning to paint some "Moya". Sometimes, Moya himself is posing for them. Their presence is rewarded by a gain of 2 Linden Dollar each 10 minutes. This "camp" is one of the best payed in Second Life : it is often difficult to find a free space.





opened all days 24 hours a day, free entrance

15

Les réserves du Moya Museum

Cet outil de conservation présente l'ensemble des oeuvres de Moya disponibles pour expositions. Sous la réserve, un espace modulable permet de reproduire différents types de salles, de galeries ou de musées afin, sur demande, de pouvoir monter et voir en 3D les expositions futures de Moya. Les réserves du Moya Museum préfigurent ce que seront les applications du web 3D.
Visitables sur rendez vous.

The Moya Museum's reservation

This tool of conservation presents all the Moya's art works available for exhibitions. Near the reservation, a modular space permit to show different kinds of rooms, galleries or museums. So, it is possible, on demand, to see in 3D the future exhibitions of Moya. The reservation of Moya Museum is the premise of the future 3D web.
Visit possible by appointment.

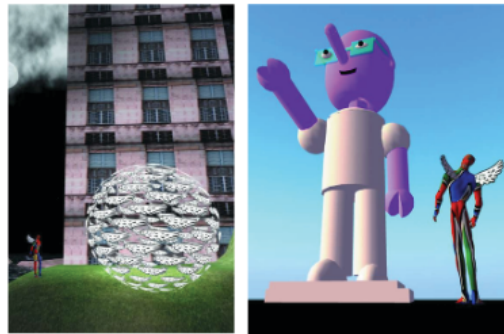


Sculptures dans la cité

Dans le cadre du 99% artistique, le Ministère de la Culture de Moya a commandé à Moya des sculptures pour toutes les places de la cité. Certains éléments architecturaux sont également le fruit de cette commande : balcons Moya, dallages Moya, fontaines Moya etc. Pour cette commande, le Ministère a privilégié les artistes locaux. Visite guidée sur demande.

Sculptures in the city

Within the context of the 99%, Ministry of Culture has ordered to Moya giant sculptures for all the squares of the city. Some architectural elements have also been ordered, like balconies, fountains, pavements etc. For that, Ministry has chosen local artists.
Guided tour on demand.



Histoire

16

L'histoire du Moya Land commence par l'histoire de Moya, son créateur. Elle traverse l'histoire des "médias" du 20ème au 21ème siècle. Afin de donner vie à sa créature "moya", le créateur passera par de nombreuses étapes, donnant lieu à des oeuvres de styles aussi variés que de médias rencontrés. Parfois, le créateur n'écrira que son nom et d'autres fois, il tentera de se confondre avec la créature. Les oeuvres qu'on trouve aujourd'hui dans les différents musées de Moya sont les traces de ces tentatives souvent vaines mais dont les restes sont de précieux témoignages de l'évolution de Moya.



History

17

The Moya Land history begins with Moya, his Creator. The Moya's story cross the story of medias from 20th to 21th. To give life to his little creature



"moya", the Creator has worked step by step, creating a big range of art works, in a very

various range of styles, as various as the medias are various. Sometimes, the Creator only write the 4 letters of his name - MOYA - othertimes, he try to become himself a creature. The art works founded today in the different Moya Museums are the traces of these attempts, often in vain, but are valuable evidences of the evolution of Moya.

Les premiers âges

C'est sur le site néolithique de la Villa Arson à Nice que les premières tentatives de traversée du médium



eurent lieu. A la fin du 20ème siècle, les circonvolutions de Moya - qui passe de l'ordinateur à la peinture et inversement - ont fait l'objet de nombreux sites et ouvrages auxquels nous vous renvoyons / www.moyacircus.com et www.studiomoya.com.

De l'utilisation de son nom à la figure 3D du premier Moya, en passant par l'exhibition du corps, c'est une histoire trop longue que nous laissons aux historiens.

L'histoire récente qui conduit à l'implantation de Moya dans les métaverses, commence avec les premiers ordinateurs MO5, où seul le nom de Moya apparaissait.

Ces tags informatiques avant l'heure, conservés sur bandes magnétiques, sont aujourd'hui inaccessibles : il n'en reste que des témoignages photographiques, qu'on peut voir dans le Musée de l'Art Numérique. Par la suite, l'utilisation de logiciels d'imagerie 3D a influencé le style du Moya de la fin du 20ème. Les peintures des premiers Moya reprennent d'ailleurs les contours et les reflets si caractéristiques des premières images 3D. L'aller et retour permanent entre tous les médias explique la diversité des techniques et des styles. Les oeuvres sont conservées par thèmes et techniques dans les divers musées de l'île.



Prehistoric times

On the neolithic site of "Villa Arson" in Nice, begin the first "crossing through the medias".

You can find more information on this link :

<http://www.studiomoya.com/biofilm.htm>.

At the end of the 20th century, the "circumvolutions" of Moya - going from computer to painting and return - have been the subject of various websites and printed works (see for example : www.moyacircus.com and www.studiomoya.com).

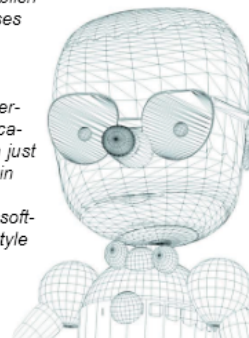
From the use of his name to the 3D Figure, passing through the exhibition of his body, it is a too long story that we leave to the historians.

Elsewhere, one of the villas on the seafront is occupied by Flo06 Writer, journalist -reporter in Second Life but especially biographer and historian of Moya.

Recent history of the establishment of Moya in metaverses begins with the first MO5 computer, where only the name of Moya appeared.

Such digital tags are preserved on tapes, but now became inaccessible : you can just see photographs of them in the Museum of Digital Art.

Thereafter, the use of 3D software has influenced the style of Moya at the end of the



20th century. The permanent "round trip" between the different medias explains the variety of technologies and styles. The art works are kept by themes and techniques in the different museums of the island.

Le Temps du métaverse

Le rêve d'un métaverse commence très tôt, bien avant Second Life, mais sans succès tant la tâche de créer un univers virtuel complet, vivable et accessible est colossale.

Vous pourrez voir sur cette page internet conservée en l'état les premières tentatives d'un métaverse Moya, à l'adresse suivante :

www.studiomoya.com/univers.htm.

