

Article de recherche :

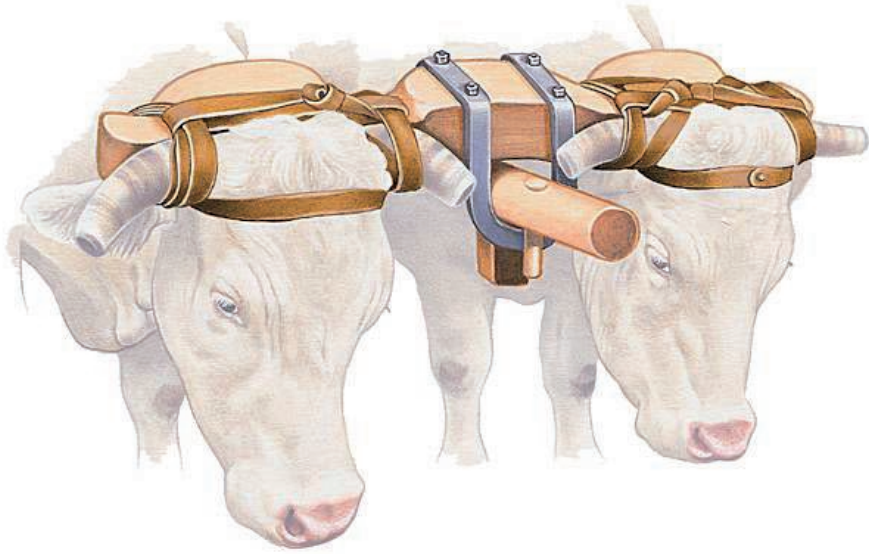
L'ANIMALITÉ DANS L'HOMME ?

Carole PAPION

UFR04 M1 Design et environnements

Semestre 2 2014-2015

UE Arts et Industries - Isabelle Rieusset-Lemarié

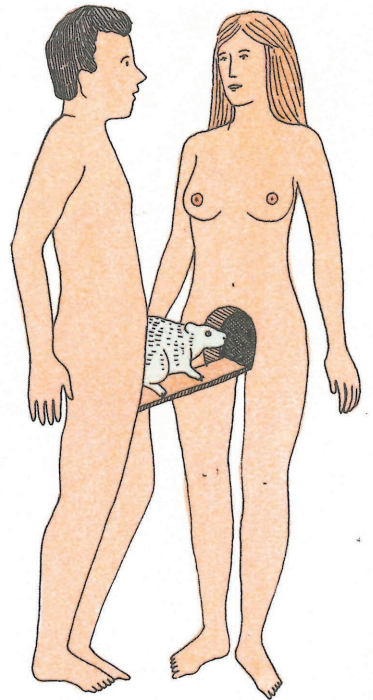
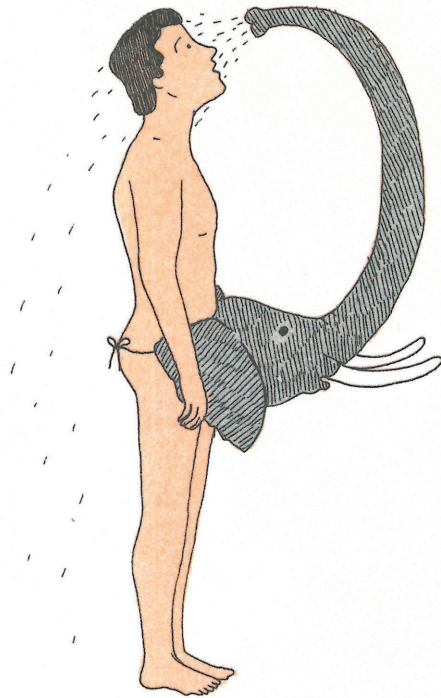
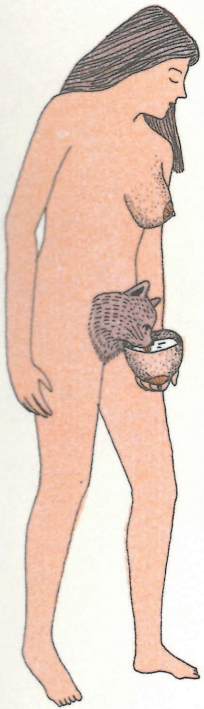
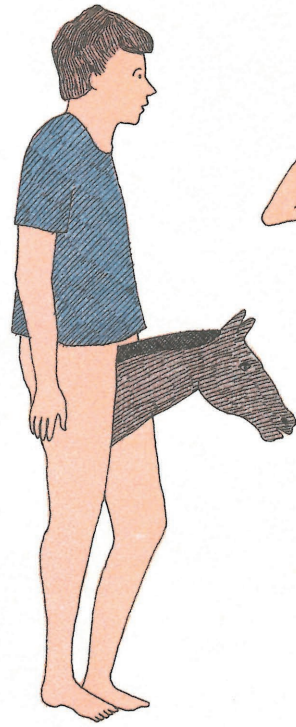
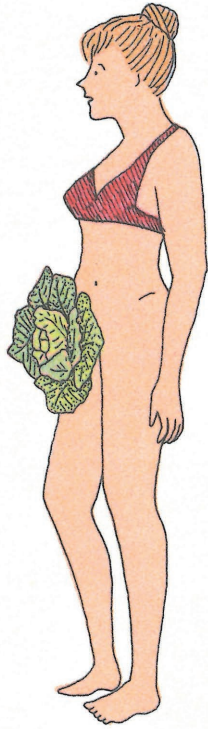
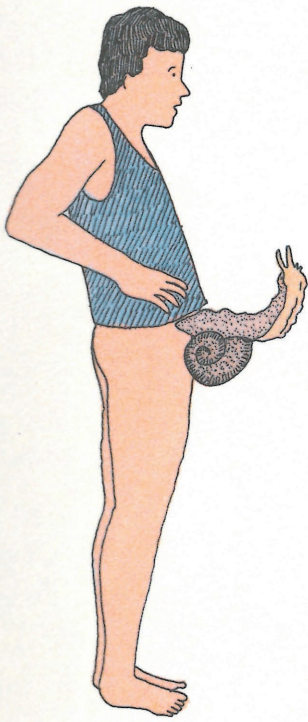


D'après le Petit Larousse, l'animalité est l'ensemble des caractères propres à l'animal, elle renvoie à un comportement bestial, un état sauvage... En suivant la logique de l'évolution, on discerne encore l'héritage de l'animal dans le comportement humain, puisqu'il y a deux millions d'années de cela nous étions encore de simples hominidés.

L'animalité engage des traits physiques : poils, ongles, dents, biologie de l'organisme ; et on recense aussi ses traces dans notre psychisme : instinct de survie, pulsions, peur. L'animal selon le Petit Larousse encore, serait l'être animé dépourvu de langage, par opposition à l'homme, or si les animaux n'ont pas de langage à proprement parlé, ils communiquent par des codes physiques, des phéromones par exemple. De même la communication humaine ne passe pas uniquement par le langage parlé, mais aussi par une communication physique, par la gestuelle, le vêtement, la parure etc. Ainsi l'humanité reste encore proche de l'animal, malgré les efforts de certains penseurs pour nous en éloigner, on retrouve des occurrences à l'animal dans toutes les cultures humaines et de tout temps. La chasse puis la domestication nous ont rapproché des animaux auxquels on rendit hommage par des fresques géantes. Aujourd'hui certains animaux sont parties prenantes d'avancées scientifiques ou médicales, ils constituent des «communautés hybrides» d'après Dominique Lestel, ces communautés sont les lieux d'échange privilégiés entre l'humain et les animaux, et où une troisième entité émerge pour faire le lien entre les deux premières parties : l'artefact qui devient de plus en plus intelligent et autonome. L'artefact, la machine, ou le produit intervient depuis toujours entre l'homme et les animaux pour affirmer le pouvoir du premier sur les seconds à l'exemple du joug qui imposait aux boeufs le travail de labour autrefois. Mais aujourd'hui l'artefact peut nous aider à mieux vivre ensemble.

