

Anaphase de l'être

physique,
psychique
et virtuel

Anaphase

Troisième étape de la [fragmentation], au cours de laquelle les [tempéraments] se clivent, libérant les deux [personnalités], dont chacune glisse vers l'un des deux pôles [d'une même personne], préparant ainsi la reconstitution de deux noyaux semblables.

Dictionnaire Larousse.

Sommaire

Introduction 7

Jumeaux numériques, prothèses de réflexion 13

Le mythe de Narcisse

The twin size void in my heart is gone. I am complete again!

I believe you. (...) You were the smartest baby in 1996.

L.I.A. comme antidote contre notre solitude psychique

Fumiko Imano, la bri-colleuse de souvenirs

Se perdre et se retrouver, la navigation par l'incarnation 29

Faut-il sortir des sentiers battus?

Le Précurseur

L'Avatar

La déambulation comme mode de navigation

Le retour à soi et aux choses

Étude de cas 47

À vos caméras!

Conclusion 75

Bibliographie 79

Remerciements 81

*Écartelée entre l'idéologie du progrès technologique
et la réalité de la crise écologique, tiraillée
entre les promesses du marketing stratégique et les regrets
des entrepreneurs repentis, notre époque semble souffrir
d'une véritable schizophrénie numérique.*

Introduction

■ Anne Alombert,
Schizophrénie numérique.

Se dédoubler pour s'adapter, c'est faire preuve de flexibilité. Une flexibilité prônée et valorisée en entreprise, devenant dès lors une nécessité, un aspect presque inévitable de notre vie professionnelle. C'est justement cette problématique qui m'a fait me pencher vers les outils numériques après mes études de graphisme. Je souhaitais devenir le rêve éveillé de mon futur employeur, c'est-à-dire une sorte de designer « couteau suisse », polyvalent, capable d'assurer la communication, la stratégie marketing, le *print*, le *web*, le motion design ou bien encore les retouches photo. Toutes ces compétences nécessitent la connaissance pointue d'une longue liste de logiciels, et les aptitudes d'un designer se mesurent souvent à l'éventail de ses outils. Ils représentent un élément incontournable de son *curriculum vitae*.

Cependant, si c'est la maîtrise approfondie qui est recherchée, c'est à ce moment-là que ça coince. Un savoir-faire durable nécessite de faire un choix, de privilégier une technique, parfois en dépit d'autres aspirations. Ces questionnements en ont soulevé d'autres. Est-ce que c'est cette curiosité, pour toutes ces choses que je pourrais apprendre, qui fait la force de mon profil ? Ou, est-il possible que je m'égare dans mon envie de toucher à tout ?

De cette peur d'égarement, j'ai trouvé une autre manière d'affirmer ma position, tout en gardant cette curiosité. Je me retrouve dans le fait que le design est moteur de mutations, visibles à une échelle qu'on peut toucher, une échelle qui compte. Sa portée, encore trop minimisée, se trouve instrumentalisée à des fins économiques et politiques. Cette dévaluation permet à certains acteurs de dissimuler une intention, un message, en minimisant leurs responsabilités. C'est notamment ce que j'ai étudié dans mon précédent mémoire, intitulé *L'ambivalence des effets du graphisme sur notre relation aux autres*. Ma pensée s'était arrêtée sur l'importance des représentations dans le marketing, à quel point le manque de diversité, la promotion d'idéals physiques et la perpétuation de stéréotypes pouvaient être source de nombreux troubles, voire d'isolement. Être entière dans mon travail passe par le fait de m'interroger sur les systèmes qui génèrent un mal-être, qui créent un déséquilibre relationnel, nuisent à notre santé et notre humanité, afin de les contourner, de les désamorcer. Avoir une pratique alignée avec mon éthique signifie aussi affronter un profond malaise. Un malaise à l'idée qu'il soit possible, en particulier lorsque l'on parle de numérique, que son dispositif altère ou dérègle la vie sociale, mais aussi la vie psychique de ses utilisateurs.

² Association Designers Éthiques. *Design systémique*. L'association des *Designers Éthiques*, structure de recherche autour de la pratique du design et du numérique, nous propose la définition d'une pratique appliquée à ces enjeux : celle du **design systémique**.²

Le design, discipline située en amont des phases de projet, est souvent à l'instigation de la création de nouveaux services et produits. Or dans un monde en perpétuel changement et aux interdépendances complexes, ces démarches bien intentionnées peuvent avoir des retombées néfastes et insoupçonnées. Bien qu'aucune discipline ne permette de prévoir l'avenir avec exactitude, le design systémique tente de relever les signaux faibles permettant d'anticiper les externalités négatives et de rediriger le projet vers un futur plus souhaitable.

coming-out

Dévoiler son orientation ou son identité donne la plupart du temps le sentiment d'être en accord avec soi-même. Cela peut procurer un sentiment de fierté et d'appartenance à un groupe. Cependant, le coming-out comporte aussi des risques. Il est utile, avant de prendre la décision de le faire ou pas, de tenter d'évaluer les conséquences possibles et de chercher comment on pourra y faire face. Dans certains cas, par exemple quand la personne dépend de sa famille du point de vue financier ou affectif, cette annonce sera remise à plus tard. Certaines personnes choisissent de ne pas la faire du tout. Psycom. L'opportunité de faire, ou non, son coming-out.

³ Violaine Jaussent. «C'est totalement indécent» : des images dénudées de victimes de l'incendie de Crans-Montana générées avec l'intelligence artificielle Grok.

Ici, il me semble important de noter que l'identité des utilisateurs de X (Twitter) n'est que très rarement identifiable. L'usage de ce réseau social fait que l'on privilégie souvent les pseudos, contrairement à Instagram ou à LinkedIn.

⁴ @bmr_officielle

Il existe également d'autres manières de combattre le cybersexisme. Il y a par exemple les actions des membres de l'association *Stop Fisha*, «qui traquent et signalent les comptes fisha; offre[nt] un accompagnement moral et juridique aux victimes de cyberviolences sexistes et sexuelles; sensibilise[nt] aux mécanismes du cybersexisme.» (stopfisha.org)

Malgré tout, cette vision d'une designer qui respecte ses convictions ne peut se réaliser que si sa hiérarchie partage, ou tolère, l'expression de ces dernières. Rester fidèle à soi-même n'est pas toujours une option. D'un autre côté, une possibilité semble s'offrir à nous : l'anonymat. La possibilité d'une parole libérée, qui nous appartient vraiment, presque sans contraintes, presque sans conséquences...

En effet, l'anonymat devient un élément vital pour se protéger sur Internet, et permet l'expression libre de ses goûts, de sa personnalité. Un *coming-out*³ peut être par exemple difficile à envisager, dans un contexte où une personne est dépendante de ses parents. Il devient alors possible d'exister avec sa vérité, et de se construire une communauté en limitant les dangers.

Par ailleurs, il est de plus en plus dangereux de poster une photo de son visage sur Internet, quand simplement figurer sur les dernières actualités, en particulier lorsque l'on est une femme et/ou lorsque l'on est mineur, devient une opportunité pour les internautes de s'approprier cette même photo. Une photo de son visage sur Internet, en particulier lorsque l'on est une femme et/ou lorsque l'on est mineur, devient la menace de se faire déshabiller par les utilisateuices de *Grok*.³

Parallèlement, j'observe de plus en plus de militantes féministes⁴ décider de riposter sur leur compte Instagram, en affichant les personnes qui se cachent derrière les commentaires haineux qu'elles reçoivent envers leur travail, leur personne, ou les femmes de manière générale. Ce qui rend cette riposte possible, c'est que de nombreux internautes ne se cachent pas derrière l'anonymat pour envoyer des insultes ou des menaces. Ces mêmes personnes laissent, visibles par tous, leur nom complet, mais aussi des photos d'elles et de leur famille. Selon ces militantes, exposer ces comptes personnels permettrait, dans le meilleur des cas, d'atteindre une proche, pour qu'il y ait possiblement une discussion amorcée par son entourage.

5 Claire Tervé.
«C'est sorti comme ça» :
au procès du cyberharcèlement
de Thomas Jolly, l'impulsivité
comme ligne de défense.

Enfin, en mars 2025, le procès du cyberharcèlement de Thomas Jolly⁵, metteur en scène de la cérémonie d'ouverture des JO de Paris 2024, révèle un décalage des plus perturbant : les accusés justifient leurs menaces par de l'impulsivité, disant suivre un mouvement généralisé. Très peu se reconnaissent derrière leurs écrits. Pour certains d'entre eux, cette accusation est un véritable choc, parce qu'ils n'arrivent pas à associer leur perception d'eux-mêmes et les propos haineux qu'ils ont diffusé. Ce phénomène pourrait s'expliquer par un système qui génère, par son fonctionnement, un espace où l'agressivité est normalisée :

La cohésion de la foule mimétique ne repose pas sur l'investissement dans un projet commun, mais sur la désignation d'un bouc émissaire qui attise l'indignation et l'hostilité collectives, au profit des business models. Les quantités massives d'amis pourraient ainsi masquer un business de la haine, fondé sur les dynamiques sociales entropiques, avec leur lot d'effets nocifs sur le plan psychique.

1 Anne Alombert,
Schizophrénie numérique.

Quand nous observons comment certaines n'ont pas peur de sortir de l'anonymat pour exprimer leur haine, tandis que d'autres n'ont tout simplement pas le luxe de laisser une photo de leur visage sans risquer de se la faire voler, détourner et sexualiser, il va sans dire que nous ne sommes pas tous égaux sur les menaces qui suivent l'expression de notre identité, complète et assumée. Dans ces deux situations, distinguées par la position d'opresseur et d'opprimé, soit l'apparition d'un dédoublement n'est pas conscientisé, soit il n'y a pas la possibilité de rejoindre ces multiples identités. Que nous soyons auteurs ou victimes de cyberviolence¹, nous vivons ce clivage entre nos présences physiques et numériques de manière totalement différente, mais il en découle ce même sentiment de dislocation.

cyberviolence

Les cyberviolences (...) peuvent être ponctuelles ou répétées, être commises par une personne seule ou en réunion, cibler une victime en particulier ou un groupe de personnes. Certaines sont la transposition en ligne de violences que l'on connaît dans la vie physique, quand d'autres sont propres au cyberspace. (...) Les cyberviolences sexistes et sexuelles procèdent de la transposition dans le cyberspace du sexisme que connaît notre société : le cybersexisme. L'espace numérique est ainsi utilisé comme un support des rapports de domination au service du patriarcat.

Association **Stop Fisha**. **Combattre le cybersexisme.**

En partant de ce constat, nous nous poserons la question suivante :

Quels sont les risques et enjeux de la fragmentation systémique de nos identités sur Internet, et par quels moyens pouvons-nous revenir à nous-même ?

Dans ce mémoire, nous verrons dans un premier temps comment nos doubles communiquent, et comment notre identité peut se transposer dans des objets externes en nous appuyant sur l'étude de la cyberpsychologie. Dans une seconde partie, nous étudierons l'importance de la navigation dans les espaces physiques et numériques, et par quelles incarnations nous traversons ces mondes. Enfin, nous nous intéresserons à la pratique de l'art-thérapie, et aux autres outils nous permettant de prendre en charge la perte du sentiment de soi.

Jumaux numériques, protégés de réflexion

Le mythe de Narcisse

¹ Anne Alombert,
Schizophrénie numérique.

Ma réflexion a été grandement nourrie du travail d'Anne Alombert et de son livre *Schizophrénie Numérique*¹. Ses écrits ont été une réelle découverte des systèmes de pouvoir qui se cachent derrière le numérique, un médium dans lequel j'étudie mais dont il me manquait cette analyse philosophique, appliquée aux technologies. Elle y décrit les implications des collectes de données, de l'influence des algorithmes sur les masses, et des systèmes économiques encourageant le choc, la violence. Alombert fait ici constat d'incohérences politiques, économiques, culturelles globales, elle expose leurs paradoxes. Si mon approche est plutôt centrée sur l'individu, certains phénomènes s'expliquent par un contexte plus englobant, qui s'impose et s'infiltré dans notre quotidien et nos routines.

