

Les vidéos de Lucas Seguy dépeignent des espaces virtuels au sein desquels les scénarios décrivent une perception singulière de la structure des relations interindividuelles d'une part, et de l'expérience corporelle d'autre part. L'artiste réalise des films d'animation en image de synthèse qui s'apparentent à des tableaux vivants opérant une fusion entre esthétique numérique et codes de la peinture classique. La simulation permise par la technologie digitale et l'autonomie de l'image par rapport à des modèles préexistants, côtoient l'illustration de récits mythologiques (*Les Trois Grâces*, 2017), des représentations allégoriques (*Escalatorius*, 2014), le travail de la lumière (*Sous-bois*, 2015), ou encore des compositions claires et ordonnées propres au langage pictural de la Renaissance et du Classicisme (*Pygmalion*, 2018). Les vidéos de Lucas Seguy sont exemplaires du phénomène d'hybridation par lequel l'art numérique infiltre, simule et altère les spécificités des pratiques artistiques qui le précèdent. Les situations souvent abstraites que donnent à voir ses vidéos ne relèvent pas d'une intention de représenter le monde, mais plutôt, elles le synthétisent faisant apparaître les lois et processus qui l'animent. Ne témoignant d'aucun souci d'imiter le réel, elles s'appréhendent néanmoins comme des démonstrations par l'absurde mettant à nu des trames de notre réalité. L'incongruité des œuvres de l'artiste apparaît dès lors comme la schématisation d'une société au sein de laquelle les interactions sociales (*Le Derby des Huits*, 2016) et le rapport à soi, dans sa série de paysages lenticulaires (*Et in Arcadia ego*, 2017-2019), sont mus par des forces invisibles à l'œuvre dans une conscience du monde extérieur. Tout en subvertissant les liens avec les référents qu'il convoque dans ses créations numériques, Lucas Seguy génère des espaces dynamiques qui permettent une expérience simultanément sensible et intelligible : l'image y est à la fois objet et langage.



L'espace tridimensionnel et le pseudo réalisme qu'offre l'imagerie de synthèse en font un outil privilégié pour explorer le rapport de l'individu à son corps et les possibles évolutions de celui-ci, dans un contexte où le devenir du vivant est intimement lié à la notion de progrès technique. Le dépassement des limites biologiques et plastiques du corps, envisagé et déjà permis par les biotechnologies et ses impacts sont explorés dans une partie des œuvres de l'artiste.

*Les Trois Grâces* et *Pygmalion* figurent des fantasmes suggérés par les évolutions de la recherche en matière de (pro)création. Ces deux vidéos mettent en scène des êtres, aux capacités physiques et mentales supérieures à celles de l'homme, performant deux actes de reproduction distincts. L'opération de ces trans ou posthumains est accomplie sous le regard d'une nature factice mais non moins luxuriante. Se référant aux mythologies romaine et grecque autant qu'à l'histoire de l'art, ces deux œuvres manifestent l'intérêt de l'artiste pour la récupération et le détournement.



*Les Trois Grâces* ne cachent pas leur référence. L'artiste conserve des représentations classiques de ces nymphes leur jeunesse, nudité et attitude festive, l'entrelacement des corps et la gemellité. Il y ajoute la sexualisation des corps à travers une imagerie mi-médicale, mi-pornographique. En fond sonore, une sonate de Mozart réarrangé par l'artiste, renforce l'anachronisme des situations dépeintes. Dans cette peinture numérique animée, le trio divin n'est plus le symbole des jouissances de l'existence, leur figuration vise une représentation didactique d'un acte physique de procréation. Celle-ci nécessitant un corps intermédiaire n'est ici pas médicalement assistée mais est permise par un troisième sexe intervenant dès le rapport sexuel. Cette performance de fécondation néo naturelle apparaît comme l'illustration d'un futur post mythologique réalisant les prophéties transhumanistes.

La vidéo *Pygmalion* semble proposer un nouveau mythe de la création de l'humanité. Doté d'un appareil génital démesuré un être (divin ? posthumain ?) scanne avec ses mains un second – dont le sexe est non identifiable voire absent – qu'il recrée à l'identique usant d'une matière émanant de son sexe. La création n'est alors pas le fruit de la volonté divine, mais d'un homme augmenté, capable de se sculpter à son image. Dans ce Jardin d'Éden virtuel, l'apparition du corps résulte d'un processus de clonage biomécanique en même temps qu'elle fait écho aux naissances de Dieux sortis de la chair. L'artiste imagine une machine anthropomorphe ou un humain machinisé dont les facultés physiques et cognitives semblent relever d'une absorption des technologies axées sur la maîtrise du vivant. Dans un même

geste, l'artiste reformule les conditions d'un clonage reproductif et échafaude le récit de l'origine d'une nouvelle humanité.