De ce fait, comment les artefacts (l'art, le design et l'architecture), objets qui concrétisent la culture, ménagent-ils la part animale de l'homme ? En quoi ces disciplines s'occupent-elles de notre «animalité» ? Comment se concrétisent les relations corporelles, formelles et symboliques entre les animaux et l'humain ? De quelles façons ces relations font-elles sens ? À l'époque actuelle, peut-on considérer les progrès de l'intelligence artificielle comme une tentative d'enchanter les objets pour en faire un troisième partenaire indépendant dans la relation humains-animaux ? Comment ces machines «enchantées» peuvent-elles se singulariser vis à vis de l'anthropomorphisme ou d'une copie du règne animal ? Comment la machine peut-elle aujourd'hui nous aider à vivre en harmonie avec les animaux ?

Introduction	p. 3
Sommaire	p. 5
1 / Comment discerner l'«animalité» dans l'Homme ?	p. 7
A / Pulsions, sauvagerie,... l'animal intérieur	p. 7
B / Faire l'expérience de sa primitivité	p. 8
2/ De hommes et des animaux, des relations plurielles et porteuses de sens ?	p. 13
A/ Formes et parures	p. 13
B/ Symboles et personnification	p. 14
C/ S'apprivoiser, communiquer	p. 17
3/ Quelle place pour l'artefact dans la relation humain-animaux ?	p. 20
A/ «Des relations triangulaires homme/animal/artefact»	p. 20
B/ Intelligence artificielle, de nouveaux êtres ?	p. 23
Conclusion	p. 25
Bibliographie	p. 27



1 / Comment discerner l'«animalité» dans l'Homme ?

L'«animalité» est ce qui caractérise l'animal dans son comportement sauvage, ce terme est synonyme de bestialité et de sauvagerie. Les humains portent toujours en eux une part d'animalité. Aristote estime que l'homme est un «animal politique».

Minotaure

A/ Pulsions, sauvagerie... l'animal intérieur

L'homme comme l'animal est sujet à des pulsions : ce mot «pulsion» vient du latin *pulsus*, poussé, il signifie une force biologique inconsciente qui s'impose à l'appareil psychique. La pulsion pousse le sujet à accomplir une action visant à réduire une tension intérieure. L'humain dans sa pratique du sexe par exemple est sujet à la fois à la pulsion (excitation physique, instinct reproducteur) mais aussi au désir (amour, érotisme, sentiments). Dans les pratiques sexuelles, se trouvent des vestiges d'une animalité qui est gravé au plus profond de l'être humain.

Marion Fayolle, illustratrice, met en scène la sexualité humaine avec humour pour le magazine *Nyctalope* n°7. Elle détourne les organes sexuels en les transformant en animaux : l'escargot placé à la place d'un pénis est irrésistiblement attiré par la laitue remplaçant le sexe féminin. Le désir sexuel est assimilé à une faim irrépressible, caractère qui relève aussi de l'animal en l'homme. D'autant plus que l'escargot, animal hermaphrodite, est transpercé par un dard lors de son accouplement. Sa sexualité et celle de nombreux insectes (par exemple la mante religieuse qui décapite le mâle pendant l'accouplement) est bien plus violente que la pratique humaine du sexe. Une autre illustration montre un femme nue en train de tenir un bol de lait pour un chat qui remplace sa «chatte» ; c'est ici un jeu sur les mots et l'image, un commentaire graphique pour ennoblir l'expression vulgaire qui désigne le sexe féminin. Un dernier exemple, un homme dont le sexe est remplacé par une tête d'éléphant dont la trompe tendue, arrose le visage telle une douche. Éjaculation faciale retournée contre lui-même, ou comment l'arroseur est arrosé ? L'illustratrice joue sur le décalage et la poésie pour mettre en image une sexualité critique et décomplexée grâce à la mise à distance que permet le dessin. Il s'agit d'illustration pour adulte, mais dégagée de caractère érotique, malgré la nudité ; il s'agirait plus d'une fausse naïveté tant le dessin peut être critique sur une terminologie («chatte»), ou une pratique (l'éjaculation faciale). Par le biais de la figure animale métaphorisée, l'illustratrice fait passer sa vision piquante de la sexualité humaine. Cette série d'illustration rend visible le désir humain dans sa complexité et sa douce perversité, elle donne à voir des pulsions intérieures, elle manifeste l'instinct sexuel en lui donnant ses lettres de noblesse.

Par ailleurs, si l'humain parvient à humaniser son animalité, ses pulsions, c'est grâce à l'éducation qu'il reçoit dans la société. « L'homme en tant qu'homme, avant l'éducation, n'est qu'une simple éventualité, c'est-à-dire moins même qu'une espérance. » écrit Jean Marc Itard à propos du jeune garçon Victor de l'Aveyron. Selon le mythe, cet enfant sauvage est trouvé par des chasseurs dans une forêt du Tarn, en 1797, puis dans l'Aveyron en 1800. Il est décrit nu, hirsute, sourd, muet, et vouté ; il se nourrit de plantes. Rapidement pris en charge par un orphelinat, il sera confié en 1801 au docteur Itard qui travaillera à réinsérer cet enfant dans la société. Il essaiera de lui apprendre le langage parlé. Cependant, il semblerait que l'enfant est été victime d'une tentative d'assassinat dans son plus jeune âge, cette hypothèse est relevée suite à un examen plus approfondi avant d'être confié au docteur Itard. Par ailleurs, il semblait familier avec des légumes cultivés comme la pomme de terre qu'il place dans le feu pour la faire cuire. De fait, l'enfant semble moins sauvage, il aurait pu survivre en glanant des aliments aux abords des villages. Mais il reste qu'il ne connaît pas le langage. Il existe d'autres cas d'enfants sauvages tels que Marie-Angélique le Blanc qui fut beaucoup plus difficile à éduquer.

Pendant longtemps, on a différencié l'humain de l'animal par l'absence de parole chez ce dernier. Le langage, expression de la raison serait un trait proprement humain. Or, on s'aperçoit qu'au contact du docteur Itard, Victor apprend à communiquer avec des signes, il tape sur son bol pour demander à boire, ou sur la brouette pour qu'on joue avec lui. Dans l'*Enfant sauvage*, film réalisé en 1970 par François Truffaut, on voit Victor peiner à articuler les mots, tel que le *lait* dont il rafolle. En exploitant son intérêt pour la nourriture,

Itard lui enseigne alors l'alphabet à partir de grosses lettres en bois, il récompense les efforts du jeune garçon par un verre d'eau fraîche. Dans une scène suivante on voit le docteur et l'enfant à la table du petit déjeuner, Itard demande à la gouvernante du lait en écrivant le mot avec les lettres et en prononçant le mot, Victor fait de même. Le docteur lui enseigne aussi le langage des signes voyant que l'apprentissage de la parole est difficile étant donné sa blessure infantile à la gorge. En regardant ce film on assiste à l'éducation de tous les sens de ce garçon : sens de la chaleur, ouïe (avec des diapasons, Itard rééduque son oreille et lui apprend à localiser les sons), vue, goût, mais aussi imagination (il bricole un porte-craie) et sens moral. En effet le docteur teste sa moralité en le punissant injustement, l'enfant se révolte en le mordant. Cette résistance violente est le signe qu'il ressent l'injustice. Mais Victor affectionne toujours autant les contacts avec la nature, avec le docteur ils font de longues promenades dans les bois, où il peut courir librement. Apprendre la vie en société (vivre dans une maison, dormir dans un lit, s'habiller, se tenir droit) ne l'empêche pas d'apprécier la vie dans la nature.