Beaucoup rêvaient de cet univers, Second Life l'a fait.

Time of the "Metaverse"

The dream of a "Metaverse" starts early, a long time before Second Life, but without success because the task of creating a complete virtual universe is huge. You can look at this page on the internet the first Moya Metaverse.

See at that link : www.studiomoya.com/univers.htm.

Many people made the dream of that universe, Second Life just done it.



L'implantation

C'est d'abord sur le Land (ou continent principal) que s'est installé le premier Moya Museum, au sud-est de Gettler, face à la mer de Jagrafess.

Très rapidement, l'achat des terrains attenants a permis d'agrandir jusqu'au sud-ouest de Capel et de créer sur 4000 mètres carrés un grand Moya Museum, ainsi qu'un laboratoire du virtuel.

Ce laboratoire jouxte le Sylgrut Center de l'artiste anglais Paul Sermon. L'entente entre les deux territoires fut parfaite. Ces terrains sont toujours la propriété du Moya Land et sont réservés aujourd'hui aux activités du Ministère des affaires étrangères et au Ministère de la Culture, pour l'exposition d'artistes étrangers à Moya.

Une tentative d'implantation supplémentaire au nord-est de Injong afin de créer un centre d'art et une fondation Moya fut mal accueillie par les habitants du terrain voisin, qui convoitaient cet espace. La construction d'un mur géant pour enfermer cette implantation obligea au départ.

Après une autre tentative infructueuse, une annexe de la fondation Moya s'est installée au sud-est de Vespéria.

The settlement



The first Moya Museum has settled on the main continent, in south-east of Gettler, in front of the Jagrafess Sea.

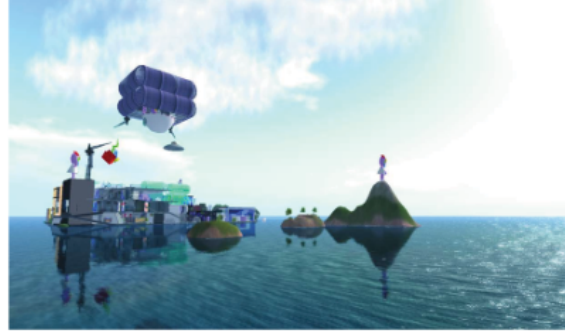
Very quickly, purchasing land nearby has permit to enlarge until south-west of Capel and create about 4000 square meters of Moya Museum and a virtual laboratory. This laboratory was in the neighbour-

hood of the Sylgrut Center owned by the english artist Paul Sermon. The relationships between the two territories were perfect. These lands are still owned by Moya, and today, reserved for the activities of Ministry of Foreign Affairs and the Ministry of Culture for exhibitions of foreign artists. An attempt for additional settlement in the north of Injong, with

the goal to create an art center and a Moya foundation, was unwelcome for the neighbourhoood. The construction of a wall to enclose this giant settlement forced to departure.

After another unsuccessful attempt, a department of the Moya Foundation moved to the south-east of Vesperia.

L'île Moya



C'est après avoir réuni les fonds suffisants que l'île Moya put être acquise. Située au nord de l'île Duchamp et d'un groupe d'îles dont les noms évoquent l'histoire de l'art et les Surréalistes, l'île Moya est désormais l'une des destinations les plus prisées de Second Life.



The Moya Island

After finding funds, Moya island could be payed. Located at the north of the Duchamp island and of a group of islands whose names remind the history of art and Surrealists, the Moya island is now one of the most popular destinations in Second Life.

Les étapes de l'île Moya

D'immenses travaux ont été entrepris sur les 130.000 mètres carrés de ce territoire pour aboutir à ce que nous en connaissons aujourd'hui. Certaines grandes constructions du début ont été détruites tandis que d'autres se sont agrandies. Des immeubles trop hauts et aux étages difficilement accessibles ont été rasés en une nuit.

Une ligne de chemin de fer qui montait au vieux village a été supprimée malgré les protestations des habitués du Land, pour être remplacée par une route plus praticable dans le cadre d'un aménagement routier complet de l'île. Pour faciliter la visite, des voitures sont fournies gracieusement aux visiteurs et permettent, contrairement au train, de se déplacer librement en choisissant son itinéraire. Certains travaux ont été parfois mal vécus mais aujourd'hui tous se félicitent des améliorations apportées.

Le site du Moya Circus changera prochainement d'emplacement, tandis que les jardins de la Biennale seront entièrement réaménagés ainsi que les pavillons de l'Asie et de



l'Europe. Un projet d'englober les boutiques dans un grand Moya Store est à l'étude.

Le Ministère de l'aménagement du territoire a promis de s'occuper le plus rapidement possible de la friche du nord-ouest qui dénature le paysage du bord de mer.

L'expropriation de la villa du bord de mer occupée depuis les premières implantations par l'écrivain

Flo06 Writer n'est plus d'actualité tant que l'auteur promet de n'écrire que sur Moya. Le Ministère de la Culture du Moya Land envisage de le lui attribuer en tant que logement de fonction pendant la durée de son mandat de Conservatrice de la Réserve du Moya Museum, se donnant le droit de récupérer le terrain en cas de besoin.

Un immeuble comprenant de nombreux logements de fonction pourrait également voir le jour pour héberger les futurs conservateurs et ministres du Land qui seront nommés dès que la Constitution de Moya sera votée par Moya.

Cette Constitution promise dès les premiers jours de l'île Moya se fait attendre mais ne saurait tarder.

Building the Moya island

Many works have been made on the 130,000 square meters of the territory.

Some big early constructions have been destroyed while others were enlarged. Buildings too high with difficult access have been razed in one night. A railway line glimbling to the old village has been removed, despite of protests from the regular visitors, and replaced by a road.

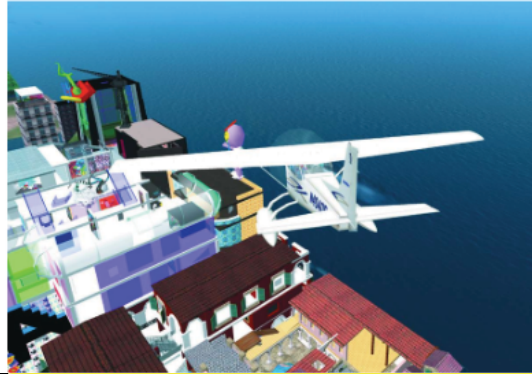
You can visit the island by car : free "courtesy cars" are given to visitors and allow, unlike the train, to move freely and choose his itinerary. In the beginning, some works has been sometimes upsetting but, today, they are welcome.

