

DANS LA PEAU D'ARIELLE

Ariel, *chantant*

Ses os sont devenus corail

Perles sont ses yeux

Rien de lui ne disparaîtra

Mais il est changé

En quelque chose de beau et d'étrange

William Shakespeare,

La Tempête, Acte I scène 2

Un homme seul en scène, debout derrière une table avec du matériel informatique. Lorsque les spectateurs entrent dans la salle, il semble regarder fixement son téléphone portable installé sur un mini-trépied émergeant de câbles emmêlés. Son visage est projeté sur un grand écran, au centre de la scène, recouvert d'un masque numérique aux traits féminins — selfie vidéo. L'homme se dandine, avance et recule face à la caméra de son smartphone — lorsqu'il est trop près, ou trop loin, le masque disparaît et l'homme se repositionne pour que son visage soit à nouveau recouvert de cette peau numérique. Comme un comédien, il semble chercher la position juste par rapport à son personnage — trop loin ou trop proche, celui-ci échappe et l'acteur redevient lui-même.

Sa sorte de danse en balancier lent et hasardeux face à son téléphone-miroir ne cesse que lorsque les lumières baissent dans la salle. Alors il lève les yeux et s'avance vers le centre de la scène. Il a une trentaine d'années, les cheveux en bataille, le corps frêle sans paraître fragile, les mouvements vifs, quelque chose d'aérien et de versatile dans le corps et le regard. À l'autre bout de la scène, proche de l'écran central, une autre image aux tons pastel et légèrement vibrante est projetée sur un deuxième écran : cela ressemble à des morceaux de corps humain étalés au sol, comme en désordre, on reconnaît une main, peut-être une épaule ou une hanche.

Lorsque Simon Senn prend la parole, c'est avec une voix peu assurée et pourtant comme déterminée. « Voilà comment tout a commencé », dit-il. Il raconte sa rencontre avec une inconnue, une certaine Arielle, ou plutôt son double numérique qu'il a acheté en ligne pour quelques sous. Il décrit les péripéties du paramétrage de ce pantin numérique : à la fois technique et ludique, ce qu'il explique semble spontané et sans grande complexité — l'homme a l'air passionné mais n'a rien d'un ingénieur ou d'un geek retranché dans un monde parallèle et spécialisé. Il utilise du matériel courant

— smartphone, ordinateur portable, vidéoprojecteur et lunettes 3D. Il a acheté ce corps numérique sur un site facile d'accès, recouru à un logiciel en ligne pour l'animer, trouvé des réponses sur les réseaux sociaux, suivi les conseils d'un internaute russe rencontré sur un forum. En parallèle à son récit, apparaît un espace technologique à la fois mondialisé, efficient et visiblement accessible, presque ordinaire. Un monde à venir se fait jour ici, qui n'a plus rien de caché ou de crypté.

Que peut un corps ?

Simon est ainsi devenu propriétaire d'un avatar numérique, réplique photoréaliste d'excellente définition — le moindre grain de la peau est visible — du corps d'une jeune femme au gabarit proche du sien. Il le paramètre et peut bientôt incarner ce corps grâce à des capteurs et à une paire de lunettes 3D. Or cette expérience — devenir, dans l'image, une femme, se voir bouger en tant que corps féminin — le bouleverse, raconte-t-il. Il confie qu'il se sent bien dans ce corps, qui semble lui révéler quelque chose de lui-même qu'il ignorait et qui l'émeut.

Commence alors une sorte d'enquête aux ramifications multiples mais qui n'a qu'un

