

La simulation de la chair

Falling, floating, and flying ? So, what's next, fucking ?
The Lawnmower Man

Deux corps métalliques flottent dans un vortex cyberorganique. La femme, novice, est initiée par l'homme, omniscient ; les deux entités s'enlacent, s'embrassent, se fondent, tourbillonnent et se transforment. Soudain, l'avatar féminin est englué dans une surface visqueuse, tandis que l'homme l'instruit : « Ça vient de notre esprit primaire. » Il se transforme alors en monstre, il torture et déchire la prisonnière de ses tentacules.

Cette scène, extraite du film *Le Cobaye*¹, illustre le fantasme d'un métavers² qui promet une nouvelle interface corporelle, des sens artificiellement simulés, et une nouvelle façon de faire l'amour, mais révèle, du fait de sa permissivité et de son accès à l'inconscient, ce que l'esprit humain possède de plus primitif. Le motif de la violence sexuelle dans les univers virtuels n'est pas spécifique à ce film : nous pourrions citer la cellule « hallucinée » dédiée à la torture dans *Videodrome*³, la collection mentale de « cadavres vivants » fétichisés dans *The Cell*⁴, ou encore la *motion capture* qui simule un rapport sexuel entre deux monstres, dans *Holy Motors*⁵. Ainsi, le sadisme est paradoxalement présenté au cinéma comme l'accomplissement de la sexualité technosimulée. Pouvons-nous

véritablement parler de sadisme, alors qu'il n'y a aucune douleur, ni mort, ni traumatisme ? Selon Deleuze, le sadisme ne s'arrête nullement à la souffrance, il véhicule, et enseigne, l'idée d'un mal suprême, d'une nature absolument mauvaise, « renversement du platonisme, et renversement de la loi même⁶ », et dépasse ainsi la rigoureuse profanation du corps pour atteindre l'idée même de corps. Marguerite Yourcenar surprend lorsqu'elle déclare à un ami :

Je vous confierai que je n'aime pas Sade à qui j'en veux de son manque de réalisme... Rien de moins physiologique que cet homme qui se croit préoccupé de sexualité. On ne flaire pas le sang chez cet auteur sanglant, ni aucune autre odeur d'excrétion ou de sécrétion humaine⁷.

N'est-ce pas là pourtant, plutôt qu'un contresens vis-à-vis d'un imaginaire sadique indissociable de sa pratique, l'une des signatures du sadisme, à savoir une vision « virtuelle » du corps au détriment du corps ? Sade n'a-t-il pas écrit dans l'isolement de ses prisons, accompagné de son seul imaginaire, *Cent Vingt Journées de Sodome* (ce qui fera dire à Simone de Beauvoir que, en prison, « agonise un homme, naît un écrivain⁸ ») ? Qu'il nous soit donc permis de considérer ici le sadisme dans son aspect « virtuel ».

Pendant, nous sommes en droit de nous demander : pourquoi l'imaginaire sadique accompagne la simulation du corps avec une telle constance ? Qu'en est-il dans le circuit pornogra-

1. Brett LEONARD, *The Lawnmower Man*. New Line Cinema, 1992. Le dialogue est issu de la version française.

2. Un métavers, contraction de *meta universe*, est un monde artificiellement créé par un programme informatique, habité par des *avatars* (incarnation virtuelle de joueur) ou des *bots* (diminutif de « robots », personnages contrôlés par l'intelligence artificielle du programme), et dont les règles – lois physiques, sociales, économiques – dépendent du même protocole de code informatique. Le terme de métavers provient du *Samourai virtuel* de Neal Stephenson, ouvrage de science-fiction cyberpunk publié en 1992, cinq ans avant les premiers mondes virtuels du Web.