The Moya Circus will also soon change his location, while the "Biennale" gardens will be improved. A project to build a great Moya Store is in process. The Ministry of Land Management has promised to take care of the wasteland of the northwest, as soon as possible.

The expropriation of the seaside villa occupied, from the earliest settlements, by the writer Flo06 Writer, is no longer relevant if the author promises to write only about Moya.

The Ministry of Culture plans to let her here, during his function of "reservation curator".

A building with lots of housing for futures curators an ministers is in project, as soos as the Constitution will be voted by Moya.



Shows and entertainment

28



Spectacles et festivités

29

Le Comité des fêtes du Moya Land propose tout au long de l'année de nombreuses animations et spectacles. Ces animations sont ouvertes à tous. Mais toute conduite irrespectueuse envers d'autres habitants peut entraîner le banissement définitif de l'île Moya, comme l'autorise la règle en vigueur sur Second Life.



SHOWS and ENTERTAINMENT

The Committee of celebrations of the Moya Land offers all year long, a large number of events and shows. These events are free and opened to all. But any disrespectful behaviour towards other people can lead the final banishment of the Moya Island, as allowed by the common rules in Second Life.

Le Moya Circus

Ses animaux et ses acrobates vous attendent tout au long de l'année sous son chapiteau.

Tout autour, une exposition permanente sur le thème du cirque mérite votre visite : elle avait été créée à l'occasion de l'année du cirque en 2002. Depuis deux ans, les toiles peintes pour le tunnel du Festival Mondial du Cirque de Monte-Carlo sont réinstallées dans le tunnel du Moya Circus.

The Moya Circus

Its acrobats and animals await you all year long under his tent.



All around, you can find a permanent exhibition on the theme of the Circus : it was created on the occasion of the year of the Circus in 2002. For two years, the canvas painted for the hall of the World Circus Festival of Monte Carlo, have been resettled in the entry of the Moya Circus.

Le palais des Congrès

Il a la particularité de ne pas avoir d'architecture fixe. Il peut prendre des formes architecturales différentes en fonction des circonstances. Il est généralement utilisé pour les manifestations en rapport avec un évènement extérieur auquel participe Moya. Récemment, pendant la foire de l'art contemporain

de Bologne, sa façade s'est transformée pour en un bâtiment italien et il a hébergé une foire de Moya.

The Congress Palace



The congress palace is unique because it haven't a permanent architecture. His forms are changing with the circumstances. Generally used for events in connexion with an exhibition of Moya in a foreigner country : for example recently, during the

Contemporary Art Fair of Bologna in Italy, it has been transformed in an italian style building and presents an Art Fair of ... Moya !

Le Moya Club

Cette grande boîte de nuit ouverte sur la mer est le théâtre de soirées mais aussi de concerts. Les soirées V.I.P ont lieu sur le yacht attendant.



The Moya Club

This big nightclub opened to the sea is the theater of parties and music concerts. For the VIP parties, the yacht is waiting for you.

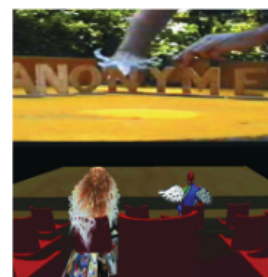


Le cinéma-théâtre MOYANIMA

Cette salle de spectacle permet aux visiteurs de visionner les films de toutes époques de Moya et accueille des conférences-débats ainsi que des concerts, ballets et spectacles produits par la troupe du Moya Land.

Movie-Theater MOYANIMA

In this theater, you could see different movies of



Moya, ancient and brand new, or participate to conferences, concerts, ballets, and various shows, realized by the troupe of the Moyaland.

EVENEMENTS ANNUELS - ANNUAL EVENTS

La crèche de Moya

La crèche de Moya est installée sur la place Moya et attire de nombreux habitants de Second Life, en particulier le soir du réveillon. En raison du succès de cette crèche, le comité des fêtes envisage de lui trouver une place permanente au sein du Musée des Arts et Traditions Populaires.



The Moya Nativity

The Moya Nativity is installed on the Moya Square and attracts many residents of Second Life, in particular during the Christmas night.

Because of the success of this Nativity, the Celebration Committee plans to find for it a permanent place in the Museum of Folk Arts.

Le sapin de Noël

Chaque année, la place Moya est ornée d'un magni-

fique sapin de Noël qui utilise pour ses animations les scripts les plus novateurs de Second Life.

The Christmas tree

Every year, the Moya place is decorated with a beautiful Christmas Tree, using for his animations, the most innovative scripts of Second Life.

Et aussi : le Carnaval de Moya en février dans les rues du Moya Land, la Foire de Moya en mars, le Moya Festival en mai, la nuit blanche du Moya Land en septembre.

Pour un programme plus détaillé, voir le site de l'office du tourisme.

And also, the Moya Carvival in februar, the Moya Fair in march, the Moya Festival in may, The White Night of the Moya Land in september.

For more information, see the tourism center website.



La Chapelle Moya

Reconstituée à l'identique d'après la Chapelle Saint Jean-Baptiste peinte par Moya à Clans dans les Alpes Maritimes. Ce haut lieu touristique du Moya Land est particulièrement prisé par les visiteurs japonais et coréens. Un téléport spécifique peut vous y amener mais la promenade à partir du bord de mer ou de la place Moya en empruntant les petites rues du vieux Moya est conseillée. Vous trouverez plus d'informations sur ce monument en consultant le site www.chapellemoya.org



The Moya Chapel

Certified Replica of the real Chapel dedicated to Saint John The Baptist, who exists in RL in the little village of Clans, Alpes Maritimes, on the french Riviera. This tourist Mecca of the Moya Land is in particular visited by Japanese



and Koreans. A specific teleport can bring you directly in the Chapel, but we recommend the access by the seaside, or the Moya Square, and then, by the old little streets of the Moya Village.
More informations on this Monument on www.chapellemoya.org



Le Vieux Moya

Le vieux village de Moya surplombe la mer d'un côté et le port de l'autre. Ses maisons typiques accueillent les métiers de l'art : le céramiste de Moya, le fondateur de Moya, le poète, l'écrivain... etc. A son sommet se trouve la Chapelle et sur son autre versant, le château devenu un musée. On peut y monter à pied ou en voiture en venant de la place centrale ou par le bord de mer en suivant une petite route escarpée et

étroite. Il faut cependant abandonner son véhicule pour se rendre sur la place du village et accéder à pied au château ou à la chapelle.