Dans le début du film, alors qu'on vient de capturer l'enfant qui attend dans une cellule, on assiste à la première toilette de l'enfant sauvage, en lui lavant le visage il semble que l'humanité apparaît à mesure que la saleté disparaît. Cette scène est filmée en gros plan pour accentuer l'empathie du spectateur. L'enfant retrouve figure humaine. L'eau est par ailleurs le signe du baptême, en nettoyant l'enfant c'est comme s'il quittait un peu de sa sauvagerie, et rentrait dans la communauté des humains (ou des chrétiens si l'on est précis dans les symboles).

B/ Faire l'expérience de sa primitivité

Émile Littré relate dans le Dictionnaire de la langue française (1872-77) le terme de primitivité, l'état de ce qui est primitif, de ce qui constitue l'élément premier, fondamental. Nous prendrons ce terme dans sa fondamentalité, et non dans son sens vieilli qui distinguait les sociétés civilisées des sociétés dites primitives, non occidentalisées. Retrouver son être primitif c'est retourner au corps dans sa dimension sensible.

Dans *Un grand singe à l'Académie*, mis en scène par la Compagnie du singe debout, et joué le 11 mars 2015, à l'Auditorium du Musée de la chasse et de la nature, on assiste à des cris, des grognements qui surgissent, de grands battements de bras. À un moment du spectacle, le public est emporté par une folie animale, et se met à crier tel une masse de primates dans un tumulte à demi rires, à demi cris. Un homme nous livre son expérience de singe : avant qu'il ne devienne artiste de music hall, il a été éduqué par des chasseurs d'abord, puis par des dresseurs. Il apprend en outre à fumer et à boire. Ces tortionnaires qui grommellent et rient grassement, sont-ils aussi animaux que lui qui les imitent ? Par moment, le performeur se prend à grogner au milieu d'une phrase, s'emporte malgré lui, rattrapé par sa nature. D'un côté de la scène, un automate pousse un cri à répétition, c'est un petit singe qui joue des cymbales. Cet élément renverrait à la théorie des animaux machines de Descartes. Cette thèse, exposée dans le *Discours de la méthode*¹, défend l'idée selon laquelle l'animal ne serait rien d'autre qu'une machine perfectionnée. Pour Descartes, l'animal n'a ni âme ni raison. En dépit des apparences, l'animal n'aurait pas de pensées. Il réagit « automatiquement » à des stimuli. C'est une créature intégralement déterminée, qui est conçue sur le modèle d'un système mécanique².

L'automate placé sur scène serait là pour rappeler cette tradition de pensée aujourd'hui généralement désapprouvée. Pour le performeur qui interprète le rôle d'un singe devenu homme, domestiqué par un apprentissage, c'est un renversement de la théorie cartésienne. Car il s'agit pour lui de « trouver une issue » à son enfermement, il doit apprendre à devenir homme pour se libérer de ses chaînes. L'animal s'éduque, il passe progressivement du grognement au langage. Cette transformation prouve (par la fiction) qu'il y a une continuité de l'animalité à l'humanité. La Compagnie du singe debout propose une « exploration singulière de l'humanimalité, et joue du lien paradoxal qui unit l'homme à la bête³. » La distinction cartésienne n'a plus cours, dès lors que l'on ne peut plus séparer aussi aisément l'homme de l'animal quand il s'agit d'une expérience corporelle. La compagnie explore très largement les attitudes corporelles dans ses stages notamment où les participants sont engagés dans un travail sur la gestuelle animale⁴.

1 : *Discours de la méthode*, partie V, Descartes, 1637

2 : <http://dicophilo.fr/definition/animal-machine/>

3 : Dépliant du spectacle, *Un grand singe à l'Académie*, Musée de la chasse et de la nature, 11 mars 2015, Paris

4 : <http://www.singedeabout.com>





Faire l'expérience de l'animal semble passer avant tout par le corps, mais pour certains artistes faire l'expérience de son animalité c'est aussi mieux se reconnecter avec son esprit et l'esprit de l'autre. Dans une performance¹ de 2011 du duo Art orienté Objet (AoO), Marion Laval-Jeantet se fait injecter dans les veines du sang d'un cheval par son acolyte Benoit Mangin, puis elle parcourt la salle de la galerie perchée sur des prothèses en forme de pattes de cheval accompagné de ce même cheval. La performeuse dit vouloir se rapprocher du cheval, par une «communication inter-espèces». Elle confie au journaliste des Inrocks² : «plutôt que d'apprendre à l'animal les modes d'action, de communication des hommes (comme les chercheurs le font souvent avec les singes), Art Objet Orienté cherche un compromis pour entrer en contact avec l'animal.» AoO recherche des situations dans l'entre-deux, en allant vers l'animal dans une expérience proche du chamanisme. Ils cherchent à éveiller la «conscience de la nature et de l'animal en l'homme». «C'est dans la «psychologie des profondeurs» de nos pulsions refoulées et inquiétantes ou dans des traditions hermétiques de «savoirs mineurs» contradictoires avec une raison monomaniaque, qu'ils puisent leurs ressources créatives»³. AoO met en lumière la nature profonde de l'humain, profondeur insoudable d'un inconscient trouble. Par la performance, l'artiste cherche à atteindre une intériorité inatteignable par la parole ou la raison, elle sonde nos tripes d'êtres sensibles.

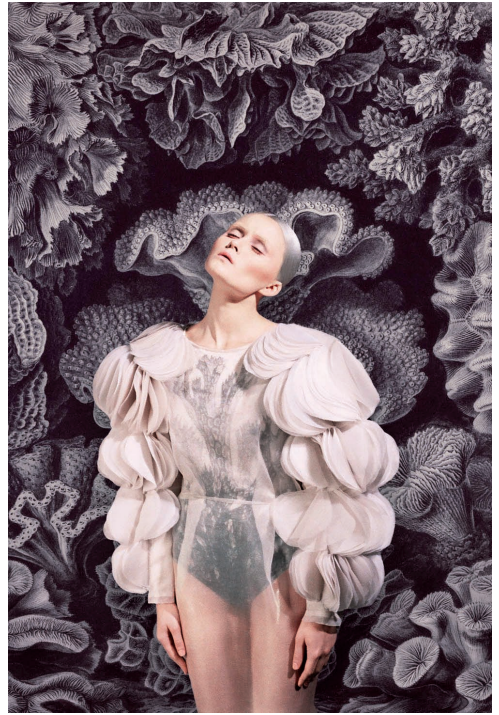
Dans une autre de ses performances intitulée *Roadkill coat*, en 2000, Marion Laval-Jeantet déambule en ville vêtue d'un manteau confectionné avec la fourrure d'animaux tués sur la route. Cet action, telle une cérémonie occulte, utilise le manteau comme un habit rituel qui aurait «pour vocation de ranimer les âmes des animaux écrasés et de restaurer le lien de l'homme avec l'animal.» Ainsi, par une expérience sensible, l'artiste touche au spirituel, et cherche à réconcilier le corps avec l'esprit comme faisant partie d'une même entité puisant ses racines dans l'animalité.