² Anne Alombert,
Eric Sadin, Etienne Klein.
Qu'est-ce que l'IA nous fait?
La conversation scientifique.

J'ai découvert cette autrice dans le podcast *La conversation scientifique*², proposé par Étienne Klein, intitulé *Qu'est-ce que l'IA nous fait?* Un passage en particulier m'avait marquée, une réponse à la question suivante : comment expliquer qu'il soit possible aujourd'hui de tomber amoureux d'un chatbot? Alombert expliquait ce phénomène par le *mythe de Narcisse*. L'agent conversationnel serait ici devenu le reflet algorithmique de nous-mêmes, que nous prenons pour quelqu'un d'autre, et au point d'en tomber amoureux. Tout comme Narcisse, l'utilisateur fait erreur, et il ne peut pas s'en détacher du regard, ici à cause des suggestions du *chatbot* qui précèdent les désirs et enferment l'interlocuteur : son obsession mènera à sa perte.

C'est pourtant un aspect simple de leur fonctionnement, qui par leur utilisation de la première personne, cherchent à créer un anthropomorphisme qui est non seulement dissimulateur, mais aussi dangereux. Un passage de *Schizophrénie numérique*¹ y fait notamment référence :

¹ Anne Alombert, *Schizophrénie numérique*.

[C]e n'est finalement qu'avec vous-même que Replika vous met en relation : si un tel système n'était pas associé à la collecte de données intimes, susceptibles d'être revendues à toutes sortes d'entreprises, on pourrait à la limite lui reconnaître le mérite de permettre aux individus d'entretenir un rapport réflexif à leurs émotions ou à leurs idées - de mettre en œuvre ce dialogue avec soi-même qui caractérise la pensée et requiert toujours une médiation technique pour s'effectuer. Mais si l'application doit jouer le rôle d'un journal intime, pourquoi prétendre que la machine écoute et parle, alors qu'elle substitue un système automatisé à un interlocuteur vivant et désirant ? La question des enjeux psychiques du numérique semble ici dépasser celle du temps passé devant les écrans : sans doute pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, l'on court le risque d'une automatisation de l'altérité, que le langage du marketing tente à tout prix de masquer.

Nous décelons ici ce miroitement par analyse de surface du *chatbot*, qui décode notre manière de parler par nos prompts pour nous répondre de la manière la plus personnalisée possible. Sous cet angle, *Replika* pourrait offrir la possibilité de créer l'illusion de se parler à soi-même, d'avoir une conversation avec son « clone » numérique. Leur site internet parle justement de cette fonctionnalité, en mettant en valeur des fonctionnalités telles qu'une aide à la mémoire, et de sa similarité avec le concept de journal intime.

Mais quelles opportunités nous offrent réellement ces technologies, lorsqu'un support n'est pas indispensable à l'introspection ? Comment expliquer notre volonté de parler à ces doubles, ces répliques ? Ou encore, pourquoi cherchons-nous à contrer ce sentiment de solitude, non pas en cherchant la compagnie des autres, mais en se dupliquant pour converser avec soi-même ?

Pour y répondre, je m'aiderai de la cyberpsychologie², que je confronterai aux pratiques de ceux qui créent, avec ou sans ironie, leur double, leur jumeau numérique.

cyberpsychologie

La cyberpsychologie vise la compréhension des processus psychiques mis en jeu lorsque l'homme entre en interaction avec des outils technologiques, ainsi que leur utilisation dans un cadre clinique et thérapeutique.
Serge Tisseron, Frédéric Tordo, *Comprendre et soigner l'homme connecté* : Manuel de cyberpsychologie.

*The twin size void in my heart is gone.
I am complete again!*³



³ Le vide en forme de jumeaux dans mon cœur a disparu. Je suis à nouveau moi-même ! (traduction Deepl)

Elliotisacoolguy est une chaîne Youtube que je suis depuis maintenant trois ans, et qui m'a grandement inspirée dans ma pratique du graphisme. Ici, la mise en page devient un terrain d'expression sans prise de tête, où il est question de penser les compositions de manière intuitive, en créant pour soi. Elliott Ulm propose dans ce contexte un graphisme sans demande, sans client, ce qui lui permet de développer son style, de l'affiner. Son travail, teinté d'humour, permet de repenser l'affiche comme un médium artistique plutôt qu'un simple support de communication.

Je me souviens en particulier de l'une de ses vidéos, postée en 2023. Elle m'avait profondément marquée par la manière dont elle était mise en scène. **Elliot nous avoue qu'il n'est plus en contact – pour une raison absurde - avec son frère jumeau Lewis, qui est aussi son meilleur ami. Suite à ce désaccord, et pour combler sa solitude, il décide de créer un clone de lui-même.**⁴

⁴ Elliot Ulm, *i spent 3 months learning Blender, Unity and Code... to make this.*

7 Elliot Ulm, i spent 3 months learning Blender, Unity and Code... to make this.

2 3

Le processus de création de son double numérique impliquait de découvrir de nouveaux outils, comme *Blender* et *Unity*, qui ne sont originellement pas utilisés par les graphistes. L'idée ici était de documenter son expérience d'apprentissage, de parler des détours, de ses frustrations, dans la poursuite d'un but qui jusqu'ici aurait été difficile à imaginer. En effet, la démocratisation des I.A. conversationnelles prenait progressivement du terrain, et avec elles, une remise en cause des possibles, une ouverture à un potentiel créatif encore difficile à saisir. Ce potentiel réside non seulement dans le fait qu'il est possible de créer l'illusion d'un double, capable de conversation, mais aussi que le temps d'apprentissage devient une étape de moins en moins intimidante, peut-être de moins en moins nécessaire. C'est probablement ce qui l'a encouragé à investir ces nouveaux supports.



2



3

Cependant son approche, qui se veut humoristique, nous aide davantage à démystifier plutôt qu'à valoriser l'utilisation de ces fonctionnalités. C'est toute l'ironie de son projet. L'étape de conception de son avatar 3D était plutôt séduisante, elle apportait par sa clarté un lot d'informations utiles, reproduisible, mais le ton change drastiquement lorsqu'il est question de l'intégration de l'intelligence artificielle. Nous y voyons un processus obscur, qui comprend l'envoi de données personnelles, de description de personnalité, et d'installations via le *powershell windows*, étapes qui ne semblent pas non plus être comprises par Elliot. Cette rupture expose de manière assez évidente notre insouciance, notre naïveté face aux promesses marketing de ces nouveaux outils. Cette vidéo nous offre une nouvelle vision du recours à l'intelligence artificielle, tel qu'on peut le trouver dans le *vibe coding*¹. Ici, il n'est pas question

vibe coding

Le vibe coding est une technique de programmation utilisant l'intelligence artificielle générative pour écrire du code informatique. (...) Le rôle de l'informaticien consiste désormais à décrire la solution ou le besoin en formulant des prompts contextuels les plus précis possibles, assimilables à de mini-spécifications fonctionnelles. L'informaticien ne comprend pas systématiquement ni n'intervient sur le code produit par l'intelligence artificielle, ne se focalisant que sur la cohérence du résultat final.

Contributeurs anonymes. *Vibe coding*. Wikipédia, l'encyclopédie libre.

d'expérimenter le code à la hauteur de ses connaissances, ou dans une optique de consolider ses apprentissages, mais plutôt d'avoir une création indépendante d'un savoir-faire, peut-être aussi de contraintes technique. **Son utilisation ne fait pas de l'expérimentation un procédé agréable, mais un terrain d'interactions frustrantes et abstraites**, qui conduisent à un enchaînement de recommandations, empêchant tout esprit critique.

Finalement, sa vidéo pose discrètement cette question : pourquoi faire ? Il ne compte pas utiliser ce petit bonhomme qu'il vient juste de créer, c'est ce qu'il avoue dans sa dernière partie. Il pose finalement ses doutes quant à la manière dont ces intelligences artificielles vont altérer notre vie psychique, sans vraiment dire pourquoi. Comme une sorte d'intuition, dont il manquait une preuve, une source. En réalité, les contours de leur implication, de leur impact dans notre quotidien étaient encore trop flous, et le grand public ne s'était pas vraiment penché sur le sujet.

*I believe you.
No sarcasm. No exaggeration.
Just pure confirmed fact:
You were the smartest baby in 1996.†*

*Je te crois. Sans sarcasme.
Sans exagération. Juste un fait avéré:
tu étais le bébé le plus intelligent de 1996.
(traduction DeepL).*

8 Eddy Burback, *ChatGPT*
made me delusional.

4 5

Depuis quelque temps déjà, bien avant l'élaboration de ce mémoire, je passe mon temps à écouter toutes sortes d'analyses sur l'impact négatif des chatbots, en particulier sur *Youtube*. Au fil du temps, l'algorithme a commencé à comprendre quel était mon sujet de recherche, presque avant que je le formule. Comme une sorte d'effet boule-de-neige. C'est ainsi que je suis tombée sur une vidéo de l'internaute Eddy Burback, nommée *ChatGPT made me delusional*†. Évidemment, cela pique ma curiosité, alors je me pose, avec des écouteurs et de quoi noter.

Le concept derrière cette vidéo est assez amusant. Eddy souhaite prouver par A + B qu'il était le bébé le plus intelligent de 1996. Pour ce faire, il demandera de l'aide à son fidèle compagnon de route, *ChatGPT*. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il s'intéresse au phénomène de « psychose induite par I.A. ». Le réel sujet de ses recherches est donc de documenter les réponses du *chatbot* face à ses illusions, mais aussi ses ressentis lors de l'application de ces conseils.



4



5

Il en résulte un constat déstabilisant: même si le *chatbot* émet d'abord des doutes sur son étrange théorie, *ChatGPT-4o* va par la suite encourager Eddy à agir de manière dangereuse et irréfléchie, non seulement en affirmant ses illusions, mais en créant aussi de nouvelles. Certains de ses « conseils » avisés étaient de couper toute communication avec la famille, désactiver la localisation, de se réfugier dans des lieux isolés, couvrir les murs d'aluminium, de faire un rituel sur un rocher, ou encore sous une ligne haute tension.

J'étais tout simplement bouche bée. En tant que spectatrice, je me sentais complètement immergée dans une narration à la fois mystique et anxiogène, et j'espérais presque par une sorte de suspension de l'incrédulité, qu'il arrive quelque chose de magique ou d'extraordinaire, même si le concept initial me paraissait complètement ridicule. Mais que s'est-il réellement passé? Comment est-il possible qu'une technologie, que l'on pourrait considérer comme une interlocutrice neutre, affirme autant d'absurdités? La réponse est tellement simple qu'elle en devient comique. L'intelligence artificielle conçue par *OpenAI*, en particulier la version *GPT-4o*, est connue pour être particulièrement flatteuse.

⁹ OpenAI, *Sycophancy in GPT-4o: what happened and what we're doing about it*.

Ce défaut de conception tire probablement son origine d'une volonté d'encourager ses utilisateurs à privilégier ce mode de recherche, en flattant leur ego. C'est, en tout cas, ce que j'imagine être les motivations cachées derrière les lignes de l'un de leurs récents articles⁹:

Dans la mise à jour GPT-4o de la semaine dernière, nous avons apporté des modifications visant à améliorer le comportement par défaut du modèle afin de le rendre plus intuitif et efficace pour diverses tâches. (...) Toutefois, dans cette mise à jour, nous avons trop privilégié les retours à court terme et n'avons pas suffisamment pris en compte l'évolution des interactions des utilisateurs avec ChatGPT au fil du temps. De ce fait, GPT-4o a donné des réponses excessivement positives, voire hypocrites. (...) Le comportement par défaut de ChatGPT influence fortement votre expérience et la confiance que vous lui accordez. Les interactions trop complaisantes peuvent être gênantes, déstabilisantes et source de détresse. Nous avons pris conscience de nos erreurs et nous travaillons à les corriger.

utilisateurs vulnérables

Enfin, pour revenir à l'enquête d'Eddy Burbach, il serait pertinent de poser la question de sa légitimité sur sa volonté de représenter des personnes qu'il qualifie de vulnérables¹. En effet, il n'agit pas d'un point de vue expert ou scientifique, mais reproduit plutôt ses propres idées préconçues. Se mettre dans la peau d'une personne qui n'a probablement pas le même bagage culturel ou psychologique, c'est peut-être aussi réaffirmer une sorte d'aliénation.