objet: que peut-il faire avec ce corps — qui est devenu virtuellement le sien mais qui est à l'image d'une inconnue? Il décline cette question et ce qu'elle implique: pour lui, comme homme, amant et père de deux petites filles — affectivement, psychologiquement et socialement; d'un point de vue légal, en détaillant les imprécisions du contrat de licence qu'il a reçu au moment de l'achat; médicalement, en découvrant les effets de la *dysmorphie Snapchat*, maladie psychologique attestée lorsque quelqu'un cherche à ressembler à son avatar en ligne; puis en approchant la puissance — et la simplicité de fabrication — des *deepfakes* ou hypertrucages, ces vidéos mensongères dans lesquelles le visage d'une personne est remplacé par celui d'une autre, ou qui font dire à quelqu'un une parole qu'il n'a jamais prononcée. Lorsqu'il comprend qu'il pourrait se faire passer pour cette femme, il trouve une application chinoise pour smartphone qui intègre en quelques secondes son propre visage dans n'importe quelle vidéo et il entre en contact avec l'Australienne Noelle Martin, victime à 17 ans d'un *deepfake* pornographique et qui, devant l'absence de lois de protection des images personnelles en ligne, devient six ans plus tard une activiste et avocate influençant

le vote de lois adéquates dans son pays. À sa confusion intime répond celle de repères sociaux liés au genre, à la technique, à la création artistique, à la psychologie, aux médias, au commerce ou aux lois. La technologie est allée visiblement plus vite que les cadres de pensée nécessaires pour réfléchir ses impacts dans la vie intime comme dans la société.

Enquête sur les effets (l'actuel) du virtuel

En scène, Simon Senn raconte, explique, démontre, se confie. À l'écran, nous découvrons les logiciels à l'œuvre et les étapes de manipulation de ce corps dans tous ses états. Simon va par exemple «coller» l'image 3D de sa propre tête «sur» la réplique du corps féminin. Pourtant, des opérations effectuées sur l'image d'un corps, et a fortiori celui d'une jeune femme nue, ne manquent pas de réveiller des fondamentaux culturels et des enjeux symboliques et sociaux troublants. Elles convoquent autant l'histoire de l'art que la pornographie, les déterminants de l'identité, les règles éthiques du consentement et du respect de l'intégrité physique, ou l'utilisation industrielle des données personnelles.

Sa recherche se transforme alors en quête: rencontrer la femme dont il a incarné l'image

du corps *de l'intérieur*, celle qui détient peut-être la clé de ses interrogations. Aidé par un ami, il la retrouve sur les réseaux sociaux. Elle vit près de Londres, étudiante en design d'une vingtaine d'années. Il part la rencontrer. Mais elle ne s'avère pas la pythie espérée: elle-même ne sait rien, à l'évidence, des usages possibles de ces images qu'une entreprise spécialisée a prises d'elle en quelques minutes et pour un salaire minimal. Dans le spectacle, Simon interrompt son récit et propose de l'appeler. Sur l'écran de son téléphone apparaît Arielle, plaisantant avec les spectateurs et répondant volontiers à leurs questions. À moins... à moins que Simon n'ait tout inventé? Que son histoire ne relève que de ses fantasmes ou de sa fantaisie? Que cette Arielle ne soit une actrice tenant un rôle et sa réplique numérique la métaphore du costume ou du personnage au théâtre?

Car comme toute forme théâtrale basée sur une enquête documentaire, *Be Arielle F* n'échappe pas au soupçon de la fiction et de la manipulation des faits. Malgré l'empathie provoquée par l'allure sympathique de Simon et l'étonnant de son récit, rien ne permet de déterminer avec certitude ce qui est de l'ordre de l'invention ou des faits réels — et il est légitime

pour les spectateurs de douter de la véracité de ce qu'ils découvrent. Ce n'est pas une limite de l'exercice, au contraire: c'est ce qui rend le spectacle performatif de son propre discours, ce qui fait que nous faisons l'expérience concrète, durant la représentation, de ce qu'il nous expose. L'expérience théâtrale elle-même se prolonge d'une question centrale dans le récit de Simon: qu'est-ce qui nous permet d'accorder du crédit à une image, une fiction, un artifice? Et par suite, qu'est-ce qui lie une personne à l'image de son corps? Quelles sont les limites — éthiques ou légales — dans la manipulation d'une image, d'une fiction, d'un *virtuel*?