L'humain est un animal social comme nous l'avons vu plus haut, c'est par l'éducation que l'enfant quitte sa primitivité animale : il devient propre, apprend à parler et à se tenir en société. On enseigne à l'enfant à refouler ses pulsions et à maîtriser ses désirs. Le citoyen urbain semble alors presque totalement coupé de l'existence animale, pourtant son animalité est intégrée dans sa vie citadine : il fait l'amour avec son/sa partenaire (pour son plaisir et pour se reproduire), il se défoule à la salle de sport, va au théâtre pour purger sa catharsis, etc. Par ailleurs certains artistes cherchent à renouer avec l'animal par des expériences en marge, pour mieux saisir la nature humaine. Ces artistes font un pas vers l'animal, s'ouvrent à un autre être et du même coup font aussi un autre pas vers leur propre intériorité, leur inconscient animal. Cependant, c'est une relation d'intimité humaine ou animale, où l'histoire d'être humain se lie à celle d'un animal particulier. Aussi nous pouvons nous demander désormais quelles relations l'humain est-il capable d'entretenir avec les animaux dans un rapport non intrusif, dans une posture plus distante, rêvée et métaphorique.

1 : *May the Horse live in me*, Art orienté Objet, 2011, Kapelica Gallery, Ljubljana

2 : <http://www.lesinrocks.com/2011/08/12/arts-scenes/arts/transfusion-de-sang-de-cheval-chez-une-femme-le-bio-art-repousse->

3 : *Art orienté Objet : Laval-Jeantet & Mangin : 2001-2011*, B. Mangin, M. Laval-Jeantet, P. Pique, 2012,



2/ De hommes et des animaux, des relations plurielles et porteuses de sens ?

L'emploi du pluriel s'impose dès lors qu'il s'agit de parler d'animaux. En effet, il y a une grande variété d'animaux : du plus simple comme les protozoaires (être unicellulaire), au plus complexe comme les baleines bleues, l'éléphant, les grands singes et l'homme. Chaque animal peut devenir singulier dès lors que l'on est capable d'écrire son histoire particulière, sa biographie, où l'on pourra faire émerger un tempérament particulier¹. Il faut aussi employer le pluriel pour parler des hommes qui constituent des individus hétérocytes, qui ne s'accordent pas tous la même valeur ; chacun se repère dans son propre ordre symbolique, et ses croyances. Les animaux peuvent constituer un modèle de formes pour se faire valoir, un symbole culturel, ou encore un compagnon privilégié. Nous verrons comment ces différentes relations peuvent faire sens pour l'humanité.

A/ Formes et parures

L'humain est le seul animal à porter des vêtements. Nous avons pu voir que se revêtir d'un habit constitué de matières animales pouvait avoir une valeur spirituelle pour les performeurs de Art orienté Objet. Ici, nous tenterons plutôt de dégager l'idée que l'emploi de formes et de signes relatifs aux animaux dans l'habillement et la parure humaine en général est une façon d'extérioriser sa personnalité, d'affirmer ses valeurs et ses goûts. Porter un manteau de peau ou exhiber un sac à main en crocodile manifeste d'un désir de puissance, de force dominatrice sur le règne animal.

La jeune styliste de mode Masha Reva, dans sa collection *Merging*, emprunte des formes animales telles que la parure éclatante de couleurs de l'oiseau, les plis luisants du mille-pattes. Elle reconstitue le plumage et le plissé avec des tissus évoquant l'environnement naturel et organique ; elle met en forme des tenues transformant les mannequins en hybrides mi-animal, mi-humain, dont seulement le visage est épargné. Les mannequins fusionnent alors avec le fond de l'image, comme pour trahir une volonté d'absorption dans le milieu naturel : en particulier la tenue-oiseau est présentée devant une fresque représentant de grands oiseaux aux couleurs flamboyantes posés sur des feuillages. La tenue et le fond se répondent dans des harmonies de verts d'eau et de pourpre, seul le bleu roi à l'extrémité de l'aile détache la modèle de l'image. La styliste célèbre ainsi dans une virtuosité de couleurs et de plis, la parure parfois si riche de certains animaux. Elle exprime son admiration pour les formes animales en manifestant un désir de fusion.

Cependant Masha Reva n'offre qu'une réalisation éphémère qui perdure grâce à la photo, la transformation animale ne résiste qu'au temps du shooting. Certaines personnes sautent le pas et osent une modification totale et permanente en animal : c'est par exemple le cas de Dennis Avner, ou Stalking Cat de son nom amérindien, cet individu a transformé son visage et son corps par de multiples interventions chirurgicales pour ressembler à une tigresse². Son animal totem se serait révélé à lui, en l'appelant à modifier son corps en l'honneur du tigre. Il prétend poursuivre ce but pour pratiquer une coutume Huron. Son corps est presque entièrement recouvert de tatouages, mais il a aussi sculpté son visage et son corps avec des implants de silicone, il a modifié ses dents aussi, et porte régulièrement des lentilles de contact. Il justifie toutes ces transformations par la volonté de se rapprocher de sa nature intérieure qu'il identifie à son animal-totem, modèle de virilité. On assiste ainsi à une reorientation du corps humain selon le modèle de l'animal, parce qu'il est chargé par l'humain d'un ensemble de symboles spirituels. Reprendre l'apparence animale serait donc un moyen de se rapprocher de tel animal par le corps pour atteindre l'esprit, le moi intérieur.

1 : *L'animal singulier*, Dominique Lestel, 2004, Seuil

2 : Dennis Avner, 'Stalking Cat,' *Dead At 54: Body Modification Enthusiast May Have Committed Suicide*, 11/13/2012, site web du Huffington Post, http://www.huffingtonpost.com/2012/11/13/dennis-avner-stalking-cat-dead-suicide_n_2122947.html

B/ Symboles et personnification

Dans la littérature, les animaux sont souvent invoqués pour leur valeur symbolique. Cet emploi peut avoir une valeur didactique comme dans *Les Fables* de La Fontaine, ou des valeurs argumentative et narrative comme dans la *Ferme des animaux* de George Orwell.

En donnant une voix à des animaux, on leur prête des intentions humaines tout en conservant leur singularité et en extrapolant leur spécificité. Dans la fable du *Corbeau et du Renard*¹, on peut lire deux caractères singuliers : la vanité du corbeau et la ruse du renard qui parvient à subtiliser le fameux fromage. Le renard est appelé «Maître Renard» par La Fontaine pour indiquer son statut d'homme important, aujourd'hui c'est dans les tribunaux que l'on s'honore d'un tel titre. Quant au corbeau, le renard l'interpelle de cette façon «Hé bonjour, Monsieur du corbeau», en accentuant cette dénomination par flatterie qui l'annoblie d'une particule. À la fin de la fable, il emploie la formule «mon bon monsieur» avec une très grande familiarité lorsqu'il énoncera la morale, pour souligner le dépit du corbeau tout étourdi par sa bêtise. Par ailleurs dans la fable *Le Renard et la Cigogne*², La Fontaine emploie les termes «comparse», «sire» et «galand» pour désigner le renard, ce dernier terme peut être renvoyer à son sens amoureux, à savoir celui qui recherche la compagnie des «poules». Ce jeu de mot joue sur l'évocation et l'humour en traçant un pont entre le règne animal et l'humanité. Il s'agit de personnification, figure de style qui consiste à attribuer des propriétés humaines à un animal. La Fontaine l'emploie subtilement puisqu'il tire partie des caractéristiques animales (le long bec de la cigogne ne parvenant pas à manger la soupe dans une trop large assiette) et leur ajoute des caractères -au sens de tempérament- humains (la volonté de vengeance de la cigogne, et la honte du renard).