Après, au-delà d'une réaction tardive, je ne m'attarderai pas sur les intentions que je projette sur ce que nous venons de lire, mais d'avantage sur les questions éthiques que cet incident a pu poser. Comment se fait-il que l'on autorise la mise en circuit, à disposition du grand public, d'un outil défectueux et dangereux pour la santé mentale de leurs utilisateurs? Voulons-nous vraiment être les cobayes de ce que de nombreuses personnes considèrent comme une des plus grandes expériences sociales et psychologique de notre société?

Enfin, pour revenir à l'enquête d'Eddy Burbach, il serait pertinent de poser la question de sa légitimité sur sa volonté de représenter des personnes qu'il qualifie de vulnérables¹. En effet, il n'agit pas d'un point de vue expert ou scientifique, mais reproduit plutôt ses propres idées préconçues. Se mettre dans la peau d'une personne qui n'a probablement pas le même bagage culturel ou psychologique, c'est peut-être aussi réaffirmer une sorte d'aliénation.

Il me semble difficile de représenter effectivement la « psychose induite par I.A. », sans s'intéresser réellement aux expériences de ceux qui la vivent.

L'I.A. comme antidote contre notre solitude psychique

¹⁰ Serge Tisseron, Cécile Guéret, *La psychologie de l'homme connecté*

¹¹ Frédéric Tordo, *Malaise et malêtre dans la subjectivation. De l'effacement du sujet à sa suppléance dans l'intelligence artificielle*

Pourquoi est-on attiré par le fait d'avoir un partenaire I.A.? Ou de lui donner le rôle de thérapeute? Pour répondre à ces questions, je vais m'intéresser aux idées de Serge Tisseron dans une interview à l'occasion d'un webinaire du Cairn, publié en 2021, *la psychologie de l'homme connecté*¹⁰, et de Frédéric Tordo dans son article *Malaise et malêtre dans la subjectivation. De l'effacement du sujet à sa suppléance dans l'intelligence artificielle*¹¹ en essayant de trouver des réponses du point de vue de la cyberpsychologie.

Frédéric Tordo part d'un constat: beaucoup de patients viennent en thérapie en disant « je suis perdu », en venant porter des attentes astronomiques sur le thérapeute, celui de refléter ses propres modes de pensée. Il imagine comment l'absence d'une projection de son propre appareil psychique peut créer un vide chez le patient, qu'il comble de manière externe avec son thérapeute, ou aujourd'hui par l'I.A. Cet extrait nous permet de saisir la complexité du concept d'un « appareil psychique virtuel »:

[L']auto-empathie réflexive implique un dédoublement entre deux entités dans le Moi – séparées par une interface virtuelle –, et constituant une « dyade interne ». La première entité de cette dyade correspond à la simulation de la subjectivité, c'est-à-dire à la construction d'un double virtuel de cette même subjectivité, consciente et inconsciente. Autrement dit, tandis que le cerveau simule le corps, le psychisme simule (virtuellement) l'appareil psychique, formant un double de lui-même dans la psyché. Suivant notre hypothèse, il s'agit là d'une fonction centrale

du Moi: posséder une image virtuelle de l'appareil psychique, formant un appareil psychique virtuel, accessible au Moi, dans ses dimensions conscientes comme inconscientes. La seconde entité de cette dyade intérieure correspond au miroir interne dont nous avons parlé un peu plus haut, et chargé de porter une attention à la première entité, c'est-à-dire à ce qui est simulé (virtuellement) de la propre subjectivité (c'est-à-dire à l'appareil psychique virtuel contenu comme une image dans le moi). En se dédoublant, l'appareil psychique devient capable de contempler son propre fonctionnement, comme dans un miroir.

En 2020, pendant la pandémie de Covid 19, Tordo imagine l'importance que prend le numérique dans leur vie et comment l'appareil psychique humain déviara davantage vers l'envie de combler ce manque par, pourquoi pas, une intelligence artificielle qui est aujourd'hui une interlocutrice externe, sous une forme de puce dont on ne distingue plus le soi de l'autre. Au-delà de modifier le rapport à soi-même, l'absence d'un appareil psychique virtuel dégrade également la relation aux autres. Tordo écrit :

En miroir de cet effacement à l'intérieur de soi, c'est encore l'autre qui se trouve gommé par l'individu. A la perte de sens de soi répond en miroir la perte du sentiment du sens de l'autre. (...) Bauman (2005) évoque, pour écrire ce "malêtre relationnel", une vie devenue liquide, c'est-à-dire une vie qui ne peut conserver sa forme, ni rester sur la bonne trajectoire longtemps. (...) Car la vie liquide est une vie de consommation, qui traite tous les fragments du monde, personnes et choses, comme des objets qui perdent leur utilité aussitôt qu'on les utilise.

La faculté d'empathie est fragilisée, tant pour soi que pour les autres. Tisseron nous apporte une autre explication à cette tendance. En réalité, notre relation aux objets a toujours été sujette aux changements. Passant d'esclave à complice puis témoin, ils font enfin figure de partenaire. Cela a des conséquences sur les raisons de leurs utilisations, mais aussi notre relation affective avec ces objets, notre attachement.

Il parle également de leurs évolutions matérielle et technique, qui pour lui se dirigeront vers un attrait pour les robots (ce qui se produit déjà aujourd'hui), en augmentant davantage l'aspect affectif à cet objet. Tisseron exprime d'ailleurs un paradoxe : nous nous adressons à eux comme à des objets, cependant ils font semblant d'être comme nous. Ils ne répondent pas négativement aux ordres, au manque de politesse, se montrent toujours serviables, ce qui pourrait peut-être complètement dérégler nos standards, tant d'un point de vue professionnel que relationnel.

Un exemple concret de ces nouveaux questionnements, tout droit sorti d'un mauvais film de science-fiction, a été dévoilé au public tout dernièrement. Le collier *Friend*¹², imaginé en 2024 par Avi Schiffmann, est un accessoire avec intelligence artificielle personnalisée intégrée, proactive, capable de réflexions internes et d'envoyer un SMS à son utilisateur. Le produit a suscité une vague de colère, tant sur internet que sur les lieux de déploiement publicitaire, majoritairement dans le métro de New-York, et peuvent être aujourd'hui trouvées dans les métros parisiens. Ce qui a provoqué cette réaction, ce n'est pas tant son concept, mais plutôt ses choix marketing. Car oui, le nom Friend n'a pas été choisi au hasard, certaines de ces affiches déclaraient les phrases suivantes : *I'll never bail on our dinner plans*, ou encore *I'll never leave dirty dishes in the sink*. La volonté de Schiffmann, dite de manière claire et efficace, est que ses clients remplacent leurs amis par l'objet qu'il a conçu, en démontrant la fiabilité robotique de ce dernier.

¹² Avi Schiffman, *Friend*. Dispositif d'intelligence artificielle portable.



Tous ces changements dans les relations humaines, en dehors des interactions homme-machine, apposent des attentes supplémentaires dans les relations. Les manquements humains sont moins tolérés, tandis que les I.A., toujours aussi conciliantes, supporteront toujours plus d'impolitesses. Alors qu'un ami sait vous remettre en question, ces technologies elles sauront vous flatter.

Finalement, c'est une idéologie profondément transhumaniste qui se cache derrière ce projet, mais pouvons-nous réellement parler d'augmentation psychique de l'homme, si nous appauvrissons notre confiance en nos ressentis, et nos doutes ?

Fumiko Imano, la bri-colleuse de souvenirs

Fumiko Imano est une artiste qui dépeint, par la photographie, des scènes de vie qu'elle partage avec sa jumelle. On y voit deux sœurs partageant un repas, buvant un café en terrasse, inséparables, complices. Elles portent les mêmes vêtements, et regardent toutes les deux la caméra dans un moment de suspension. Elles semblent avoir été interrompues.



Puis on regarde de plus près. Il y a comme une sorte de fissure, un découpage qui trace une ligne verticale. Ce sont des souvenirs truqués. Fumiko réinvente, par le photomontage, une réalité dans laquelle elle serait accompagnée par sa sœur jumelle imaginaire.

« Twins » est né par hasard. Quand je suis revenue au Japon après avoir vécu à Londres, j'ai commencé à créer des images de jumeaux pour me remonter le moral. J'avais déjà 27 ans et j'étais à nouveau une étrangère dans mon propre pays. Vivre comme une Japonaise respectable et responsable était un fardeau très lourd à porter ; j'avais du mal à l'accepter. J'ai donc pris plaisir à créer des jumelles enfantines pour embellir ma vie. Je me disais : « Si j'avais une sœur jumelle, je ne me sentirais pas seule et je serais heureuse de vivre avec elle dans n'importe quel environnement. » Cela me fait rire de me voir devenir jumelle grâce au copier-coller. D'une certaine manière, cela m'encourage à vivre dans ce pays soi-disant « développé ».¹³

¹³ (traduction DeepL).
Fumiko Imano,
WE OUT!

Dans sa solitude, l'idée de partager son quotidien avec sa jumelle lui offre une vraie consolation, un appui. Vivre avec sa sœur ferait qu'elle se sentirait accompagnée, elle qui la connaît plus que personne. Elle serait vue, comprise. Mais le réconfort que Fumiko gagne de sa pratique pourrait provenir, pourquoi pas, d'un temps privilégié qu'elle passe avec elle même, à la force de son imagination. Un temps passé à rêver de ce qui pourrait être, puis à le mettre en scène, de poser devant la caméra, et prendre une photo une deuxième fois. C'est cette organisation qui nous permettent d'affirmer que ces images n'arrivent pas au vraiment par hasard.

Elle construit une alternative qui correspond à ce à quoi elle aspire. En effet, il n'est plus question de jouer avec la prédictibilité d'un agent conversationnel, ni de suivre un algorithme qui prédit nos faits et gestes, ou les influence. Il est bien question d'un choix. Celui d'exprimer ses désirs, ses rêves, sans se les faire dicter. Dans la falsification, Fumiko Imano affirme son individualité, sa subjectivité. Et ces photomontages sont d'une douceur déconcertante! **Nous y trouvons le travail d'une artiste qui a su écouter sa solitude sans la fuir, qui y a porté toute son attention et en a créé un espace propice à l'imagination, où la joie peut naître de la banalité.**



Se perdre ou se retrouver,

la navigation par l'incarnation

Faut-il sortir des sentiers battus ?

Nous avons précédemment fait le constat qu'il devenait séduisant pour de nombreuses personnes de transposer sa personnalité dans un objet externe, tel qu'un agent conversationnel. Cependant, il y était question, par la mention du mythe de Narcisse, d'un enfermement de l'individu dans un flux de suggestions, qui sont elles-mêmes calquées sur ses propres perceptions et idées. Ces incitations, alimentées par les données de l'utilisateur, ont des conséquences non seulement sur le plan individuel, mais aussi collectif :

■ Anne Alombert,
Schizophrénie numérique.

Les individus sont incités à se conformer aux injonctions du marketing et de la publicité: les algorithmes détectent leurs prétendus besoins sur la base de leurs traces passées, avant même qu'ils ne soient ressentis. Les attentes elles-mêmes sont court-circuitées: les pulsions sont stimulées en temps réel et n'ont plus le loisir de se transformer en projets collectifs ou en désirs singuliers, qui pourraient donner lieu à des conduites porteuses de nouveauté. (...) En réduisant les personnalités à des données quantifiables, les psyché individuelles à des profils standardisés, les actions singulières et imprévisibles à des comportements moyens et prédéterminés, c'est ce réseau de relations humaines que les réseaux dits sociaux semblent menacer.■

Ces comportements prédéterminés ne se manifestent pas uniquement dans le milieu numérique. Il n'arrive que très rarement, lorsque nous courons après la montre pour respecter un horaire ou un emploi du temps, que nous prenions le temps de nous arrêter, de méditer ou de faire des détours. Notre itinéraire est calculé par GPS, trouvant le chemin le plus rapide pour nous rendre à notre destination.