Old Moya Town

The old village of Moya overlooks the sea on one side and the port on the other. Its typical houses welcome businesses of art : the Moya ceramist, the founder, the poet, the writer ... At the top of the village, stand the "Moya Chapel", and on an other side, the Castle who is becoming a museum.
You can climb by foot, or with a car, when you are coming from the Moya Square or from the Port, but also by the little seaside road.

Musée des Beaux-Arts et les rambardes du vieux Moya qui toutes déclinent les quatre Lettres M.O.Y.A. Les colonnes du pavillon de l'Europe - qui contient toutes les archives des exposition de Moya en Europe - sont également remarquables par leur originalité. Elles s'inspirent du style architectural de la révolution française.

Architectural components

Now ordered by the Ministry of Culture of the Moya Island, some beautiful architectural elements - grids,



balconies, railings and columns of the Biennale's garden - can be seen allover the island.
A complete guided tour can be organized on request. You can see for example the gates of the garden, the balconies of Museum of Fine Arts and the railings of the old Moya town.



All these elements decline the 4 letters of the name of the Artist, M.O.Y.A.

The columns of the Europe's pavilion - which contains all the archives of the exhibitions of Moya in Europe - are also noteworthy for their originality : an architectural style inspired by the French Revolution.

Le Musée des Beaux-Arts

Ce bâtiment qu'on nomme par commodité le Musée des Beaux-Arts est aussi le lieu du Musée des Arts et Traditions Populaire de Moya, et de l'Ecole des Beaux-Arts. Il hébergera prochainement le Musée d'Archéologie, suite aux découvertes récentes lors des travaux de rénovation. De style néo-classique, sa façade aux tons rouges est inspirée de la Place Masséna à Nice, ville d'où sont originaires les premiers Moya.

The Museum of Fine Arts

Knowned as Museum of Fine Arts, this building is also the location of the Museum of Folk Arts of Moya, as well as the School of Fine Arts. Pretty soon, it will house the archeological Museum. This neo-classical style building, with arcads and red colour, is inspired by the "Place Masséna" in Nice, French Riviera, where are coming from the first "moyas".

Le Château

Le Château domine le port et le quartier commerçant. Restauré il y a peu, il se destine à devenir un château-musée de la fresque et hébergera prochainement le musée de la Chapelle Moya. Une salle est réservée aux réceptions officielles.

**The Castle**

The castle is overlooking the port and the commercial district. Recently restored, it is destined to become a Castle-Museum of the frescoes, and will soon house the Museum of the Moya Chapel. One room is reserved to official receptions.

Le gouffre

Récemment découvert lors des travaux de restauration du château, une grotte vertigineuse se trouve sous le vieux village. On peut l'apercevoir en y accédant par la partie supérieure à partir d'une salle du château et par le bas par un trou aménagé dans la roche sur l'un des quais du port. Tant que les travaux d'aménagement n'ont pas été réalisés, il faut rester prudent car aucune protection n'a encore été posée.

The abyss

Recently discovered during the restoration works of the Castle, a vertiginous cave, under the old village, can be visible from one room of the Castle or from a hole built into the mountain, on the dock of the port. Be careful, there is at that moment no protection.

**Shopping**

Le visiteur qui fait le tour du quartier des boutiques sera surpris par l'une des particularités de l'île Moya. Ici, quasiment rien n'est à vendre. Seuls quelques rayons de souvenirs permettent d'acheter des posters ou des copies de tableaux de Moya. Les boutiques exposent leurs produits mais nul vendeur ne viendra vous importuner.

In the commercial district, the visitor will be surprised by one of the particularities of the Moya Island. Here, almost nothing is for sale. Only a few number of "souvenirs" shops sells posters or copies of Moya's paintings. The shops display their products, but no sellers will come to bother you.

**Boutiques****Le Moya Store :**

C'est le grand magasin de l'île Moya : on peut y acheter les souvenirs et les posters.

The Moya Store :

It is the big department store of the Moya Island : you can buy here souvenirs and posters.

**La Mode de**

Moya : Une collection des robes peintes par Moya, généralement au cours de performances en direct.

Moya fashion: A collection of dresses painted by Moya, usually during live happenings.



Moya Optique :
Ici les lunettes sont tout un Art.

Moya Optical :
Here, glasses are Art.

Moya Lingerie

: L'une des boutiques de la rue de la Mode de Moya.

Moya Lingerie :

One of the shops of the Moya Fashion Street.

Moya Caviste : De nombreuses bouteilles avec les étiquettes de Moya.

Moya's Wines : *Many bottles with the Moya's Labels.*



Moya Fleuriste : Cette boutique a reçu le prix de la plus belle boutique de l'île Moya en 2007.

Moya Florist : *This shop has received an award : the prize for the most beautiful shop of the Moya island in 2007.*



Que le bijoutier, le marchand de jouets, le pâtissier et tous les autres nous pardonnent pour leur absence mais dès que le photographe officiel du Ministère du Tourisme aura terminé ses prises de vue, nous ne manquerons pas de les ajouter à cette liste.



We dont forget the jeweller, the toys seller, the pastry maker and the others : as soon as the official photographer of the Ministry of Tourism has finished his shots, we will add them to the list.



Services et administration



Services and administration

51

L'office du Tourisme

C'est bien évidemment le premier point de passage pour tout visiteur de l'île Moya. L'office du tourisme du Moya Land vous donnera toutes les indications pour votre visite. Pour les voyageurs pressés, différents téléports vous amènent directement aux principaux centres d'intérêt de l'île.



Tourism Center

Obviously, the Tourism Center of the Land Moya is the meeting point for any visitor of the Moya Island. This office will give you all informations available for your visit. For the hurried travellers, different teleports will send you quickly in the main points of interest of the island.