Georges Orwell dans la *Ferme des animaux*³, a une approche semblable de l'animal qu'il personnifie, mais dans une visée différente. Le roman raconte la révolution d'une ferme opérée par les animaux même qui l'habitent. Ils chassent férocement les maîtres humains et mettent en place une micro société autonome. Chaque animal trouve un emploi qui lui convient dans l'organisation du travail; «Chaque animal jusqu'au plus modeste besognait à faner et ramasser le foin. Même les canards et les poules sans relâche allaient et venaient sous le soleil, portant dans leurs becs des filaments minuscules» Tous les animaux à l'exception des cochons qui dirigent les autres, surveillent et coordonnent. Au fil du roman, le fossé entre les cochons et les autres animaux s'agrandit, Napoléon, le cochon le plus puissant et le plus instruit, fait l'objet d'un culte de la personnalité après s'être débarrasser par l'exil ou la mort de ses opposants. La maison des anciens maîtres qui avaient été condamnée au soir de la révolte, est réinvestit par les cochons qui vivent désormais dans le luxe et l'abondance, au dépens du reste de la population de la ferme qui est rationnée très strictement. À la fin du roman, alors que les cochons ont invités à leur table les fermiers voisins, les animaux regardent à la fenêtre de la maison et ne semblent plus pouvoir distinguer les humains des cochons. Leurs traits altérés se sont transformés en traits humains, ou bien ce sont les humains qui sont devenus animaux dans l'emportement et la joie de la boisson. «Presque universellement, le porc symbolise la goinfrerie, la voracité⁴» Ces animaux prennent d'habitude leur plaisir dans la fange et le fumier, mais Orwell en fait des êtres instruits qui se complaisent dans la luxure, la gourmandise, l'égoïsme. La mise en place de cette dictature fait écho à la situation de l'URSS, Orwell file la métaphore. Cette tyrannie tire partie de la docilité des animaux, et notamment du cheval Malabar, dont la devise inattaquable : «Je vais travailler plus dur» entraîne les autres animaux à la tâche. L'auteur dépeint une société à la base soumise qui se prend en main et finalement tombe dans la dictature, dans une fiction à visée didactique et critique vis-à-vis de la société humaine.

1-2 : *Fables*, La Fontaine, 1668, rééd. 2007, Flammarion

3 : *La ferme des animaux*, George Orwell, 1945, Folio

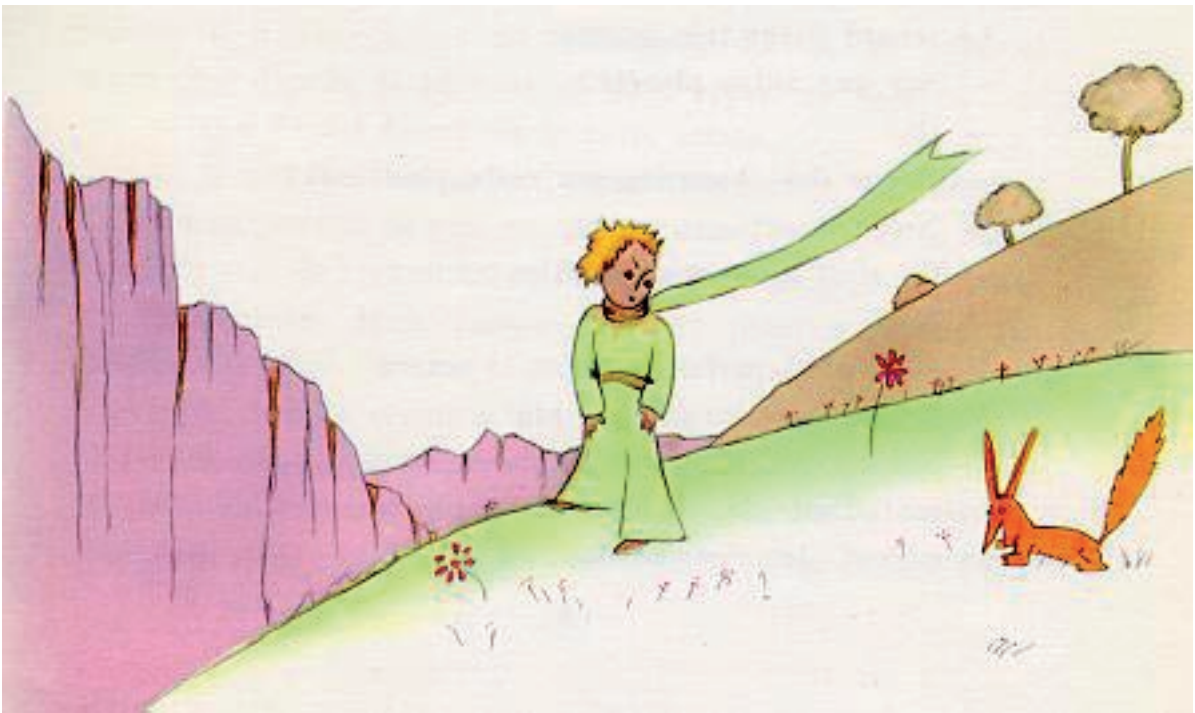
4 : *Dictionnaire des symboles*, Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, 1969, Robert Laffont/jupiter

C/ S'appriivoiser, communiquer



J. J. Grandville





La relation directe avec l'animal peut faire sens en elle-même, parce que les protagonistes engagent de leur personne, ils investissent de l'affect. Dans le *Petit Prince* d'Antoine de Saint-Exupéry¹, le jeune garçon demande au renard ce que signifie «apprivoiser», il lui répond que ça signifie «créer des liens». Il dit plus loin : «Je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards. Mais si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre. Tu seras pour moi unique au monde. Je serai pour toi unique au monde...» Cette citation souligne l'unicité d'une relation entre un animal et un homme : lorsqu'on apprivoise un animal, ou plutôt lorsque les deux parties s'apprivoisent dans une relation réciproque, se tissent des liens insécables. La confiance fait progressivement place au partage, à l'échange qui enrichit chacun. Le mot apprivoiser vient de *privatus*, qui signifie en latin privé, domestique. De fait l'apprivoisement a un rapport avec la propriété, il marque de son sceau des êtres vivants, tel le bétail autrefois marqué au fer chaud.

Joseph Beuys fait l'expérience de l'apprivoisement avec un animal sauvage dans sa célèbre performance de 1974, intitulée *I like America and America likes Me*, où il se fait enfermer avec un coyote dans une galerie new-yorkaise. «Il coexiste pendant trois jours avec un coyote sauvage, récemment capturé dans le désert du Texas. Avec lui, Beuys joue de sa canne, de son triangle et de sa lampe torche. Il porte son habituel chapeau de feutre et se recouvre d'étoffes, elles aussi en feutre, que le coyote s'amuse à déchirer².» Dans les vidéos qui laissent une trace de cette performance, on peut voir le coyote et l'artiste jouer ensemble, ou tout simplement Beuys allongé dans la paille, parlant doucement au coyote qui regarde par la fenêtre. L'artiste se met au contact d'un être sauvage et partage avec lui un moment privilégié qui fait sens par les faits (il se passe quelque chose en lui et dans le coyote) et par la symbolique. En effet, Beuys cherche à restaurer par cette action le lien avec les Amérindiens décimés par les colons blancs. «Le coyote cristallise ainsi les haines, et est considéré comme un messager.» Beuys engagerait une action chamanique dans laquelle «il représente l'esprit de l'homme blanc, et le coyote celui de l'Indien». Le coyote, un animal intelligent, était vénéré par les Indiens d'Amérique. «Ainsi, Beuys essaie de réconcilier l'esprit des Blancs et l'esprit des Indiens d'Amérique. Il parle même de réconciliation karmique du continent nord-américain.»