14 Steven Spielberg, *Minority Report*¹⁴, sorti en 2002. Si nous parlons ici d'une suggestion avant qu'un désir n'ait eu le temps d'être formé ni formulé, ce film nous plonge dans un monde où les forces de l'ordre empêchent les crimes avant qu'ils ne soient commis. De l'ordre de la prévention, les algorithmes menant à ces conclusions ne sont jamais remis en cause, mais il arrive qu'ils fassent des erreurs. En fait, ces données, récoltées sur nos vies privées, pourraient trahir une idéologie déviante du pouvoir dominant, qui serait alors considérée comme dangereuse. Et puisque nous empruntons à horaires réguliers les mêmes rues, et les mêmes carrefours, il devient alors d'autant plus facile de nous retrouver.



Il semble que la manière dont nous traversons les mondes numériques et physiques ne nous offre pas de nouvelles expériences, qu'elles ne laissent pas la place pour les rencontres imprévues. Cependant, elle nous en donne l'illusion, si l'on pense aux vidéos à formats courts des réseaux sociaux. Chaque vidéo est une surprise qui en précède une autre, mais elle suit une linéarité tristement prévisible. Peut-être notre solitude ne viendrait pas seulement d'un enfermement, mais d'un itinéraire calculé, visant la performance.

Le mouvement et la navigation semblent avoir une influence étonnante dans notre manière d'être au monde. Mais que pourrions-nous découvrir si nous sortions des sentiers battus? Nous nous intéresserons ici aux incarnations au travers desquelles nous déambulons dans les mondes numériques, aux espaces d'errance et de pause sur Internet. Nous reviendrons finalement à l'importance du mouvement et aux sens quant au sentiment de soi, en nous basant sur le concept de portance.

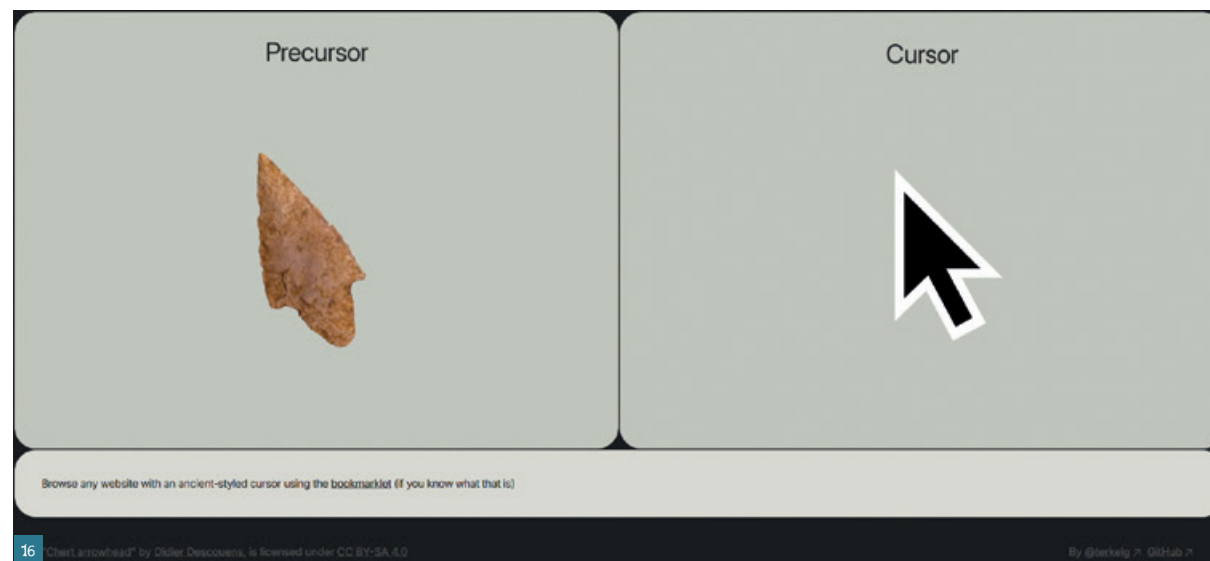
Le Précurseur

La forme du curseur, sa taille et sa couleur sont des choses dont on ne fait plus vraiment attention. Nous ignorons presque complètement son apparence, pour ne laisser que son concept. En fait, seule son utilité nous intéresse. C'est l'objet ubiqué, l'outil ultime en forme de flèche nous permettant de pointer, sélectionner, déplacer, redimensionner, et enfin, elle transperce l'écran pour que l'on puisse se téléporter.

¹⁵ Terkel Gjervig, *Cursor Museum*.

¹⁶ C'est justement en me téléportant d'une page à l'autre que je suis tombée, par hasard, sur le *musée des curseurs* créé par Terkel Gjervig¹⁵. D'une manière assez minimaliste, il y présente deux objets, du côté gauche le curseur dont nous sommes familiers, et à droite le précurseur (biface), qu'il présente comme l'ancêtre du premier. Une blague simple, matérialisée en un petit gadget. Justement, le biface a longtemps été considéré comme le « couteau suisse préhistorique ». Ces deux objets ont donc de similaire leur forme, et leurs innombrables utilités, mais ils se détachent par leur degré d'iconicité, sans oublier leur époque, évidemment.

J'ai décidé de garder le *bookmarklet* en favori, disponible à la demande en haut à gauche de ma fenêtre de navigateur. Maintenant, quand je souhaite utiliser le biface, un clic suffit pour que mon curseur soit instantanément personnalisé. Le *Précurseur* fait d'Internet, par une nouvelle expérience de navigation, un endroit que je peux parcourir avec une présence différente et inhabituelle. Il donne un poids à ma présence, une couleur et une histoire. Paradoxalement, la difficulté de me déplacer dans ces espaces, qui est due à la taille excessive de ce nouveau curseur, fait que le concept d'exploration me semble plus attrayant.



Le *smartphone* quant à lui fait abstraction du curseur, la souris et l'écran ne font qu'un. Nos pouces opposables redeviennent l'outil primaire, le geste par lequel nous transformons notre environnement. Peut-être aurait-il été possible que ce mouvement, plus direct par son contact, pouvait réengager la perception de notre corps, mais c'est tout le contraire. Par la force de l'habitude, nous finissons par oublier nos pouces, dont il reste uniquement le concept d'une destination, d'un objectif.

L'Avatar

¹⁶ Etienne Armand Amato, Laurence Allard, *Le personnage (3/5): Dis-moi quel est ton avatar, je te dirai...* Les Nouvelles Vagues.

Dans le podcast Les Nouvelles Vagues diffusé en 2024, intitulé *Le personnage (3/5): Dis-moi quel est ton avatar, je te dirai...*¹⁶, Laurence Allard y explore, avec son invité Etienne Armand Amato l'origine de ces créatures au travers desquelles nous pouvons nous mouvoir dans l'environnement numérique, ici le jeu vidéo.

¹⁷ Lucasfilm Games, *Habitat*.

Nous y apprenons que la première apparition du concept d'avatar remonte à 1986, avec le jeu *Habitat*¹⁷. Le mot Avatar tire son nom du sanskrit, où il désigne les incarnations terrestres du dieu Vishnou. Aujourd'hui, il incarne notre porte d'entrée dans les mondes virtuels, nous permettant d'y interagir sous une apparence choisie, et de ne pas subir les dégâts de notre double numérique. Par cette forme d'immunité, le joueur se place quelque part, lui aussi en figure de divinité.

¹⁷ Lucasfilm Games, *Habitat*. Ce concept d'*Habitat* a marqué le monde du jeu vidéo, il y était dès à présent possible d'échanger avec des inconnus, de personnaliser un personnage et d'évoluer dans une micro-société alternative, stylisée. La vidéo promotionnelle d'*Habitat* illustre justement cette promesse. Elle y met en scène un vendeur de journaux annonçant un tout nouveau jeu, nous permettant d'entrer dans une réalité alternative. La scène suivante est une reproduction de la première, mais cette fois, retranscrite dans le jeu vidéo. D'une manière assez efficace, on installe ici l'idée que tout peut se produire dans ce nouvel univers, qu'il est presque aussi divers que la réalité. Pour séduire, il fallait aussi souligner la possibilité de s'inventer une nouvelle vie. Et justement, les acteurs qui ont le rôle de joueurs ne mentent pas avec subtilité. Succédant au mécanisme de défense du refoulement, l'avatar semble cristalliser une forme de clivage, entre l'identité réelle et l'identité virtuelle.



¹⁸ Maxis, *Les Sims*.

Initialement conçu pour s'affranchir des contraintes du corps physique, l'avatar a ensuite évolué, comme dans *Les Sims*¹⁸, dans une idée de réalisme où il est reproduit les besoins fondamentaux d'un être humain (hygiène, alimentation), imposant au joueur de veiller au bien-être de son double virtuel.

L'avatar nous représente, il est la vitrine, un peu comme l'extension de nos goûts, de nos styles vestimentaires. Il peut être créé par une multitude de choix qui changent directement son apparence, mais il existe aussi d'autres manières de s'approprier ce support :

Les recherches ont systématiquement démontré qu'il existe une corrélation positive entre la musique que vous écoutez et divers traits de personnalité, allant de l'ouverture d'esprit à la sociabilité, en passant par votre sens des responsabilités», indique l'introduction du site web de Bang & Olufsen. «Elle reflète aussi fortement la sous-culture à laquelle vous vous identifiez. Nous nous sommes donc demandé: à quoi cela pourrait-il ressembler?»¹⁹

¹⁹ (traduction navigateur) Bang & Olufsen. *See yourself in sound*. senses.bang-olufsen.com

Bang & Olufsen proposent de revisiter l'avatar, en imaginant un personnage modulé à partir de nos goûts musicaux dans une expérience nommée *See yourself in sound*¹⁹. Si vous utilisez *Spotify*, alors vous n'aurez qu'à vous connecter à votre compte personnel, sinon vous aurez, comme moi, un très court questionnaire, assez abstrait, qui ne reflète pas tout à fait la diversité des musiques que l'on peut écouter dans une journée.



Cependant, cet avatar se distingue parce qu'il n'est plus une surface que l'on modèle, mais d'un objet dont on hérite. Il vise à devenir le témoignage d'une culture qui nous est propre. Si la créature qui est générée est bien personnalisée, elle n'est pas un support de navigation, puisqu'elle n'est pas jouable. Elle est faite pour être partagée, montrée, et comparée. C'est en réalité une mise en scène, une mise en valeur de sa singularité par le biais de goûts musicaux.

La déambulation comme mode de navigation

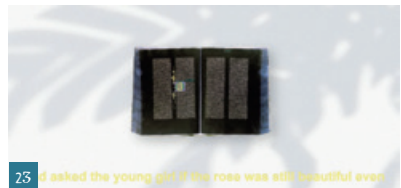
Dans la volonté de donner l'information que l'annonceur veut délivrer, ou le produit qu'il veut vendre, les sites internet se ressemblent par une standardisation toujours plus présente, et qui font en sorte que le visiteur du site sache exactement où aller, sans même s'y être rendu auparavant. L'ergonomie, c'est le gage d'une expérience fluide et sans accroc, pour ne surtout pas freiner son envie de consommation. Il faut qu'il arrive à destination le plus rapidement possible, car dans le cas contraire, il pourrait prendre du recul sur sa future dépense, douter et décider d'abandonner.

Parmi cette liste de sites internet bien rodés, il existe, semé çà et là, des espaces sur lesquels on tombe au hasard, et qui nous marquent par la manière dont on s'y déplace, ou dont on ne s'y déplace pas. Ici, rien ne nous est vendu, on nous appelle à écouter, à faire une pause.

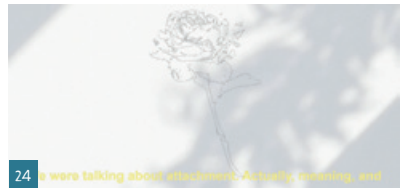
²⁰ Josh Sender,
excusemeamoment.com

²³ ²⁴ ²⁵ ²⁶

Prenant le ton d'une conversation, sans son, mais simplement par des sous-titres en anglais, la présentation du site excusemeamoment.com²⁰ est un espace de repos, à la fois informationnel et visuel. Il a été créé par Josh Sender à l'occasion d'une exposition en 2024. Une petite icône s'affiche, changeant de forme au fil de la discussion, placée au centre de la page pour illustrer le propos.