L'Hôpital

L'hôpital est accessible par hélicoptère. Il possède une unité de radiologie et d'IRM, une salle de chirurgie et un dentiste. Au rez-de-chaussée, se trouve le cabinet du psychiatre, et tout près, la pharmacie.



The Moya Hospital

The hospital is accessible by helicopter. It has an unit of radiology and MRI, a surgery room and a dentist. At the ground floor, you will find the Psychiatrist's Office, and very closer, the Pharmacy.



La pharmacie

La pharmacie ne donne pas de médicament mais diffuse des messages de préventions. Au premier étage se trouve le centre de prévention contre le SIDA.



The pharmacy

The pharmacy does not give medications but only prevention messages. At the first floor, is the center of AIDS prevention.

Prévention

Le centre de prévention montre les affiches et tee-shirts des différentes campagnes réalisées par Moya.

Prevention

The prevention center shows posters and tee-shirts of the various campaigns undertaken by Moya.



L'administration

Le Moya Land n'exige ni visa ni papier d'identité, n'émet aucun titre ni document, ne préleve aucun impôt. L'administration est utilisée par le service de communication et le studio Moya qui produit la Télé Moya ainsi que les sites internet de Moya.

Une radio émet en continu de la musique sans commentaires ni publicités.

The administration

The Moya Land demand neither visa nor identity papers, does not remove any Taxes. The administration is used by the service Communication and the Moya studio - which produces the Moya TV - as well as the websites of Moya.

A non-stop radio broadcast music without any comments nor advertisings.



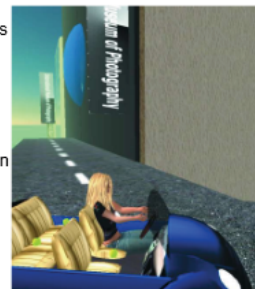
Le Moya free car

Ce service permet à tous les visiteurs d'emprunter une voiture par un simple click afin de visiter l'île. En cas d'abandon de l'automobile ou d'accident, le véhicule revient instantanément à son point d'origine. Ce service unique sur Second Life est particulièrement apprécié des touristes exigeants.

The Moya Free Car

You can visit the Moya Island by car. This service allows to all visitors to borrow a free car with a simple click.

In case of accident, the vehicule instantly returns to its point of origin. This service - the only one available in Second Life - is particularly popular and successful.



Presse

Pour obtenir un dossier de presse ou consulter les articles de presse et les vidéos consacrés à l'île Moya, vous pouvez vous rendre au premier étage de l'immeuble de l'administration ou encore à la librairie Moya pour l'actualité immédiate.
Pour tout renseignement, adressez votre demande à cette adresse mail : moya-island@live.fr

Press

For a press kit or consulting the press articles and videos devoted to the Moya Island, you can go to the first floor of the Administration's Building - and also to the Moya bookstore for the last news.

For further information, contact moya-island@live.fr



TOURISME - VISITES GUIDEES - MOYA TOUR

L'office du tourisme du Moya Land vous donnera toutes les indications pour votre visite. Pour les voyageurs pressés, différents téléports vous amènent directement aux principaux centres d'intérêt de l'île.
Contact : moya-island@live.fr



TOURISM - GUIDED TOURS - MOYA TOUR

The Tourism Center of the Land Moya is the meeting point for any visitor of the Moya Island. This office will give you all informations available for your visit. For the hurried travellers, different teleports will send you quickly in the main points of interest of the island.

Please contact moya-island@live.fr

Moya Tour

L'office du tourisme de Moya organise régulièrement des visites guidées pour les amateurs d'art et des voyages de presse pour les journalistes. Avec un peu de chance, c'est Moya lui même qui vous fera visiter son île. Pour prendre RDV adressez un mail à : moya-island@live.fr

Dans la RL (Real Life), Moya n'a pas son permis de conduire, mais vous ne risquez rien sur SL. Une partie de la visite se fait à pied (le vieux village) et par téléportation (le laboratoire numérique). En fonction de l'actualité, vous pourrez également participer à des excursions afin de visiter la Fondation Moya sur le continent et également les expositions Moya sur d'autres îles, galeries ou musées. Pour connaître les expositions en cours, contactez l'office du tourisme..



Moya Tour

The Tourism Center organises daily Moya Guided



tours for the Art lovers and Press trips for journalists. If you are lucky, Moya himself will show you his own Island. Send a mail to : moya-island@live.fr

In the RL (Real Life), Moya has no driver license, but there is no danger in SL.

You can also visit the Moya Island by foot (the old Village) and by teleportation (the Digital Laboratory). Depending on the news, you could participate to little trip for visiting The Moya Foundation on the continent - or any Moya's exhibitions on other islands,

galleries or museums. For more informations on the current exhibitions, see the tourism center.

L'avatar de courtoisie

Pour ceux qui souhaitent visiter l'île Moya sans créer leur avatar, ou pour un premier essai, l'Office du Tourisme met à leur disposition un avatar en libre service. Il suffit de charger "Second Life" dans son ordinateur et de prendre RDV par mail pour obtenir le nom et le code de l'avatar de prêt. Ainsi vous arriverez directement sur l'île sans passer par les étapes d'apprentissage. Un petit mode d'emploi vous sera fourni avec le mail pour savoir manipuler l'avatar "visiteur". Nous vous conseillons de motiver votre demande, d'indiquer votre identité et de donner vos jours de préférence. Vous pourrez choisir entre un avatar féminin ou masculin. L'avatar est laissé à disposition pour la journée et doit respecter les règles élémentaires de courtoisie à l'égard des habitants de Second Life qu'il sera amené à croiser. Pour réserver l'avatar "visiteur", adressez un mail à : moya-island@live.fr

The Courtesy Avatar

For those who wish to visit the Moya island without creating their own avatar, or for a first test, the Tourism Center provides a free avatar service. You must simply load "Second Life" software on your computer and make an appointment by e-mail to get

the name and the code of the avatar.

So you will arrive directly on the island without going through learning stages. A small manual will be provided with the e-mail to learn to manipulate the "visitor" avatar.

You must indicate your identity and give your days free, choose between female or male avatar.

Avatar is available for one day and must respect the rules of Second Life.