Si l'expérience de Beuys trouve un sens symbolique, elle n'en trouve certainement pas aux yeux du coyote qui remis en liberté l'aura bien vite oublié. Mais dans le cadre d'une domestication ordinaire, l'animal et l'humain tissent du lien sur le long terme : par exemple, le chien et le berger surveillent les bêtes ensemble. Mais il existe des cas où ces relations peuvent être bien plus riches, c'est le cas des «communautés hybrides³» telles que les appellent Dominique Lestel. L'auteur relate l'exemple du couple Gardner qui dans les années 1970, élève comme leur fille une jeune femelle chimpanzé, Washoe, et lui apprend le langage des signes pour communiquer avec elle. «À quatre ans, Washoe a un vocabulaire qui dépasse 140 signes, [...] elle est capable de surgénéraliser des signes appris et de créer des mots». Les chercheurs estiment qu'il s'agit d'une «communication à double sens», preuve qu'il y a un véritable échange profitant aux deux parties. À l'époque on parle beaucoup des performances des animaux en laissant de côté «la formidable *expérience communautaire*», «les interactions quotidiennes entre les eux et les autres constituent au contraire la substance de ces expériences»

Un journaliste publie une interview de Washoe et non des humains qui expérimentent sur eux. Cette anecdote permet de reconnaître publiquement une indépendance intellectuelle de l'animal grâce à l'acquisition d'un langage symbolique. «On peut décrire ces relations de l'homme et du chimpanzé en terme de *domestication mutuelle* : si le chimpanzé est domestiqué par les humains qui prennent soin de lui puisqu'il est placé dans un cadre de totale dépendance. Les humains dépendent aussi du chimpanzé, «d'un point de vue professionnel», car l'animal accepte avec bonne volonté de se plier aux expérimentations sur le langage. Grâce à l'humain, «le chimpanzé reçoit de la nourriture, des soins, de l'affection, mais il a aussi accès à des «services» qui lui seraient inaccessibles sans l'humain. L'homme offre au chimpanzé l'opportunité d'acquérir des compétences nouvelles liées à la mémoire, à l'action, à la représentation de l'espace et à son organisation» Une des compétences humaines est de transformer ce qui l'entoure, mais aussi de transformer l'animal. «Pour la première fois un groupe d'humains et un groupe d'animaux essaient de vivre ensemble dans le seul but de se connaître mieux [...] l'échange y acquiert un sens et une fonctionnalité». C'est donc bien une relation bilatérale qui s'établit entre ces animaux (désormais considérés comme des sujets qui ont une histoire) et ces hommes.

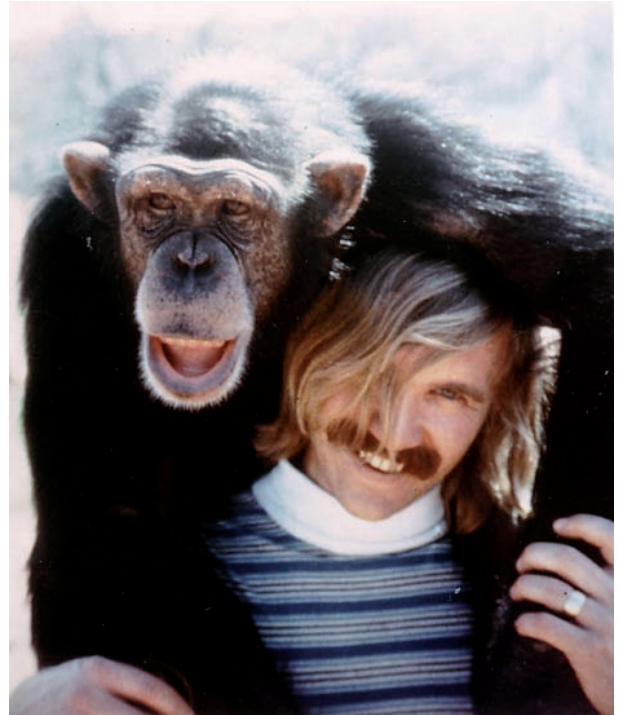
1 : *Le Petit Prince*, Antoine de St-Exupéry, 1946, Gallimard

2 : <http://inferno-magazine.com/2011/12/05/joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me-1974/>

3 : *L'animal singulier*, Dominique Lestel, 2004, Seuil

On voit donc d'après notre dernier exemple que la relation humain animal ne fait pas sens que

pour l'humain mais aussi pour quelques animaux qui acquièrent le langage symbolique. La domestication du chien ou du chat donne lieu à de l'affection, mais c'est sans commune mesure avec les expériences des communautés hybrides. L'échange pour Washoe se fait via le langage des signes, dans d'autres expériences on utilisera «un système de symboles non iconiques magnétiques disposés sur un tableau de fer». Ou encore certains utilisent un ordinateur qui permet d'enregistrer toute communication. On s'aperçoit que l'artefact peut servir d'intermédiaire dans le rapport animal-humain. Nous nous demanderons désormais comment la machine put interférer pour aider dans cette vie commune.



3/ Quelle place pour l'artefact dans la relation humain-animaux ?

L'artefact peut trouver un rôle d'intermédiaire dans la relation que l'homme entretient avec les animaux. Il cristallise cet échange et en dévoile la nature et les ambitions. Par confrontation avec les animaux et ses objets, l'humain parvient à mieux se comprendre lui-même et à accepter son animalité propre.

A/ «Des relations triangulaires homme/animal/artefact»

À l'ère de l'intelligence artificielle, «des relations triangulaires homme/animal/artefact» semblent d'autant plus fortes. L'exemple de la souris de laboratoire est révélateur : en effet «la petite souris manipulée génétiquement n'est pas seulement la petite de ses géniteurs, mais aussi le produit du biologiste qui l'a *en partie* fabriquée¹». Selon le sens que l'on donne à cet «en partie», la souris, un être manipulée, peut être considérée plus comme un animal, ou comme un artefact ? Cet être nouveau se situe dans un entre-deux mi-naturel mi-technique, on s'aperçoit qu'avec les progrès de la science, et de la génétique en particulier la frontière est ténue.

Dominique Lestel prend aussi pour exemple l'oeuvre des artistes Eduardo Kac et de Ikuo Nakamura, *Essay concerning human understanding*, dans laquelle un «télérobot facilite la communication entre un canari dans une cage localisée dans le Kentucky et un végétal, un philodendron, qui se trouve à New York. En interagissant avec les humains autour de lui, le chant de l'oiseau entraîne des réactions des feuilles dont la fluctuation de voltage est enregistrée par une électrode placée sur une feuille du végétal et qui les transforme en sons électroniques renvoyés à l'oiseau». Les spectateurs interagissent avec l'oiseau qui chante plus ou moins, ce qui influe sur le processus. Cette oeuvre intègre l'action humaine dans un «partage mutuel d'informations entre le volatile et le végétal». Cette oeuvre met en scène une communication entre trois êtres vivants par l'intermédiaire de la machine, cette échange d'un nouvel ordre peut nous faire rêver d'expérimentations les plus folles, au nom de l'art ou de la science. Quant à lui le designer pourrait être celui qui interroge les inventions techniques et leur donne des formes: d'après Pierre-Damien Huyghe, «il s'agit de repérer un champ de découverte tel que ce qui pousse en notre temps ne demeure pas en souffrance mais trouve son allure et sa perceptibilité²». En effet, les inventions mises au jour par les scientifiques doivent être mise en forme par le designer dans un temps second, mais non secondaire. Cette forme que prend l'artefact permet de présenter au public l'invention, dans le but de susciter le débat dans la société sur le bien fondé des «découvertes» techniques.