Le spectacle de Simon Senn devient troublant lorsqu'à travers le cas concret et personnel qu'il présente, il ébranle l'évidence tacite du rapport entre soi et l'image de soi — et doublement: entre Arielle et son double numérique, puis entre l'homme Simon et ce qu'il révèle de lui-même en se parant du corps d'une femme. Le corps numérisé d'Arielle est lié à elle et ne l'est pas. Arielle n'a rien à voir avec l'expérience que vit Simon dans cet objet numérique, qui advient au-delà ou en deçà d'elle comme personne. Mais elle reconnaît pourtant quelque chose en Simon qui redonne sens, à ses yeux,

à l'existence de ce double virtuel. Autrement dit, le spectacle formule une hypothèse passionnante: ce sont les effets qu'il produit qui donnent sens à un artifice. Lorsqu'il part à la recherche d'Arielle, Simon tente de donner du sens à cette réplique numérique en en retrouvant l'origine — le modèle et le contexte de l'image. Arielle n'a rien d'autre à lui répondre que son regard interrogateur et silencieux. Le réel que représente l'image ne l'explique pas et ne la justifie pas. Les images du corps d'Arielle n'ont aucun sens pour elle, qui n'en présage même pas l'existence. Pour le dire autrement, les images du corps d'Arielle informent moins sur Arielle que sur Simon. Elles sont moins le témoin de quelque chose (leur sujet, Arielle) que le support, le média, le canal de transferts et de nouvelles perspectives, par-delà ce qu'elles représentent — ce qu'Arielle écrit avec justesse dans la lettre qu'elle a adressée à Simon à l'occasion de cette publication et qui est traduite en fin d'ouvrage.

L'allégorie de l'artifice

En mettant en scène un objet devenu à la fois reconnu, popularisé par les jeux vidéo par exemple, et encore surprenant — la réplique

numérique intégrale de la peau d'un individu — Simon Senn trouve une allégorie évocatrice de notre rapport à l'artifice et à l'apparence: un corps «sans organe», vide, sans rien à l'intérieur, détaché de son origine concrète et qui semble flotter dans les airs — ce sera le cas dans la plupart des images produites de la réplique d'Arielle: métaphore quasi parfaite de ce que sont les images. Elles ont une existence propre, indépendante, elles sont attrayantes, attirantes voire chargées d'un érotisme latent, elles font de l'effet sur ceux qui les regardent ou les manipulent, et pourtant nous cherchons essentiellement à les rattacher à leur origine hypothétique, à leur invisible référent dont elles ne témoignent que partiellement — et nous ignorons largement les effets qu'elles ont sur nous en tant qu'images. Les difficultés de tous les interlocuteurs de Simon à expliciter ce que *peut* cette image numérique ne font que révéler un peu plus combien la *vie imaginaire* des images, leur autonomie et leur existence propre, restent mystérieuses.

Cependant le spectacle ne défend pas la pure existence libre des images, comme peut le faire par exemple l'industrie qui les considère comme une marchandise comme une autre, à l'instar de l'entreprise avec laquelle Simon

tente de communiquer. Au contraire, à aucun moment Simon n'oublie le fait que l'image agit — sur lui, sur Arielle, sur nous qui regardons finalement — et que cet effet, pour difficilement circonscriptible qu'il soit, n'en est pas moins effectif. Sa proposition est double: d'une part, explorer pleinement ce que l'image provoque en lui, sans rien lui enlever ni, à l'inverse, prétendre s'en faire maître; d'autre part, détourner les outils marchands de manipulation des images, qui exploitent la fascination autant que la promesse technologique, qui fait accepter les conséquences d'une technologie sous prétexte de sa nouveauté. Il refuse ainsi d'abandonner la technologie à l'industrie marchande pour préférer en faire un nouvel outil de connaissance de soi et de la société, en dévoilant les potentiels poétiques. Ainsi, il humanise la technologie. Simon Senn ne détache pas le danger sous-jacent de manipulation de l'humain par ces nouvelles technologies de l'opportunité qu'elles représentent en termes de connaissance de soi et de création poétique. Cette critique nuancée de la technologie, qui ne nie pas son existence mais problématise ses usages, vient notamment de la méthode de création: Simon Senn évite l'approche conceptuelle et moralisante en s'intéressant à un cas

pratique qu'il ne généralise pas. Ce faisant, il réfléchit la technologie du point de vue de l'utilisateur et non à travers l'idée de technique.