3. David CRONENBERG, *Videodrome*. Filmlan International, 1983.

4. Tarsen SINGH, *The Cell*. New Line Cinema, 2000.

5. Leos CARAX, *Holy Motors*. Les Films du Losange, 2012.

6. Gilles DELEUZE, *Présentation de Sacher-Masoch : le froid et le cruel*. Paris, Minuit, 1967, p. 76.

7. Josyane SAVIGNEAU, *Marguerite Yourcenar : l'invention d'une vie*. Paris, Gallimard, 1990. Cité dans : Phillippe SOLLERS, « Sur le trop d'irréalité ». *Le Magazine Littéraire Collections*, novembre 2008, vol. 15. p. 13.

8. Simone de BEAUVOIR, *Faut-il brûler Sade ?*, Paris, Gallimard, coll. Idées, 1972, cité à la page 232 de la thèse de Nabila RIFAI : <http://www.e-sorbonne.fr/sites/www.e-sorbonne.fr/files/theses/RIFAI_Nabila_2012_These.pdf>, consulté le 15 mai 2013.

phique ? Et surtout, que nous enseigne ce paradoxe ? Dans la perspective de considérer les enjeux actuels du corps à travers différentes figures de la pornographie, il convient de s'interroger sur la pertinence d'une telle iconographie et sur les interrogations qu'elle soulève. Pour cela, nous étudierons dans un premier temps la question du corps dans la culture pornographique, puis nous analyserons sa simulation, pour enfin examiner le sadisme technosimulé.

Le corps dans la culture pornographique

A priori, nous pourrions opposer la pornographie de la génération VHS et DVD, proclamée « réelle », pédagogique¹, avec de vrais acteurs, en acte, accomplie dans son obscénité et sa brutalité, et une cyberpornographie « fausse », virtuelle, abstraite, sans modèles réels. Cependant, ne devrions-nous pas considérer la pornographie « réelle » comme étant elle aussi « virtuelle » ? En effet, aussi authentiques que soient la pénétration et l'éjaculation – signes du « vrai » sexe et de la « vraie » jouissance –, cette vérité n'en est pas moins mise en scène, dirigée, répétée, doublée, simulée souvent, truquée parfois, et, dans l'absolu, n'est visible qu'à travers l'écran. Dans son ouvrage *La Pornographie et ses images*, Patrick Baudry revient sur la question du spectacle pornographique, notamment l'abstraction du corps de l'autre et le rapport du corps à l'image. Cette interrogation s'est posée autour de 1997 durant une division culturelle du X, qui opposait un réalisme proclamé cathartique (le *Gonzo* « américain » de John Stagliano, dit « Buttman », soit un plan-séquence en caméra subjective² ; le « porno crade », incarné par Rocco Siffredi et Tabatha Cash, avec la généralisation de pratiques « extrêmes » : double péné-

tration, triple pénétration, motif du viol, *fisting*, urophilie, *gang bang*) et le fantaisiste sophistiqué à outrance (le *Porno chic* des studios Vivid et Marc Dorcel, qui présentent un budget élevé, une mise en scène recherchée, une musique constante et un montage sophistiqué³, et dont Jenna Jameson fut l'égérie). Patrick Baudry aboutit à la conclusion suivante : le porno, ni hyperréalisme ni mensonge, demeure une mise-en-scène médiatisée d'un « faire faire l'amour » qui relève de la représentation du corps plutôt que du corps lui-même⁴. De fait, aussi obscène ou appliquée que soit l'image X, elle apparaît insensée, car fondamentalement dépossédée de son objet premier, le corps : « le référent de son propre vide, l'action de sa non-action⁵ ». De même, si nous suivons le raisonnement de Michela Marzano, la violence pornographique serait la réponse à « la méconnaissance du réel qui rend le désir inaccessible et opaque⁶ ». En somme, cette violence, dont le point culminant est la vidéo S/M, se révèle comme la négation du réel par l'hyper-réel. Ainsi, la scène pornographique virtuelle n'est finalement pas plus absurde que la scène pornographique « réelle », du fait que ces deux espaces partagent la même absence du corps.