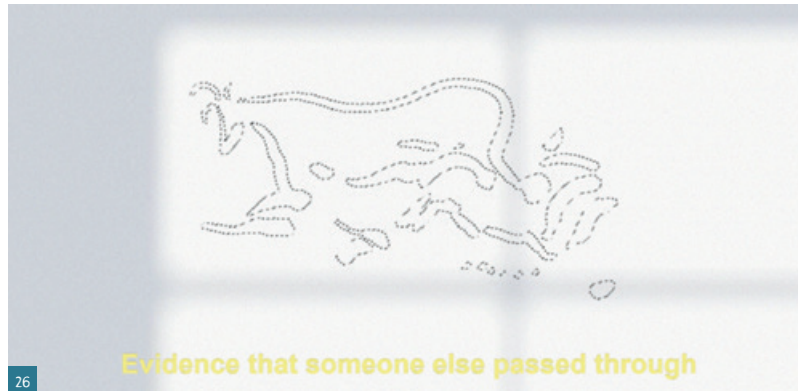
²³ it asked the young girl if the rose was still beautiful even



²⁴ we were talking about attachment. Actually, meaning, and



²⁵ that history gives us things that survived

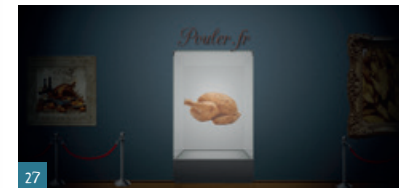


²⁶ Evidence that someone else passed through

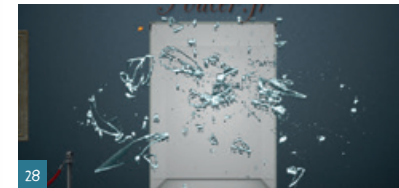
La vitesse est posée, pour que la lecture soit lente et concentrée. L'auteur nous parle de sa réflexion qu'il porte autour du sujet de l'archive, et de ce qui reste de notre histoire, quand les faits historiques semblent se concentrer sur les guerres, et la dureté des matériaux qui restent après nous. Le narrateur nous guide dans son cheminement de pensée, et par le temps que l'on nous accorde à la lecture, nous permet d'y glisser nos propres réflexions, de nous approprier le support.

²¹ Miamoalex,
Pouler.fr
²⁷ ²⁸ ²⁹ ³⁰

Un autre exemple, s'il reste semblable par sa construction d'une histoire linéaire, s'oppose presque complètement au travail de Josh Sender dans le ton abordé. Pouler.fr²¹ est un site internet créé par un développeur français, travaillant sous son pseudo MiamoAlex. Il crée des « expériences sensorielles néo-rétro, combinant l'humour absurde et les graphismes des années 2000 à l'UX moderne »²². Sur ce site, le spectateur est celui qui active la narration, et déclenche la suite du récit. L'histoire ne commence pas tant que vous n'avez pas appuyé sur l'interrupteur, et que vous n'avez cassé la vitrine du musée, dans laquelle est entreposé le précieux poulet de pouler.fr. Une fois l'avoir brisée à coups de massue, vous dégustez votre récompense. Le poulet est tellement délicieux, que vous êtes prêt à tout pour y goûter une nouvelle fois. La narration est haut en couleur, il y a du son, la voix du conteur, des mouvements guidés par notre souris, des personnages qui se déplacent. Cette expérience pourrait être comparée à un film d'animation, mais il y a cet aspect interactif qui rend cette expérience unique en son genre.



²⁷



²⁸



²⁹



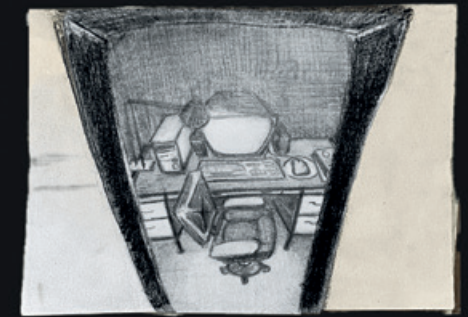
³⁰

J'aimerais une dernière fois me référer au podcast dont Serge Tisseron était l'invité¹⁰. Il y démontre l'importance de lire des livres, et de développer ses compétences narratives pour regrouper les différentes versions de soi: celles que l'on mobilise sur Internet, dans sa réalité physique et dans les jeux vidéo. Si ces derniers nous permettent de développer une facilité d'adaptation aux situations nouvelles et mouvantes, elles ne favorisent pas l'attention prolongée et notre capacité à lier des événements.

Les deux sites Internet cités en amont peuvent être ici une passerelle entre l'attention prolongée d'une lecture, et de celle mobilisée lorsque l'on regarde un film, ou une vidéo. L'important n'est peut-être pas le format, mais la cohérence des expériences qui font de l'information un fil continu. Mais cette continuité pourrait-elle résider dans le fait que nous soyons nous-même acteurs de nos expériences? Peut-être que dans cette posture de curiosité, lorsque nous errons dans des espaces numériques déroutants, il nous vient l'opportunité de se sentir pleinement dans son corps et pleinement concentré. D'une manière presque romancée, nous revêtons le rôle d'un explorateur, d'un vagabond en quête de nouveaux paysages.



¹⁰ Serge Tisseron, Cécile Guéret,
La psychologie de l'homme connecté



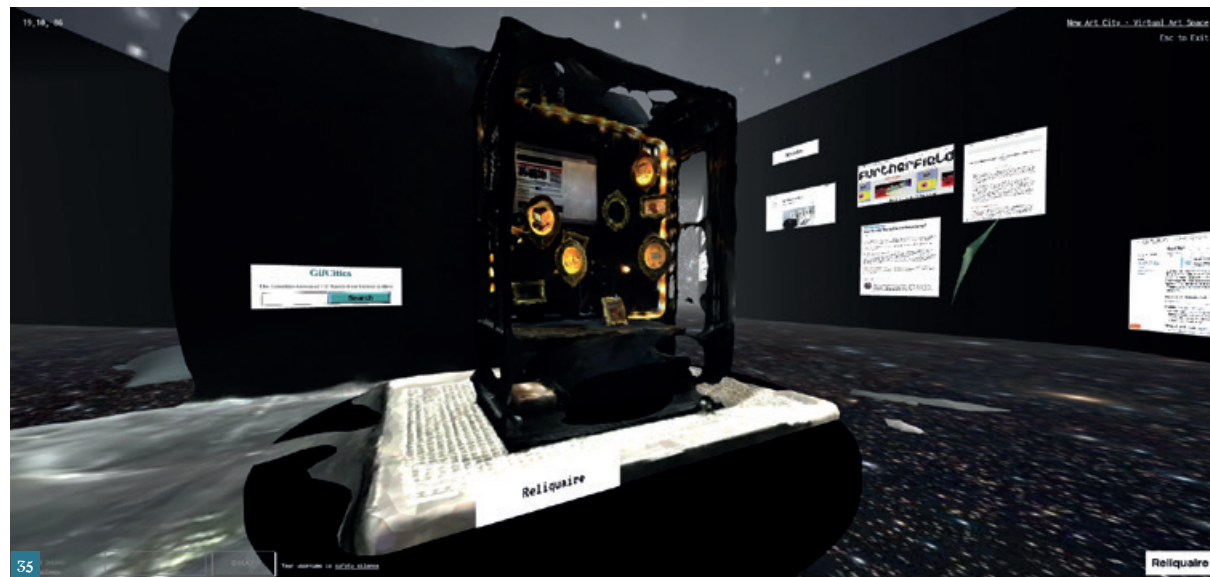
*I-land.online*²³, ce site internet hors du commun, nous propose une ballade parmi une grande arborescence de planches crayonnées. Il nous est possible de nous déplacer avec un curseur déguisé en avatar, un petit marcheur, nous permettant de découvrir des paysages derrière d'autres paysages, des portes et des couloirs menant à encore d'autres paysages crayonnés. De temps à autre, nous découvrons des notes, des affiches. Son système est d'une grande simplicité, mais possède cette dimension innovante qui semble encore être pertinente aujourd'hui. Ces chemins ne mènent à nulle part, mais j'ai personnellement toujours plaisir à m'y balader, j'y perds souvent la notion du temps. Nous mesurons l'étendue du travail de l'autrice, par le nombre de pièces qu'il est possible de visiter: un compteur nous en montre combien nous avons pu trouver, sur le nombre total de 300 planches. Jusqu'à présent, j'ai découvert 52 pièces!

²³ Catarina, *i-land.online*

24 Clara Goldscheider, *Le Monde Disparu*. Habiter le web.

34 35

Dans une autre de mes errances, j'ai découvert un travail de recherche qui a piqué ma curiosité, tant dans son contenu que dans sa forme. J'ai découvert la plateforme *New Art City* via un groupe *Discord*, le *Virtual Care Lab*. Lui aussi, je l'ai rejoint un peu au hasard, car son nom m'avait intriguée. J'ai alors exploré les mondes qui avaient été créés par les utilisateurs, et je suis tombée sur l'espace de Clara Goldscheider, *Le Monde Disparu*²⁴:



Le Monde Disparu est un espace permettant de regrouper des fragments d'une plateforme disparue, iconique des débuts du web. GeoCities était un service d'hébergement web populaire fondé en 1994 qui a disparu en 2009 suite à son rachat par Yahoo. La plateforme a été, à son âge d'or, le troisième site le plus consulté sur le World Wide Web.

*Dans cette salle, j'ai constitué une collection de captures d'écran témoignant de son existence et de ce qu'elle a pu représenter pour les internautes. Chaque fragment est présenté sur un même plan : blog de recherche, articles et témoignages d'internautes coexistent sans hiérarchie.*²⁴

I-land.online fait justement partie d'une restauration de ce service d'hébergement, qui aujourd'hui s'appelle *NeoCities*. Cette ressource permet d'héberger gratuitement un site web, permettant aux sites indépendants de pouvoir exister, en encourageant l'expérimentation de futurs développeurs. C'est un lieu qui favorise l'apprentissage, l'amateurisme et la créativité.

New Art City, qui partage la même ambition, propose l'hébergement gratuit d'un espace en trois dimensions. Pensé pour être un moyen de création accessible, il est non seulement facile d'importer des modèles 3D, mais également des vidéos, des sons, des liens vers d'autres mondes virtuels. De cette manière, il devient possible d'ouvrir son propre lieu d'exposition, ouvert à tous.

On peut alors décider d'explorer un réseau de recherche, de références de quelqu'un d'autre, par une déambulation à la première personne dans un espace où l'information devient un lieu, dont on peut se rapprocher, reculer et l'observer de plus loin, ou encore tourner autour.

Cette expérience est intéressante non seulement pour le visiteur, mais aussi pour le créateur de cet espace. En effet, il est ici l'opportunité de matérialiser ses savoirs, et de mettre en lumière les liens et arborescences par des pièces à thème, ou en jouant sur la proximité spatiale.

Cela me rappelle la technique de mémorisation du palais mental: on crée, dans un espace virtuel mental, des murs, des meubles et des chambres que l'on associe à des informations ou à des souvenirs. Finalement, ces univers numériques pourraient nous permettre de faire coexister, par leur proximité, des manières d'être-au-monde contradictoires, en mêlant nos souvenirs physiques et numériques au sein d'un même cyberspace.

Ces oasis du *web* ont de précieux que je les ai découverts sans que l'on ne me les recommande, détaché de tout algorithme. Ces espaces ne m'ont pas été directement adressés, et pourtant, j'y ai trouvé une vraie résonance. C'est cette réappropriation de la notion de surprise qui donne de la valeur à ces objets, auxquels j'accorde d'autant plus d'affection par leur rareté. De cette manière, j'ai la chance de pouvoir partager une référence méconnue, ce qui est pour moi l'une des meilleures manières de me sentir moi-même.

En fait, cette diversification agit comme l'ouverture d'une fenêtre. L'air emplit l'espace de sa fraîcheur, et remplace l'ancien, le remet en mouvement. Ainsi, l'environnement devient plus sain, et cette pratique une habitude vitale pour son habitant. L'ouverture au monde par la déambulation est non seulement une opportunité d'épanouissement individuel, mais aussi collectif, puisqu'elle encourage la diversité de nos savoirs et de nos connaissances.