To reserve the "visitor" avatar, please send an e-mail to Moya-island@live.fr



Hautes technologies - Hightech

63

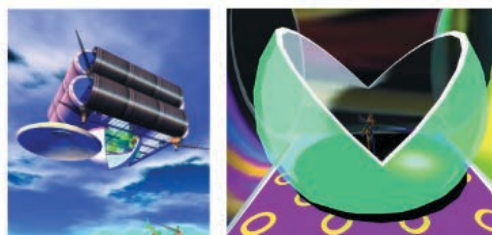
L'île Moya est le siège d'intenses recherches concernant l'avenir du web 3D. L'école et l'université du Moya Land ainsi que le laboratoire du virtuel participent à ces travaux, dans le cadre du programme européen "M.O.Y.A".

La plupart de ces recherches restent secrètes : seuls le musée des arts numériques et le show-room du laboratoire sont accessibles au public.

The Moya Island is the place of intensive researches about the future of the 3D web.

The school, the university and the virtual laboratory of the Moya Land participate to this research, into the european program "M.O.Y.A".

Most of this researches are secrète but you can visit the visual arts museum and the show-room of the laboratory.



Régime : dictature de l'Art

Drapeau : 

Monnaie : Linden Dollar (1000 LD = 3 euros environ)

Langue : un "babler" peut vous être fourni pour des traductions automatiques en toutes langues

L'heure locale : heure californienne (moins 9 heures par rapport au méridien de Greenwich)

Une journée dure 4 heures - pour les événements exceptionnels, le jour ou la nuit peuvent être prolongés.

Climat : idéal programmé par défaut, mais ajustable par le visiteur

Regime: dictatorship of Art

Flag : 

Currency: Linden Dollar (1000 LD = about 3 euros)

Language: a "babler" can be provided for automatic translations in all languages

The local time : time of California (minus 9 hours compared to the Greenwich meridian)

A day lasts 4 hours - for exceptional events, day or night can be extended.

Climate: ideal programmed by default, but adjustable by the visitor

ANNEXE V: CATALOGUE DE L'EXPOSITION *RINASCIMENTO*

VIRTUALE



Ri
na
sci
men
to
virtuale

l'Arte
in Second Life®
e nei virtual
worlds

rinascimento • il tuale

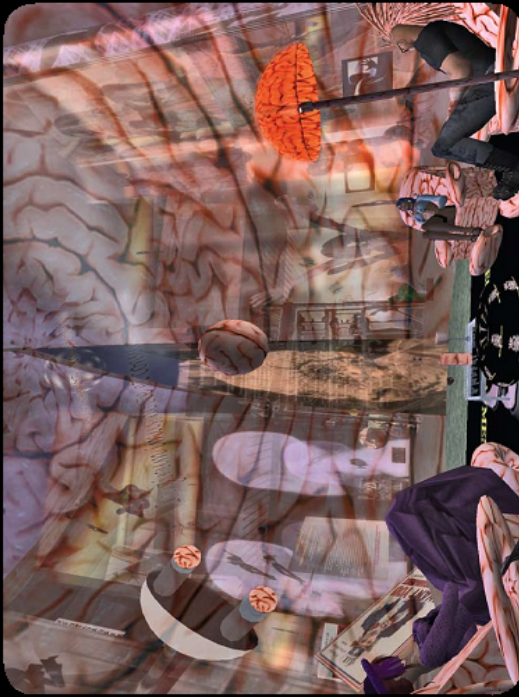
uomini • donne



Stephanie Weidman - Star (dicembre 2017)

Paola Noya - 100





Neupaul Phum - Sacrosanctum



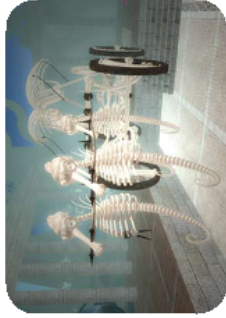
Reichers Wies - Out of Time



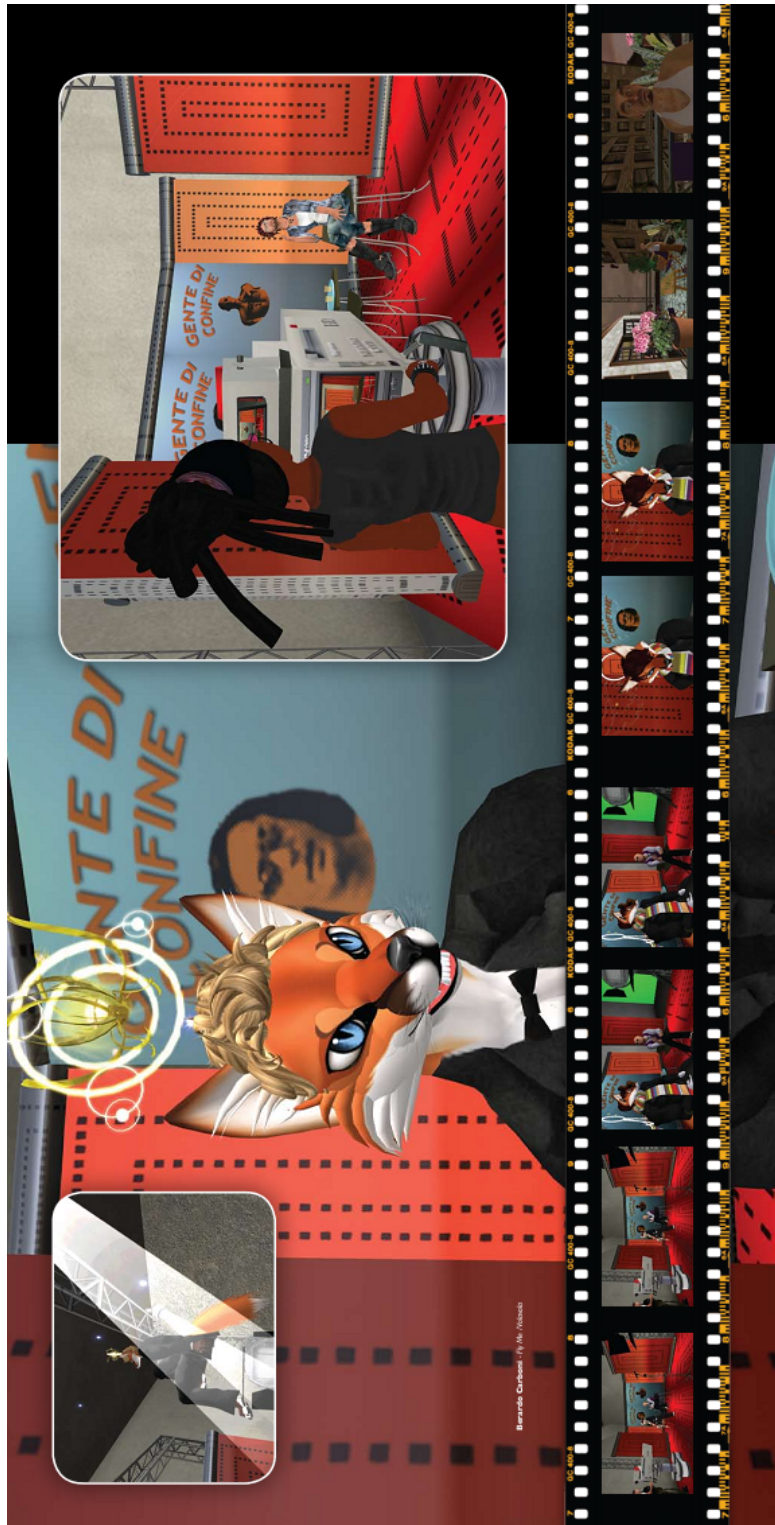
Neupaul Phum e Paggere Pagg - Sacrosanctum