En outre, revenons sur une oeuvre qui a fait date dans les expérimentations machines-vivants. Nicholas Negroponte crée en 1969, au MIT avec le laboratoire «Architecture Machine Group», l'installation *Seek* : une grande boîte de plexiglas contenant un groupe de gerbilles dans un environnement de cubes de bois déplacés par un bras articulé. Selon les déplacements de gerbilles, la machine reconfigure l'espace. Cependant bien que programmée pour anticiper les mouvements des animaux, la machine ne parvient pas suffisamment à s'adapter et cela crée un vrai chaos. Considérée comme une oeuvre pionnière, *Seek* introduit le vivant dans un dispositif informatique qui doit traiter avec des éléments organiques et imprévisibles. Cette oeuvre hybride entre pièce technologique et installation artistique nous questionne encore aujourd'hui sur notre environnement de plus en plus automatisé. Comment notre cadre de vie régulé par des machines réagit-il aux vivants, humains ou animaux, dans leur capacité à surprendre, dans leur liberté intrinsèque ? Les deux oeuvres que nous avons vu dans cette partie, nous interrogent sur la place que l'artefact de plus en plus intelligent, machine technologique, «hi-tech» peut prendre dans notre vie et dans le rapport que l'on peut avoir avec les autres vivants.

1 : *L'animal singulier*, Dominique Lestel, p.100, 2004, Seuil

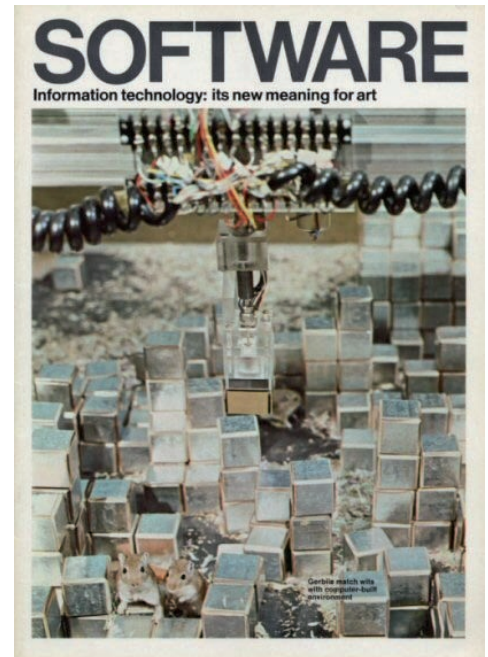
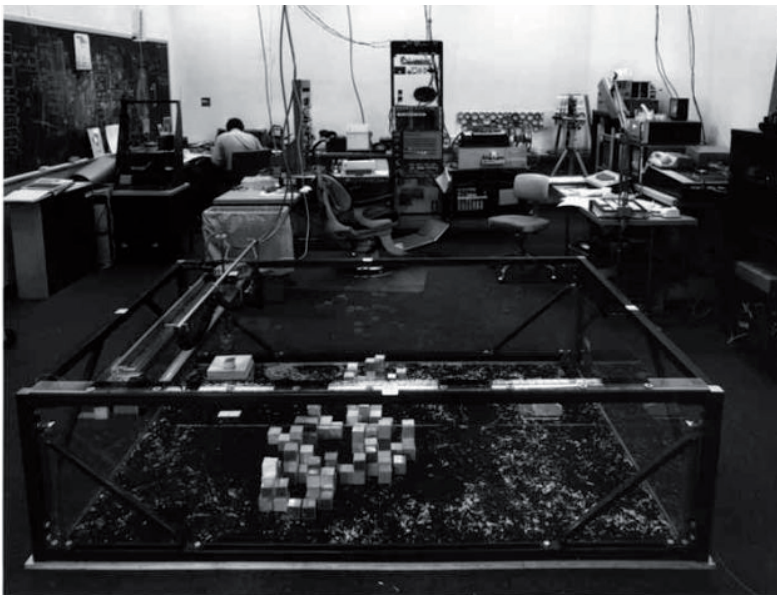
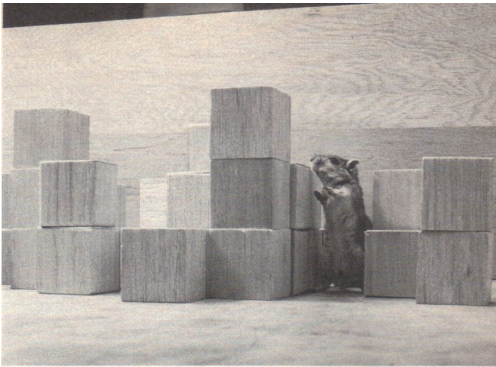
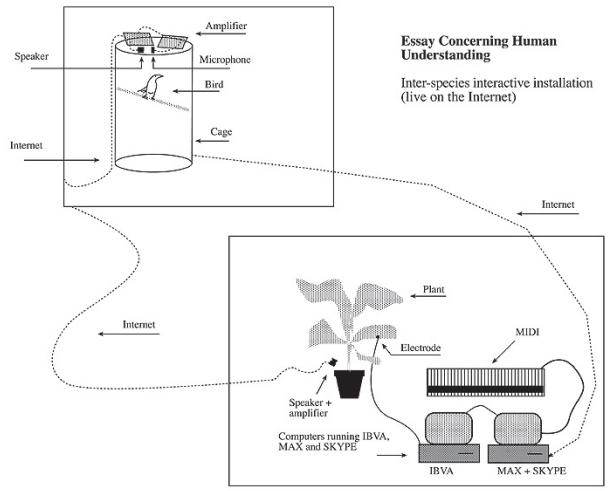
2 : *À quoi tient le design, poussées techniques Conduites de découverte*, Pierre-Damien Huyghe, 2014, De l'incidence éditeur

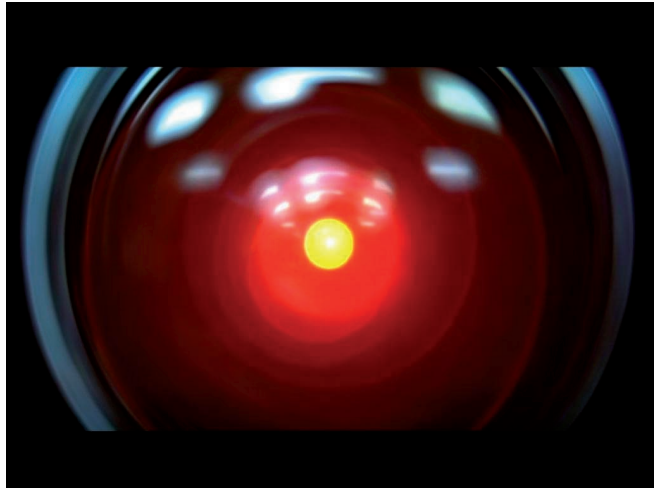


The canary in Lexington, KY.



The Plant in New York.





B/ Intelligence artificielle, de nouveaux êtres ?