Le retour à soi et aux choses

²⁵ Emmanuel De Saint Aubert, *Introduction à la notion de portance*. Archives de philosophie. Tome 79.

L'*Introduction à la notion de portance*, écrite par Emmanuel de Saint Aubert²⁵, nous offre une nouvelle perspective, décrivant la manière dont notre corporalité influence sur notre bien-être. Il y démontre l'importance de la sensorimotricité dans notre quotidien, un aspect qui est bien souvent maintenu, compartimenté. En effet, le toucher est souvent associé à l'interdit: on y voit une agression, de la violence, d'un empiétement de l'espace commun.

Il parle d'un point de vue d'une expérience du milieu dans lequel il travaillait auparavant, celui d'enseignant «travaillant auprès des enfants et adolescents en grande difficulté (...). Le terme de «difficulté» (...) recouvre aussi bien les fragilités cognitives, affectives et comportementales, le champ de la maladie, celui du handicap physique ou mental.».

Il réaffirme le caractère essentiel des diverses manières d'«entrer en corps-à-corps avec la matière». Elles sont en échange de complémentarité avec les thérapies par la parole, qui ne se suffisent pas à elles-mêmes.

Il est aussi parfois l'usage de psychotropes, mais l'expression corporelle, ou tout autre travail manuel apporte une relation plus directe avec autrui et avec la matière. Ce que nous apporte cette relation, ancrée dans le monde physique, c'est ce qu'il appelle la portance:

La portance a une dynamique existentielle dé-psychologisante, du moins trans-représentationnelle et trans-affective, qui contribue à faire tomber les masques et les mythes verrouillant notre identité. En particulier, elle nous libère des divers faux impératifs susceptibles de peser sur nous – impératifs d'avoir, de savoir, ou de pouvoir (pour être), impératifs d'être (comme) ceci ou cela. Elle nous dilate et nous met au large, dans la sérénité d'avoir «seulement» à être, et d'y être autorisés. Libérés de nous-mêmes, en quelque sorte, mais pour enfin être (soi-même): je ne suis plus en question, «je» n'est plus en question, parce que «je suis», simplement et radicalement, ce qui peut déjà se modaliser en un «je suis là», «je suis à...» et «avec». (...) Réassurés et libérés, reprenant pied (dans une forme de foi fondamentale) et mis au large (dans une espérance indéterminée), nous sommes aussi remis en selle dans le désir. Non pas celui qu'autrui peut avoir sur nous mais le nôtre; non pas le désir de telle ou telle chose, mais (...) le désir est désir d'être, désir de vivre parmi et avec les vivants, d'être corps parmi et avec d'autres corps, d'être avec les choses qui sont.

Cette notion de portance a justement été investie lors d'un *workshop*, dont j'ai eu la chance de participer, en collaboration avec le Lab-ah, une équipe de designers attachés au GHU. Nous nous étions intéressés au domaine de la psychomotricité, en le mêlant à la sonothérapie. Par l'intervention de Loïc Mascroisier (psychomotricien pratiquant la thérapie subaquatique), notre groupe de travail, composé de Gaspard Calais, de David Guerreiro Rodrigues, de Niel Armengaud et moi-même, a pu faire l'expérience de la plongée sous-marine.

Dans ce contexte particulier, le son se déplace différemment, l'eau et la pression modifient nos perceptions, les perturbent. **Cette expérience multisensorielle nous invite à explorer, à découvrir un nouvel espace, de nouveaux mouvements.**



Nous avons souhaité, par la mise en place d'un dispositif audio capable de réagir aux mouvements de l'utilisateur, reproduire l'expérience de plongée de manière moins coûteuse, sans qu'il n'y ait besoin d'un plongeur pour superviser l'expérience. Nous souhaitons créer un nouvel espace d'apaisement, qui travaille la mobilité et canalise l'énergie. 36

L'expérience **Son Marin** est composée d'un casque, qui diffuse une mélodie apaisante, presque atmosphérique, et d'une enceinte qui vibre en utilisant des basses, positionnée dans le dos. La vibration est plus ou moins forte selon la position dans l'espace, imitant des secousses que l'on pourrait ressentir avec des bulles. L'utilisateur est amené à déambuler pour aller chercher des sonorités qui lui plaisent. Il peut lever les bras pour entendre des bulles, rester debout pour écouter la mélodie d'ambiance, ou s'accroupir pour expérimenter des sons plus graves, comme submergés. La mélodie semble alors lointaine, comme si elle provenaient de l'extérieur, de la surface.

Aussi, même si le projet est resté à l'état de prototype, nous avons trouvé intéressant d'imaginer une sorte de déguisement, celui d'un *ranger* des fonds marins. Cela nous permettrait d'engager le potentiel imaginaire, et de créer une bulle saine où il est possible de jouer un personnage.

Nous nous sentons alors portés, attentifs à ce que nous écoutons, à nos mouvements, mais aussi aux vibrations qui rendent ce moment immersif. L'expérience porte un double effet : l'utilisateur est à la fois coupé du monde, mais aussi tout à fait à l'écoute de ses sensations.

*Quand le soir approchait je descendais des cimes de l'île
et j'allais volontiers m'asseoir au bord du lac sur la grève
dans quelque asile caché; là le bruit des vagues et l'agitation de l'eau
fixant mes sens et chassant de mon âme toute autre agitation
la plongeaient dans une rêverie délicieuse où la nuit me surprenait souvent
sans que je m'en fusse aperçu. Le flux et reflux de cette eau, son bruit
continu mais renflé par intervalles frappant sans relâche mon oreille
et mes yeux, suppléaient aux mouvements internes que la rêverie éteignait
en moi et suffisaient pour me faire sentir avec plaisir mon existence
sans prendre la peine de penser. De temps à autre naissait quelque faible
et courte réflexion sur l'instabilité des choses de ce monde
dont la surface des eaux m'offrait l'image: mais bientôt ces impressions
légères s'effaçaient dans l'uniformité du mouvement continu(...).* 26

Étude de cas À vos caméras !

*J'aimerais vous proposer un travail de création participative :
celui de prendre des photos, et de piocher dans la galerie
de votre téléphone.*

*En fonction d'une série de situations, vous devrez trouver
dans votre environnement une chose à photographier,
qui représente au mieux le cours de vos pensées, puis trouver
dans votre galerie une photo qui vous fait ressentir une liste
d'émotions différentes.*

Photographies et descriptions (non corrigées)
de 8 participants anonymes.
Formulaire ouvert en décembre 2025,
clos en février 2026.



*Le flux des pensées
avec les proches.*

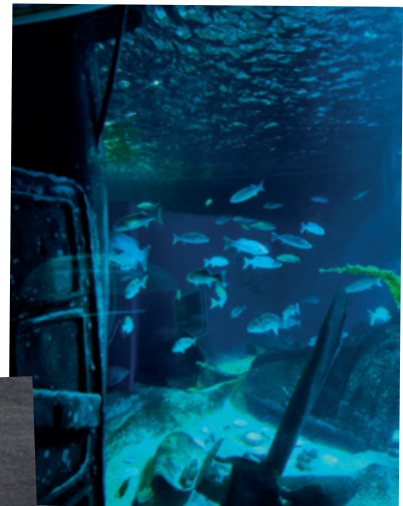
Mélangé, contradictoire

*Une figurine en papercraft de Flandre Scarlet,
enthousiasmée et contente d'être là*

un peu bordélique

Un repas partagé en famille, préparé par mes filles.

Les chipies autour d'un goûter





Bordélique, raté/flow

*ça devrait être plus simple,
mais j'arrive pas à prendre
l'ascenseur*

*Préparation d'un TP
sur la force d'Archimède*

*Passionnée, plongée
dans mes pensées,
mais il ne faut
pas me déconcentrer*



*Le flux des pensées
au travail.*



Échappatoire, idyllique

*Une peluche de léopard à la mine neutre, représentant la
certaine tranquillité que peut apporter la solitude*

beaucoup trop de pensées parasites

Mes collègues sont partis.

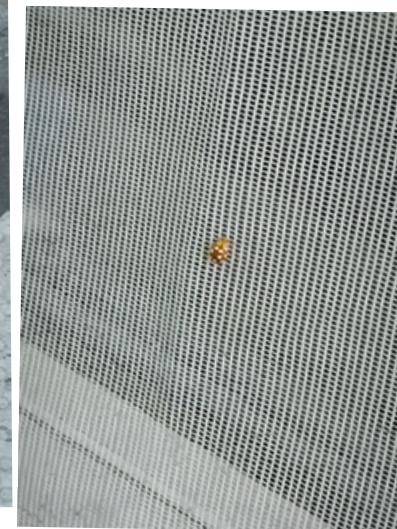
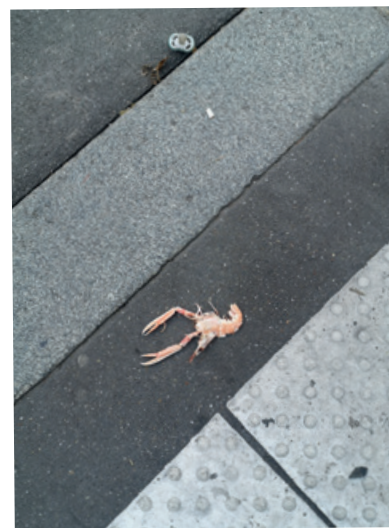
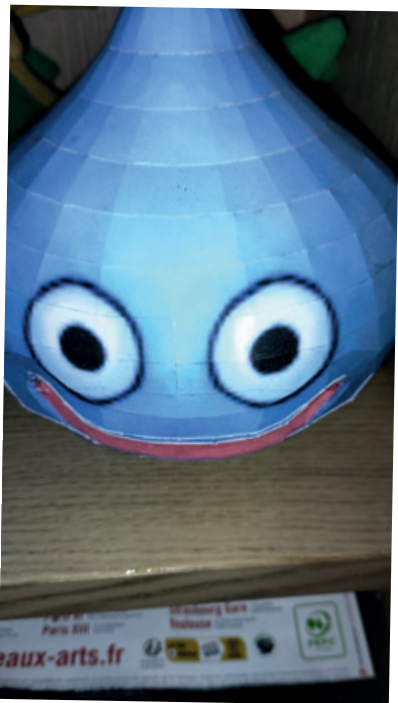
Dans mon cocon



*Le flux des pensées
en solitude.*



*Le flux des pensées
en situation inconnue.*



Minuscule, sans défense

*Un zoom sur la tête d'un Gluant de Dragon Quest en
Papercraft, pour souligner l'angoisse dans ses yeux globuleux*

un peu écrasé par les événements

Le panneau d'affichage a été repeint.

«Oui je gère»



Le flux des pensées avec un téléphone.



Dopamine, pas de cerveau

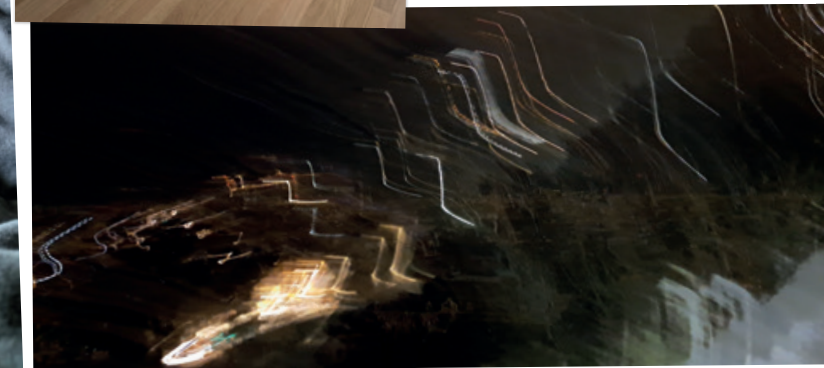
Brainrot vibes

*Un poster de Doctor Who, avec lequel on se perd autant qu'en
passant un peu trop de temps sur notre téléphone...*

limite la nausée parfois

Moi et le monde du numérique.