Heim Kelly - Hallow Games



Bettina Terry - Posing in a Spreads (Pischaes Spreng)



ANNEXE VI : SYNOPSIS ET FICHES TECHNIQUES

Synopsis et présentation du film: The Cat, the Reverend and the Slave⁸³⁵:

Synopsis:

Markus est un « furry » : l'animal qui sommeille en lui est un chat. Benjamin est un pasteur moderne : il prêche les évangiles dans une église virtuelle. Kris est un maître « Goréen » : il contrôle la vie sexuelle de ses esclaves depuis sa chambre... Un documentaire sur trois communautés emblématiques de Second Life.

Fiche technique :

Date de sortie : 15 septembre 2010

Réalisation : Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA

Production : Capricci Films

Scénario : Alain DELLA NEGRA et Kaori KINOSHITA

Interprétation : Patrick TEAL, Benjamin L. FAUST, Jennifer R. FAUST, Krista KENNETH

Image : Kaori KINOSHITA, Michael PESSAH

Son: Rowen BURKAM, Alain DELLA NEGRA

Durée : 80 MN

Année de réalisation : 2009

Pays de production : France

Langue : Anglais sous-titré français

Support de diffusion : HDCAM - BETA NUM - BETA SP

N° de visa : 119-397

Distribution : CAPRICCI FILMS

Droits disponibles : Tous modes de diffusion pour le monde entier

Soutiens financiers :

CNC : aide à l'écriture et au développement (20 000 euros) ; DICREAM: aide à la maquette (14 000 euros) et à la production (19 000 euros) ; Région Pays de La Loire : aide à la production (10 000 euros) ; ARCADI: aide à la production (14 000 euros).

835 Source : http://www.capricci.fr/fiche.php?id_film=104

Synopsis du film *Vola Vola / Fly me* et présentation :

Synopsis

« *Vola Vola/ Fly me* is about human beings, emotions becoming inevitably dull, the want not to surrender to habit always striving for more, and that love in need to be kept alive and preserved from its natural decay. There are two films in *Vola Vola/ Fly me*, both of them with the same screenplay.

However, the first film will be shot in 3-D computer graphics, also exploring the virtual worlds of Second Life. The plot, as it unravels, specifically aims to disorient the viewer when it becomes increasingly difficult to understand what is actually real and what is not. Real avatars and real people, interpreting themselves, plus fictional characters, both computer generated and in flesh and blood, are all playing different roles throughout the entire picture.

Finally, *Vola Vola/ Fly me* also deals in a sociological way, sometimes even surreal, with themes such as hacker ethics or the values shared in a virtual society, topics, which are too often left out by science-fiction in general. The main message is to defend those values, as they play an important part in our cultural heritage by helping us to build a better place to live for everyone. The entire film will be set in Rome as the actual city and as a virtual one where it is now possible to meet characters coming from different virtual universes. The two films will be mirroring each other. Although the pictures will be distributed through different medias. »⁸³⁶

Fiche technique :

Date de sortie : 15 septembre 2010

Réalisation : Berardo CARBONI

Production : Arnaldo GUIDO, Cinesicilia et Isabella ARNAUD

Scénario : Mario GEROSA

Interprétation : Alessandro HABER, Sofia VIGILAR, Flavio AQUILONE, Gisella BURINATO, Eugenia COSTANTINI and Libero DE RIENZO, Bibbe HANSEN, Sabrina IMPACCIATORE, Fabiana FORMICA

Genre : Machninima

836 Source : <http://www.creativemachinery.org/volavola.html>

Pays d'origine : Italie

Image : Evo SZUYUAN

Son : Pietro POMPEI

Durée : 95 MN

Année de réalisation : 2009

Pays de production : Italie

Langue : Italien sous-titré anglais

Support de diffusion : Second Life

Droits disponibles : Utilisation privée et non commerciale

Soutiens financiers : Alessandro DI CARLO (Mediterranea Costruzioni), Marco D'AGOSTINO (SOGEDA), Roberto D'ERAMO.

Synopsis et présentation du film AVATAR de James CAMERON :

Synopsis :

« AVATAR nous entraîne dans un univers spectaculaire qui repousse les limites de notre imagination. Un héros malgré lui se lance dans une aventure épique qui le conduira à se battre pour sauver un monde lointain, un monde qu'il finira par considérer être le sien.

James Cameron, le réalisateur oscarisé de Titanic, a commencé à concevoir le film il y a quinze ans, à une époque où les moyens pour concrétiser sa vision n'existaient pas encore. Aujourd'hui, après quatre ans de production intensive, Avatar offre une expérience cinématographique unique, portée par une nouvelle génération d'effets spéciaux. Une technologie révolutionnaire inventée pour le film qui laisse toute sa place à l'authenticité émotionnelle des personnages, pour une immersion totale du spectateur dans l'intensité de l'histoire.