La technique permet aujourd'hui de créer de nouveaux êtres, grâce aux progrès des neurosciences, on s'approche de plus en plus de formes d'intelligence pouvant rivaliser avec l'humain et l'animal. Ces machines intelligentes qui n'étaient qu'un rêve de science-fiction sont aujourd'hui mises au monde dans les laboratoires des scientifiques.

Le mythe de Pinocchio illustre cette volonté de donner vie à la machine : en effet ce pantin de bois confectionné par un menuisier va prendre vie, faisant de lui un vrai fils pour son créateur. Aujourd'hui, on va de plus en plus vers des machines «enchantées», autonomes, intelligentes. Des fictions telles que *2001, l'Odyssée de l'espace* de Kubrick, ou plus récemment *Real Humans* mettent en scène pour l'un une machine très sophistiquée qui élimine les humains du vaisseau l'un après l'autre, incarnant une technophobie naissante ; pour l'autre des androïdes, appelés hubots qui grâce à des logiciels pirates éprouvent des sentiments. Cette tendance à humaniser la machine en lui donnant intelligence et affect soulève le problème de l'anthropomorphisme, l'homme est-il condamné à chercher à se reproduire lui-même dans ce qui l'entoure ? Ou bien l'homme peut-il laisser une place à la diversité des autres êtres tels que les animaux ? Cette transposition de l'homme dans la machine, bien qu'elle permette de mieux comprendre le fonctionnement de notre propre cerveau, risque de nous isoler dans un monde hyperhumanisé, une solitude parmi les autres où la surprise est proscrite. L'humain, être imprévisible, libre par nature, serait-il en train de s'enfermer dans sa tour d'ivoire ? Pour se sentir chez lui en sécurité, l'homme veut se reconnaître dans son environnement, il s'approprie le monde. Mais, pour entretenir la singularité du monde, sa capacité à nous surprendre, ne faudrait-il pas concevoir des machines libres de s'hybrider avec d'autres êtres vivants, donnant lieu fondamentalement à de la différence ?

Par ailleurs, l'homme est capable de créer des machines qui entrent en concurrence avec les animaux. Par exemple le robot pseudo-chien AIBO, commercialisé par Sony dès 1991, témoigne d'une animalisation de la machine. Le robot se déplace, joue à la balle, réagit aux caresses, reconnaît les commandes vocales. C'est un robot autotome qui mûrit et apprend de ses propriétaires et de son environnement, il a été conçu de façon à être caractériel et n'obéit pas systématiquement aux ordres. Des exemples plus antérieurs tels que les Tamagotchis ou le jeu Nintendogs consistent à élever des animaux virtuels contenus dans une console. La pauvreté des actions possibles par ces jeux n'empêche pas les joueurs de s'attacher à ces animaux de compagnie d'un nouveau genre, dont la qualité de vie dépend entièrement de son maître qui l'active, lui donne vie au démarrage du jeu. Ces animaux virtuels entrent-ils vraiment en concurrence avec de vrais animaux ? En tout cas ils semblent présenter l'avantage de la propreté et d'un contrôle total. Mais ils leur manquent certainement de la présence, qualité intrinsèque au vivant qui se nourrit de l'intimité partagée, des affects partagés. Malgré les progrès de l'intelligence artificielle, les composantes des personnalités plus ou moins complexes des humains et des animaux sont encore inatteignables par nos moyens technologiques. Et quand bien même parviendrait-on à créer des êtres singuliers seraient-ils dotés d'une âme, ou seraient-ils seulement la pâle copie d'êtres préexistants, des clones ? De plus, la machine peut-elle devenir un être vivant à part entière ? Prendre racine dans l'animalité confère une présence charnelle aux humains, aussi s'inspirer de l'animal peut-il être une piste pour donner de la singularité à l'artefact ?

Conclusion

En suivant le développement de cet article, on s'aperçoit que les frontières entre les êtres qui semblaient solidement édifiées s'affaissent. La frontière entre l'humain et l'animal apparaît illusoire dès lors que l'on discerne les traits de l'animalité qui résident encore dans nos comportements que seule l'éducation permet d'humaniser. L'animalité enfouie en l'homme surgit parfois grâce au concours de l'art qui la fait émerger par l'esprit et le corps. Les animaux, leurs formes et leurs parures ont toujours fasciné les hommes qui les exhibent pour montrer leur domination sur le monde animal. Signes de pouvoir, ou symboles dans la littérature, les animaux sont personnifiés et nous renvoient un miroir de notre propre condition. Les relations avec les animaux sont multiples, servitude lorsqu'ils aident au travail (agriculture, ou transports par exemple), exploitation pour les «produits» d'élevage ; c'est seulement lorsqu'ils sont apprivoisés pour la compagnie que les animaux domestiqués que sont l'homme et l'animal, peuvent profiter d'une vraie relation qui leur est profitable. Nous avons vu que l'artefact peut aider à la communication entre les animaux et les humains, qui dans le cadre des «communautés hybrides», nous explique Dominique Lestel, peut constituer le troisième membre de «relations triangulaires homme/animal/artefact». L'artefact, produit de la machine est doté par l'humain son créateur de plus en plus d'intelligence et d'autonomie. Cet anthropomorphisme tend à réduire la frontière entre l'objet intelligent et l'humain. De même, les scientifiques dans le cadre de recherches génétiques, produisent des êtres vivants dont on peut se questionner sur la nature, sont-ils désormais des artefacts ou encore des animaux ?

Pour rattacher notre propos de problématiques de design, on peut se demander comment l'enchantement de la machine peut avoir lieu ? En effet, copier l'intelligence et la singularité humaine pour constituer les fonctionnements de la machine ne serait-il pas condamner l'homme à la solitude d'un monde où il serait hyper présent ? Laisser la place aux animaux peut apparaître comme une réponse aux besoins de mixité dans la création, d'hybridation de l'artefact dans notre monde commun.

Bibliographie :

Dictionnaire des symboles, Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, 1969, Robert Laffont/jupiter

Discours de la méthode, partie V, Descartes, 1637

À quoi tient le design, Poussées techniques, Conduites de découverte, Pierre-Damien Huyghe, 2014, De l'incidence éditeur

Fables, La Fontaine, 1668, rééd. 2007, Flammarion

Art orienté Objet : Laval-Jeantet & Mangin : 2001-2011, M. Laval-Jeantet, B. Mangin, P. Pique, 2012

L'animal singulier, Dominique Lestel, p.100, 2004, Seuil

Un grand singe à l'Académie, dépliant du spectacle, Musée de la chasse et de la nature, 11 mars 2015, Paris

La ferme des animaux, George Orwell, 1945, Folio

Le Petit Prince, Antoine de St-Exupéry, 1946, Gallimard

Sitographie :

Compagnie du Singe Debout : <http://www.singedebout.com>

Dennis Avner, 'Stalking Cat,' Dead At 54: Body Modification Enthusiast May Have Committed Suicide, 11/13/2012, Huffington Post : http://www.huffingtonpost.com/2012/11/13/dennis-avner-stalking-cat-dead-suicide_n_2122947.html

Dicophilo : Dictionnaire de philosophie en ligne, *Animal-machine* : <http://dicophilo.fr/definition/animal-machine/>

Joseph Beuys : I like America and America likes me (1974), Infernolaredaction, 5/12/2011, Inferno magazine : <http://inferno-magazine.com/2011/12/05/joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me-1974/>

Transfusion de sang de cheval chez une femme: le bio-art repousse les limites, Les Inrocks, 12/08/2011 : <http://www.lesinrocks.com/2011/08/12/arts-scenes/arts/transfusion-de-sang-de-cheval-chez-une-femme-le-bio-art-repousse-les-limites-1111079/>