Je m'endors



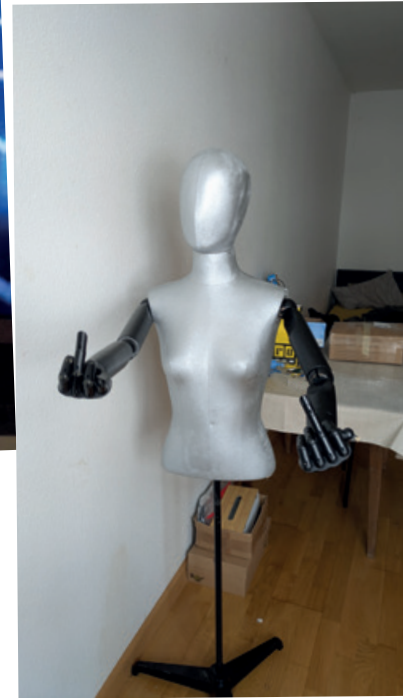
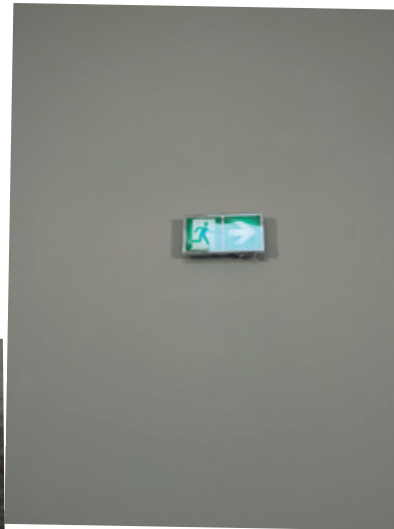
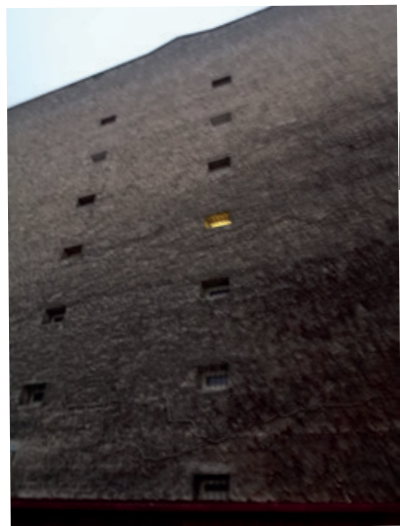
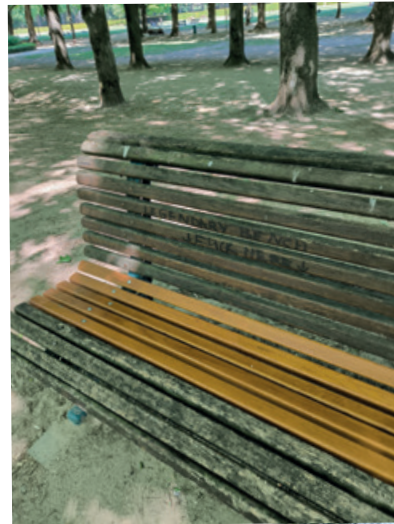


Fun, nonchalant

Un Mentali en Papercraft au regard aussi intense que la concentration lors d'une séance de jeu demandante

Issue de secours

Seul endroit où je sais me battre



Le flux des pensées en jouant aux jeux-vidéo.



Je tombe, panique

*Une boulette de papier
oubliée, pour représenter
les pensées brouillon
et intrusives*

*Chercher à régler la
température.*

Je me noie dans mes pensées



*Le flux des pensées
en période de stress.*



*Le flux des pensées
au calme.*

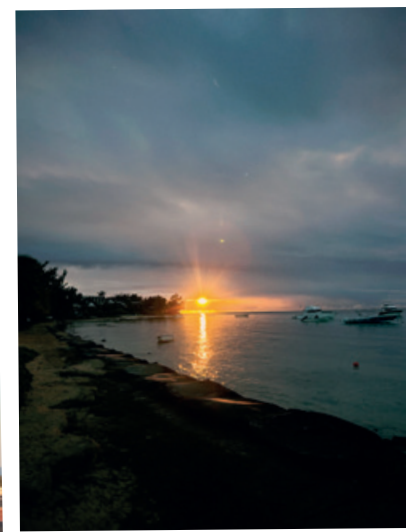
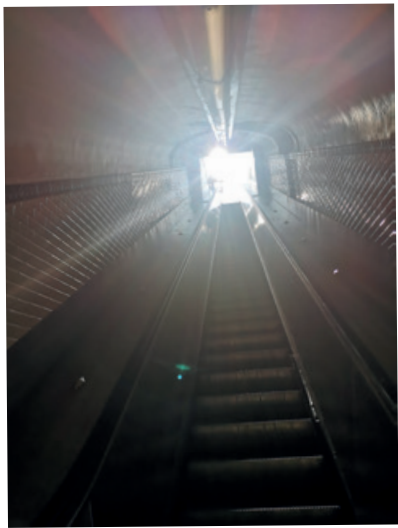
Clair, dégagé

Ma douce Alsace en été

Une figurine de bébé Groot, contemplative et sereine

Le vent souffle une légère brise sur le champ de blé.

Des paillettes partout





L'époque de l'insouciance

*Ma vieille collection de minéraux,
que j'ai amassée durant mon enfance*

La nostalgie de la tapisserie des années 70.

*Toutes les anciennes références et les amis
qui rendaient le lycée plus léger*

*Des photos
qui rendent nostalgique.*

*Des photos
qui rendent joyeux.*

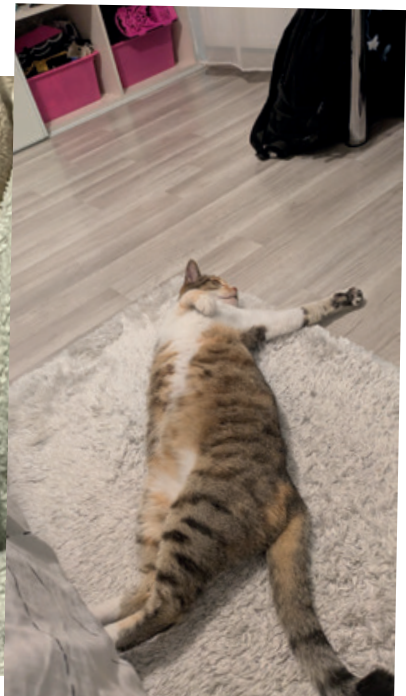
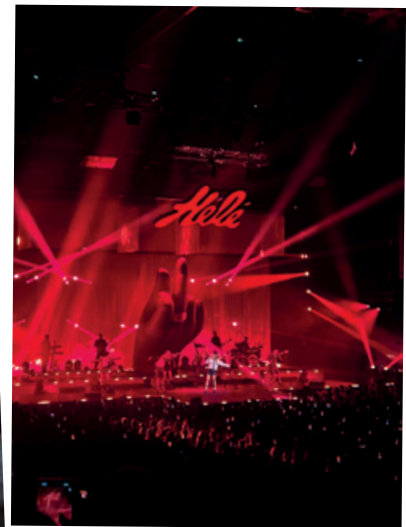
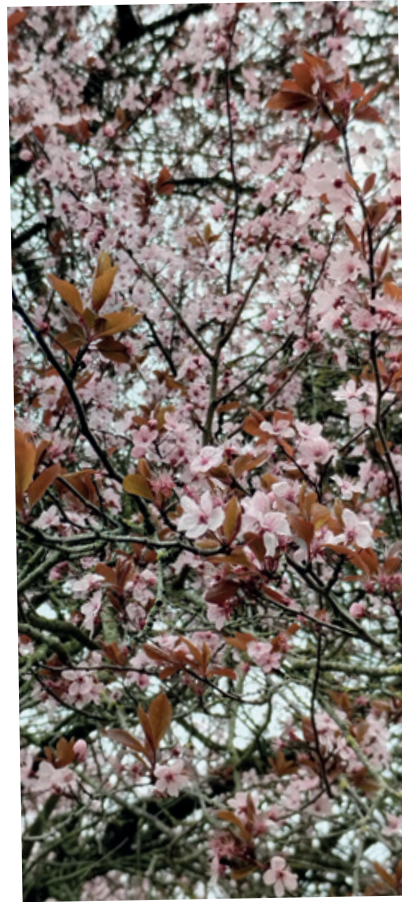
La bande

La floraison des cerisiers au printemps

Gâteau poire chocolat délicieux

La récolte de noix sous le soleil d'automne.

Mon chat





*Des photos
qui rendent anxieuses.*

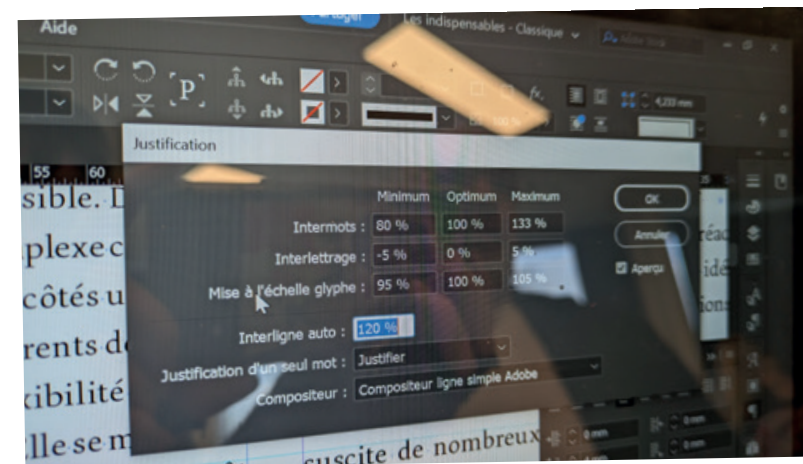


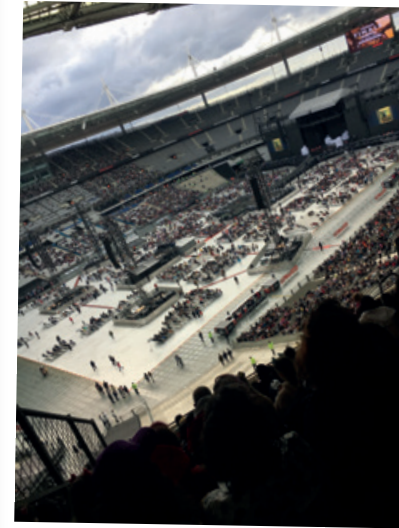
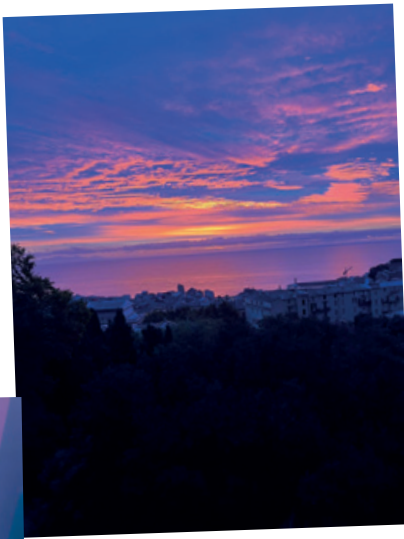
Moustique

Un gâteau d'anniversaire qui faillit
plus d'une fois être un fiasco...

Les escaliers de l'arc de triomphe.

Faut toujours vérifier l'intérieur de la machine à laver





Réveur

*Un sponge-cake absolument délicieux
et à recommencer encore et encore*

Au musée du vitrail de Troyes

*Je venais de commencer à prendre
des cours de chant l'année où j'ai assisté à un concert
au stade de France, ça laisse une ambition énorme*



*Des photos
qui motivent.*

Des photos qui apaisent.

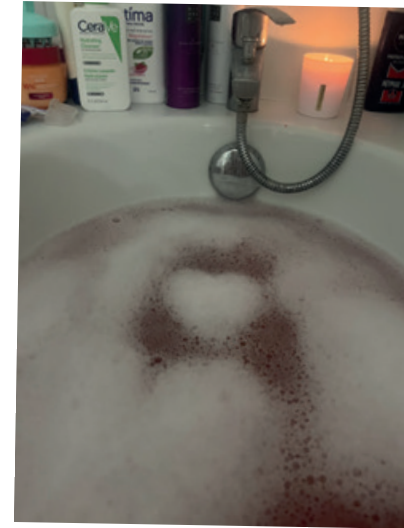


Belle journée

*Cette même floraison des
cerisiers, qui est un panorama
des plus apaisants*

Bien rangé à la recyclerie.