Nous découvrons ce monde lointain à travers le regard de Jake Sully, un ancien marine immobilisé dans un fauteuil roulant. Malgré sa paralysie, Jake est resté un combattant au plus profond de son être. Il est recruté pour se rendre à des années-lumière de la Terre, sur PANDORA, où de puissants groupes industriels exploitent un minerai rarissime destiné à résoudre la crise énergétique sur Terre. Parce que l'atmosphère de PANDORA est toxique pour les humains, ceux-ci ont créé le Programme Avatar, qui permet à des « pilotes » humains de lier leur esprit à un Avatar, un corps biologique commandé à distance, capable de survivre dans cette atmosphère létale. Ces Avatars sont des hybrides créés génétiquement en croisant l'ADN humain avec celui des *Na'vis*, les autochtones de PANDORA.

Sous sa forme d'Avatar, Jake peut de nouveau marcher. On lui confie une mission d'infiltration auprès des *Na'vis*, devenus un obstacle trop conséquent à l'exploitation du précieux minerai. Mais tout va changer lorsque NEYTIRI, une très belle *Na'vi*, sauve la vie de Jake. Ce dernier est alors recueilli par son clan, et à travers de nombreuses épreuves et aventures, il va apprendre progressivement à devenir l'un des leurs. Alors que la relation entre Jake et la réticente NEYTIRI s'approfondit, Jake en vient à respecter le mode de vie des *Na'vi* et finit par trouver sa place parmi eux. Reste pour lui à affronter l'ultime épreuve en les menant dans une bataille épique qui devra sceller le destin de tout un monde. »⁸³⁷

837 Source : site officiel du film AVATAR :
<http://www.avatar-lefilm.com/#/story>

Fiche technique ⁸³⁸ :

- **Date de sortie** : 16 Décembre 2009
- **Réalisation** : James CAMERON
- **Production**: 20th Century, Dune Entertainment, Lightstorm Entertainment, Giant Studios, Ingenious Film Partners
- **Scénario** : James CAMERON
- **Interprétation** : Sam WORTHINGTON, Zoë SALDAÑA, Sigourney WEAVER, Michelle RODRIGUEZ, Giovanni RIBISI
- **Genre** : Science-fiction, Fantastique
- **Pays d'origine** : USA
- **Effets spéciaux visuels** : Weta Digital, Industrial Light & Magic, BUF Cie.
- **Direction des effets visuels**: Kevin MCTURK, Brad ALEXANDER, Brooke BRETON, Shawn DUNN, Miguel A. FUERTES, Keith LACKEY, Joe LETTERI, Ruth-Anne LOVERIDGE, Joseph C. PEPE, Jacqueline ROSADO, Mark SAGAR
- **Musique** : James HORNER
- **Son** : Français Dolby Digital 5.1, Anglais Dolby Digital 5.1
- **Durée** : Version longue : 178 min
- **Année de réalisation** : 2009
- **Pays de production** : USA
- **Langue** : Anglais

838 Voir la fiche complète sur le lien :
http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=61282.html
Ou bien sur le site Imbd (version anglaise plus complète)
<http://akas.imdb.com/title/tt0499549/combined>

Résumé:

Prenant appui sur une analyse des œuvres artistiques et littéraires dont *Utopie* de T. MORE, *Le Samurai Virtuel* de N. STEPHENSON ainsi que *Le Corps utopique, suivi de Les hétérotopies* de Michel.FOUCAULT, la thèse examine trois hypothèses de l'espace territorialisé par les artistes : Le Topos, l'Hétérotopos et l'Utopos. Trois genres d'espaces ont été étudiés : Les MUVES (*Second Life* et les *Open Sims*), les *Machinimas* et le cinéma (le film *Avatar* de J. CAMERON).

Ces nouveaux espaces artistiques favorisent une communication entre les territoires réels et concrets avec ceux virtuels et actuels se trouvant dans le cyberspace comme le mentionne P. LEVY. Selon lui, les créations et les textes de Fred FOREST ont mis en évidence la notion du cyberterritoire.

Ces territoires numériques en émergence sont hétérotopiques et considérés comme des espaces autres, hétérogènes, de transition et de contestation selon FOUCAULT.

L'approche des enjeux utopiques de ces espaces numériques et fictionnels instaurés dans le film *Avatar* de James CAMERON et les *Machinimas* nous conduit à être attentifs à la problématique du corps envisagé comme avatar, aux espaces virtuels et à la manière dont les artistes appréhendent des îles de *Second Life*.

Il s'agit de dégager les codes des mondes virtuels et de comprendre les enjeux utopiques des espaces virtuels conçus comme un territoire virtuel imaginaire.

La thèse analyse l'espace internet, en tant que topos hypermatériel et virtuel, dont les programmes et les interfaces peuvent simuler le réel, le dépasser tout en nous faisant entrer dans un monde rêvé ou bien utopique.

Abstract:

According to an analysis of artistic works and literature, among which are *Utopia* of T.MORE, *Snow Crash* of N. STEPHENSON and *The utopian body* followed by *heterotopias* of Michel FOUCAULT, the present thesis examines three hypotheses of the space territorialized by artists : the Topos, the Heterotops and the Utopos. Three types of space were studied: the MUVES (*Second Life* and *the Open Sims*), the *Machinimas* and the cinema (the film *Avatar* by J. CAMERON).

These new artistic spaces support a communication between the real and concrete territories and the virtual and actual ones which are found in the cyberspace as mentioned by P. LEVY. According to him, the creations and texts of Fred FOREST brought out the notion of cyberterritory.

These digital and emerging territories are heterotopic and are considered as different spaces, heterogeneous, transitional and of contestation, according to FOUCAULT.

The approach of utopic challenges relative to these digital and fictional spaces, which are found in James CAMERON's film *Avatar* and the *Machinimas*, compels us to be attentive to the question of the body considered as avatar, to the virtual spaces and to the manner with which the artists apprehend the *Second Life* isles.

This aims at extricating the codes of the virtual worlds and understanding the utopic challenges of the virtual spaces which are conceived as an imaginary virtual territory.

The thesis analyzes the space in the internet, as an hypermaterial and virtual topos of which the programs and the interfaces can simulate the real, go past everything, leading us to a world of dreams or to a rather utopic world.