Ce qui dans notre réalité est rendu possible par des méthodes artificielles de reproduction exécutées dans des laboratoires est, dans ces deux vidéos, le fruit d'un processus naturel dont une nature exubérante se fait le témoin. Cette présence de la nature à la fois représentée et personnifiée renforce le caractère naturel de l'évolution des corps que la théorie de l'anthropotechnie envisage comme le résultat de la coévolution de l'homme et des techniques. C'est cette modification des capacités physiques et intellectuelles de l'homme par l'invention de l'outil qui est à l'œuvre dans ces récits suggérant deux hypothèses du devenir de l'être humain.

Dans *Le Petit Poucet* (2019), sa vidéo la plus récente, Lucas Seguy imagine un troisième procédé où la nature n'est plus témoin mais acteur essentiel de la reproduction de l'espèce. Ce rôle donné à la nature semble aller de pair avec la neutralisation des sexes. Là où *Les Trois Grâces* et *Pygmalion* accordaient une place encore signifiante au masculin et au féminin, *Le Petit Poucet* va plus loin dans cette recomposition des modes de reproduction en minimisant par l'indifférenciation le rôle des organes génitaux et en externalisant la fonction de gestation. Cette dernière responsabilité désormais confiée à la nature, suggère que l'espèce peut jouir de la sensorialité des sexes sans risque de fécondation. Dissociée du rapport sexuel, la procréation apparaît comme une occasion, saisie, dès lors que la fécondation résulte de la simple connexion des organes génitaux avec le membre du corps d'un tiers, ici un orteil insouciamment abandonné et ramassé. L'appareil génital s'apparente alors à une borne d'alimentation de sorte que la création d'un nouvel être advient par une sorte de hasard où sans réel désir, ni devoir, chacun peut contribuer à la reproduction de l'espèce. Cette troisième hypothèse évoque autant les dons anonymes de sperme et d'ovocyte, que la gestation pour autrui qui au-delà de pallier à des déficiences biologiques et des situations d'infécondité offre la possibilité de se prémunir des dommages corporels liées à la grossesse. Lucas Seguy ouvre ici une fenêtre sur une « humanité » presque totalement libérée de sa fonction procréatrice où la reproduction de l'espèce, déjà envisagée dans *Pygmalion*, relève d'un acte machinal opéré par un corps-fournisseur.



La relation entre corps et société est également au cœur de *Faustine*, une installation vidéo dans laquelle Lucas Seguy fait dialoguer les phénomènes de transformation du corps et d'enfermement. Cette installation met à jour l'articulation des questions existentielles et sociales soumises à un progrès qui fait émerger une nouvelle phénoménologie du corps. Dans la première vidéo, un visage tourne comme posé sur un disque de potier, faisant apparaître deux mouvements qui s'alternent : le premier voit la peau du visage glisser sur la forme de celui-ci, le deuxième, observe la forme du visage se mouvant à l'intérieur de la surface de la peau. La seconde vidéo a recours au morphing entre le corps d'un homme et celui d'une femme. Ici, la peau réagit à la transformation de la forme du corps. Ce diptyque renvoie au tandem philosophique de forme et de surface, au recours à la chirurgie esthétique qui permet de modeler le corps comme on modèle l'argile et à l'opposition nature et culture qui intervient dans les discours autour de la «théorie queer» qui se fonde sur une *psychosociologisation* du biologique. Le titre de l'œuvre, tiré de la littérature, est emprunté à deux personnages que l'histoire soumet à l'enfermement. Les deux vidéos sont présentées emprisonnées dans une structure en acier ; le corps est ici autant enfermé que représenté comme un lieu d'enfermement. Son altération et sa représentation sont étroitement liées à la question complexe de l'identité. La chirurgie esthétique, le transsexualisme ou encore les représentations numériques du corps constituent des témoignages d'une évolution des sociétés dans lesquelles le corps est désormais perçu comme « un accessoire de la présence, un auxiliaire du moi, un porte-parole de l'individu, qui a le sentiment qu'en bricolant son corps, il bricole son identité »<sup>1</sup>. Entre corps réel et corps virtuel, l'œuvre de Lucas Seguy invite à

---

<sup>1</sup> David Lebreton, *Entretien*, Libération, 9-10 mars 2002

réfléchir aux effets réels des représentations corporelles numériques et à la réification du corps, matériau manipulable, sculpture vivante. Elle engage une réflexion sur la représentation de soi à travers le corps et les dimensions autant sociales que psychologiques de ces représentations dans lesquelles le corps est lieu d'exercice du pouvoir.

Ces corpus de quatre œuvres sondent les écueils d'une possible réinvention de l'homme par les nouvelles technologies et par les revendications transhumanistes. Il y est autant question des déterminismes socio-culturels de l'usage et de la représentation du corps que de leur incorporation, de l'intelligence du corps que de sa manière de n'être que chair contredisant ou fondant notre identité, d'intimité que d'interaction avec l'environnement. L'œuvre de Lucas Seguy construit une philosophie du corps, à la fois signe de notre humanité, réceptacle de notre subjectivité et produit de notre expérience du monde.

Sandrine Honliasso

---