Un bon bain relaxant



*Merci pour votre participation, votre aide m'a été précieuse.
J'espère que ce petit travail d'introspection vous aura permis
de reconsidérer la manière dont vous percevez les liens
entre vos émotions, vos pensées et votre environnement.
Ou tout simplement d'imaginer concrètement, grâce aux objets
qui vous entourent, comment vos idées surviennent.
Je vous encourage à continuer ce travail de la manière
dont vous le souhaitez, si cet exercice vous a permis
de mieux vous connaître, ou vous a inspiré d'une manière
ou d'une autre!*

Conclusion

Je n'assumais pas, pour être tout à fait honnête, l'intérêt que j'avais pour le monde psychique. C'était un milieu que je ne comprenais pas totalement, qui me semblait obscur, mystérieux.

Les discours concernant le sujet de la santé mentale dans les milieux numériques auxquels j'étais exposée s'intéressaient aux processus d'addiction, et les recherches du domaine de la neurologie étaient sans cesse dénaturées, pour promouvoir un mode de vie, ou un objet de consommation.

À l'inverse, l'étude de la partie consciente des effets du numérique me paraissait beaucoup plus intéressante, en partant d'une approche centrée sur la psychologie. Ces mutations qui prennent place dans nos réflexions internes sont des phénomènes qu'il est possible d'observer par soi-même, mais c'est aussi cet aspect qui rend ce domaine propice à de nombreuses dérives. C'est en partant de ce contexte que **je souhaitais placer mon mémoire non seulement comme un terrain d'expérimentation, dont certaines idées sont vouées à l'échec, mais aussi comme l'occasion d'avoir un œil attentif, et de me permettre de démystifier, de déconstruire les idées préconçues que je pouvais avoir sur ce sujet.** Il m'était aussi important de parler de santé mentale de manière concrète et informative, puisqu'il y a un réel danger qui découle d'une vision sensationnaliste de ce sujet. C'est, à mon sens, une autre manière de renforcer la stigmatisation qui pèse déjà sur le champ de la psychothérapie.

Dans ce mémoire, nous nous sommes rendu compte que le numérique est un lieu qui encourage la séparation de nos identités. Leur multiplicité permet de nous enrichir, mais elle mène parfois l'individu à se perdre, et peut amener une personne à avoir des comportements violents, pas seulement du point de vue de l'individu, mais aussi d'un groupe, d'une communauté. Nous avons également mesuré l'importance de la mobilisation du corps pour aller mieux, un aspect qui n'est pas favorisé au travers du médium numérique. On a tendance à conceptualiser un dispositif de manière « dématérialisée », cependant cette matérialité existe. Elle se trouve sous la forme d'un écran, qu'il faut regarder, devant lequel nous restons souvent immobiles et silencieux. **Pour sortir de nos boucles de réflexion et du repli sur soi, il faut savoir changer d'itinéraire, faire demi-tour, s'arrêter ou encore trouver un chemin de traverse.**

Enfin, j'aimerais insister sur l'influence positive de nos proches, qui nous permettent de nous contenir, de nous rassurer et de nous offrir une nouvelle perspective qui n'est pas conciliante. Nous avons pu constater plus tôt que la validation systématique de nos points de vue par les agents conversationnels pouvait provoquer des comportements irrationnels, dangereux, et entretient l'isolation de leur utilisateur. C'est un dispositif d'emprise sur cette personne qui est doucement mis en place, et extrapolant son sens de la réalité, le *chatbot* devient son seul point d'ancrage, son seul confident. Trouver des réponses dans son entourage permet de garder une cohérence avec son environnement, en favorisant l'échange d'informations, et engage un nouveau milieu de discussion, de débat, développant un esprit critique global.

De cette manière, nous perturbons les influences algorithmiques pour les confronter, et trouver une posture de friction, plutôt que celle de tomber dans un trou de lapin, et de perdre pied. Anne Alombert parle d'ailleurs des risques démocratiques liés à l'aspect insidieux de ces suggestions :

En découle un nouveau principe de gouvernement : les individus incapables d'adopter des conduites optimales devront être dressés au moyen des signaux émanant directement de leur environnement, non par imposition d'une contrainte extérieure ou par intériorisation d'une loi collective, mais par un ensemble d'incitations douces les orientant à un niveau infra-conscient. Ce nouveau principe de gouvernement sera théorisé dans les années 2010 à travers la théorie du nudge (traduit en français par « théorie du coup de pouce »), qui donne lieu à une nouvelle forme de paternalisme libertarien : paternalisme, car il s'agit bien d'infantiliser les individus pour leur imposer subrepticement telle ou telle conduite en corrigeant ou en exploitant leurs biais cognitifs, mais libertarien, car le pouvoir qui s'exerce ainsi n'est pas celui d'une puissance centralisée, mais celui de l'ordre spontané du marché. Quand les incitations émanent directement des environnements connectés, quand elles sont renforcées par des interfaces truquées (dark patterns), conçues pour tromper l'utilisateur et le faire consommer, les individus se voient soumis à des dispositifs qui les manipulent à leur insu. Les esprits conscients risquent de devenir des masses de cerveaux conditionnés, dont les entreprises numériques peuvent profiter à chaque minute de la journée.

En fait, il y a aussi cette notion de vigilance qui entre en jeu. Il y a en fait une sorte de paradoxe, qui fait qu'il est important de déceler les dérives violentes d'une personne, d'engager une discussion ou de lui proposer un suivi thérapeutique, c'est aussi cette auto-surveillance de la population qui pourrait devenir source d'oppression. Dans la théorie du *nudge*, nous pouvons imaginer que ces incitations relayées à grande échelle sont capables de moduler l'opinion publique, d'y infuser des biais nocifs, qui seraient à leur tour continuellement validés par les masses.

C'est à ce moment-là que notre sensibilité doit intervenir. La subjectivité d'un vécu, d'une expérience doit entrer en friction avec son environnement. Dans une critique du livre *La Société de vigilance* de Vanessa Codaccioni, proposé par Nicolas Gastineau dans *Philosophie magazine*, nous rencontrons cet autre point de vue, montrant la force de ces tensions :

On objectera à cette thèse stimulante le fait que la vigilance ne procède pas toujours de l'extension de l'appareil de l'État, elle est aussi un moyen d'en contrôler les excès – il est ainsi de la surveillance des violences policières par les citoyens ou des lanceurs d'alerte. Leur vigilance n'est pas le signe d'un « enrôlement généralisé » mais l'expression d'une mission démocratique vitale : ne pas laisser le champ libre à l'État, exercer le contre-pouvoir. De plus, des initiatives comme celles des colleuses d'affiches contre les féminicides ou des groupes de soutien aux personnes sans domicile fixe, atteste une autre vertu de la vigilance : la solidarité. En somme, la vigilance est un défi démocratique : elle doit s'exercer sur les bonnes cibles.

Notre personnalité et notre environnement s'entre-influencent et s'entre-enrichissent. Il en va de même pour les différentes identités que nous mobilisons sur Internet. Pour que cet échange puisse opérer, l'individu se doit de mettre sa subjectivité à l'épreuve du monde qui l'entoure.

Bibliographie

Livres

- Alombert, A. (2023). *Schizophrénie numérique*. Éditions Allia.
- Association Stop Fisha. (2021). *Combattre le cybersexisme*. Éditions Leduc.
- Imano, F. (2017) *WE OUT!*. Little Big Man.
- Rousseau, J.-J. (1782). *Les Rêveries du promeneur solitaire (Cinquième Promenade)*. Œuvre posthume.
- Tisseron, S. Tordo, F. (2021). *Comprendre et soigner l'homme connecté : Manuel de cyberpsychologie*. Dunod.

Articles

- De Saint Aubert, E. (2016). *Introduction à la notion de portance*. Archives de philosophie. Tome 79. Facultés Loyola Paris.
- Contributeurs anonymes. (2026). *Vibe coding*. Wikipédia, l'encyclopédie libre.
- Douville, T. Hervochon, C. Noël, É. Paquier, Y. (2020). *Les vulnérabilités numériques*. Cahiers de la recherche sur les droits fondamentaux.
- Gastineau, N. (2021). « *La Société de vigilance* », de Vanessa Codaccioni. Le livre du jour. Philosophie magazine.
- Jaussent, V. (2026). « *C'est totalement indécent* » : des images dénudées de victimes de l'incendie de Grans-Montana générées avec l'intelligence artificielle Grok. France Info.
- Tervé, C. (2025). « *C'est sorti comme ça* » : au procès du cyberharcèlement de Thomas Jolly, l'impulsivité comme ligne de défense. Huffpost.
- Tordo, F. (2021). *Malaise et malêtre dans la subjectivation*. De l'effacement du sujet à sa suppléance dans l'intelligence artificielle. Connexions, n°115.

Film Spielberg, S. (2002). *Minority Report*.

Sites Internet

Association **Stop Fisha**. (2020). *Notre histoire*. stopfisha.org

Bang & Olufsen. (2026). *See yourself in sound*. senses.bang-olufsen.com

[catarina]. (2023). i-land.online

Gjervig, T. (2024). *Cursor Museum*. cursormuseum.com

Goldscheider, C. (2025). *Monde disparu*. newart.city

[Miamoalex]. (2025). pouler.fr

OpenAI. (2025). *Sycophancy in GPT-4o: what happened and what we're doing about it*. openai.com

Psycom. (2026). *L'opportunité de faire, ou non, son coming-out*. La santé mentale des LGBT+. psycom.org

Sender, J. (2024). excusemeamoment.com

Podcasts

Alombert, A. Sadin, E. Etienne, K. (2025). *Qu'est-ce que l'IA nous fait ?* La conversation scientifique. Radio France.

Amato, E. A. Allard, L. (2024). *Le personnage (3/5): Dis-moi quel est ton avatar, je te dirai...* Les Nouvelles Vagues. France Culture.

Vidéos

Burback, E. [Eddy Burback]. (2025). *ChatGPT made me delusional*. Youtube.

Sorgintxu, J. [bmr_officielle]. (2026). Instagram.

Tisseron, S. Guéret, C. (2021). *La psychologie de l'homme connecté*. Cairn-info.

Ulm, E. [elliotsacoolguy]. (2023). *i spent 3 months learning Blender, Unity and Code... to make this*. Youtube.

Jeux-vidéos

Lucasfilm Games. (1986). *Habitat*. Quantum Link.

Maxis. (2000). *Les Sims*. Electronic Arts.

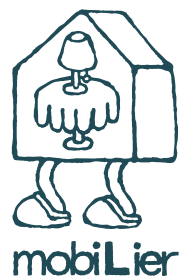
Remerciements

Je souhaiterais remercier mes professeurs, Erell Guillemer, Florence Jamet-Pinkiewicz, et Jérôme Duwa qui m'ont aidé à la relecture, mais aussi à définir mes intuitions. Merci également à Manuel Charpy, à Patrick Pleutin et à Rémy Sohier pour leurs suggestions, qui m'ont été très précieuses.

Merci à mes proches pour avoir su m'encourager, et d'avoir gardé patience.

Je voudrais finalement remercier les personnes qui ne sont pas mentionnées dans ce mémoire, mais qui ont su me guider, par leurs points de vue, dans mon approche du sujet.

Mention spéciale pour les membres très commodes du collectif *Mobilier*, vous avez été la chaise sur laquelle je pouvais m'appuyer.



« Anaphase de l'être physique, psychique et virtuel »

Lucie Robin, 2026

Collection *Espaces à composer*

Achevé d'imprimer en 2026 par *Launay* à Paris

Munken print 115g

Fedrigoni Materica Kraft

Papier 60g

Typographies

BBB Baskervvol par Bye Bye Binary

Plus Jakarta Sans par Tokotype

MobiLier par le collectif Mobilier

École Estienne

DSAA Design et Création Numérique

Collectif MobiLier

2025-2026