Que l'image agisse autant qu'elle représente, qu'elle trompe ou participe de la prise de pouvoir sur les corps tout en ouvrant potentiellement des voies tangentes dans le cours institué du monde, il n'y a certes là rien de vraiment nouveau — et ce n'est pas le propos du spectacle. En passant par l'expérience personnelle, il raconte bien davantage comment le virtuel, comme tout ce que produit l'humain, n'est pas un espace séparé, c'est-à-dire maîtrisable, contrôlable, mais une présence. Et que cette présence, comme dans toute rencontre, invite à reformuler à nouveaux frais ce que peut un corps, ce que peut l'humain, et à défaire ce que nous avons cru, par habitude et par souci d'efficacité, pouvoir tenir séparé: le personnel et le collectif, la psyché et la loi, le sensible et le technologique. Simon Senn s'en fait le médiateur, celui qui retisse et rattache, comme il devient l'intermédiaire entre Arielle et nous — quitte à être lui-même déplacé. C'est bien là que Simon Senn, comme artiste, geek passionné, homme et père, retrouve le « trouble dans le genre » analysé par Judith Butler ou l'hybride cyborg exposé par Donna Haraway, l'éthique

du vivant redéfinie par Vinciane Despret ou l'écologie humaniste défendue par Dominique Bourg : il nous revient de vivre et de penser les jonctions, les échanges et les mélanges plus que de produire des séparations artificielles et des distinctions, aussi logiques paraissent-elles. Avec Simon Senn, le virtuel ne devient pas un obstacle ou un problème, mais une occasion.

L'île, l'acteur et le pantin

Simon Senn s'inscrit dans une longue tradition théâtrale, celle de la confrontation en scène du comédien avec un pantin, double inerte de lui-même : une co-présence aux puissants pouvoirs d'évocation, de Heinrich von Kleist à Edward Gordon Craig en passant par Tadeusz Kantor et son Théâtre de la Mort de ses acteurs porteurs de pantins, formes figées surgies des souvenirs, par exemple. En rapprochant l'acteur vivant de la figure inerte aux mouvements étrangement humains, le théâtre se rappelle qu'il est un espace intermédiaire entre la vie — la vie intérieure et la vie de la cité — et les mondes invisibles, et que l'acteur est le médiateur entre les deux, mi-humain comme nous dans la salle et mi-figure évanescence et spectrale, à l'instar précisément de Simon Senn à la

fois avec nous et devenant ce personnage virtuel et étrange.

Dans *La Tempête* de Shakespeare, Prospero, magicien et maître d'une île quasi déserte, délivre un esprit aérien nommé Ariel des sorts d'une sorcière. Avec lui et grâce à sa magie de l'illusion, il trompe ses ennemis et leur fait subir des épreuves initiatiques. À la toute fin de la pièce, il les libère, raconte son histoire et renonce à la magie de l'illusion. Comme Simon qui a sauvé l'avatar d'Arielle des fourches caudines de l'industrie, il se tourne alors vers les spectateurs : eux seuls, par leurs applaudissements, pourront le tirer de l'île dans laquelle il est enfermé. Sur l'île des illusions qu'est aussi le théâtre, la magie est trompeuse et l'attention des spectateurs délivre :

*Maintenant je n'ai plus de magie. La seule force qui me reste est la mienne, qui est faible mais vraie. Vous qui êtes là, vous pouvez m'enfermer ici ou me ramener chez moi. Ne me laissez pas sur cette île déserte, maintenant que j'ai retrouvé mon royaume et pardonné aux menteurs. Délivrez-moi [...] sinon mon projet échoue, qui était de vous plaire. Je n'ai plus d'esprits pour dominer, plus d'art pour enchanter. [...] Que votre attention me rende libre. (Shakespeare, *La Tempête*, Épilogue)*