La pornographie sur Internet permet de soutenir cette analyse, à travers son évolution culturelle qui tend au fétichisme et aux subcultures, notamment le *Cyberpunk*, le *New Age*, le *BDSM*⁷ et le mouvement gothique. Tandis qu'émergent de nouveaux studios, « traditionnels » dans leur outrance pornographique et la médiocrité revendiquée de leur « univers »⁸, nous pouvons obser-

3. *Ibid.*, p.89-91.

4. Patrick BAUDRY, *La Pornographie et ses images*, Paris, Armand Colin/Masson, 1997, p. 212.

5. *Ibid.*, p.116.

6. Michela MARZANO, « La nouvelle pornographie et l'escalade des pratiques : corps, violence et réalité », *Cités* 3/2003 (n° 15), p. 17-29.

7. Le sigle *BDSM* (Bondage, Domination, Sadisme, Masochisme) désigne un échange contractuel entre deux parties (dominant et dominé) utilisant la douleur, la contrainte, l'humiliation et/ou la mise en scène des fantasmes dans un but érogène.

8. Nous prenons pour exemple Brazzers, créée en 2005, et dont la production est caractérisée par des scènes « *hard hardcore* » et des actrices au physique de personnages de *comics*, avec bodybuilding et augmentation mammaire à

1. Le sondage Ifop « Sexe, média et société », commandé par Marc Dorcel, insiste sur le caractère éducatif de la pornographie (notamment auprès des femmes). « Sexe, média et société », <<http://www.dorcel.com/lagrande-enquete/enquete1.html>>, consulté le 15 mai 2013. Voir aussi : Alexandre HERVAUD, « Dorcel, le X et les Français : envie d'un plan com ? » <<http://www.ecrans.fr/Dorcel-tire-un-coup-de-pub,8033.html>>, consulté le 15 mai 2013.

2. Julien SERVOIS, *Le Cinéma pornographique. Un genre dans tous ses états*, Paris, J. Vrin, 2009, p. 79-81.

ver l'*alt-porn*¹ : réappropriation décalée, parodique, du langage pornographique coïncidant avec ce que Sergio Messina nomme le « *realcore* », une pornographie jouée, réalisée et diffusée par des amateurs². Débarrassée de ses ambitions régulatrices, sanitaires et pédagogiques, la pornographie des années 2000 se proclame indépendante : indépendante des grands studios, des figures imposées, de la culture *porno chic* qui divinise – et modélise – le corps des acteurs. Nous pouvons prendre comme exemple les désormais célèbres *Suicide Girls* (cf. fig. 1), modèles érotiques amateurs qui proposent de « célébrer la beauté et la culture alternative³ », et représentatives de la *girl next door* qui se réapproprie son physique (tatouages, piercing, couleurs de cheveux fantaisistes, maquillage gothique, implants mammaires, prothèses). Paradoxalement, la modification du corps alternatif apparaît comme plus authentique que la modification du corps pornographique. Ceci s'explique, selon Julien Servois, par un déplacement de la norme : « monstrueuse » dans le X, elle en vient à devenir « naturelle » dans le corps des *girls next door*⁴. Le film pornographique *The Doll Underground*⁵, cité comme exemple par Julien Servois⁶, synthétise le corps pornographique actuel : parodique (les Doll sont des résistantes qui se servent de leurs corps pour corrompre les hommes), fétichiste (le code vestimentaire des Doll consiste en un uniforme « *goth-loli* », l'uniforme des écolières japonaises – la « *loli* »⁷ – réinterprété à la mode gothique), subcul-



Fig. 1 Fractal "Shock Me", Suicide Girls.
Source : <<http://suicidegirls.com/press/hires/>>, consulté le 1er mai 2013.

outrance, telles Rachel Rxxxx, Lisa Ann (le sosie pornographique de Sarah Palin) ou Aletta Ocean. Les scénarii sont classés par séries stéréotypées aux titres évocateurs : « Big Tits At School », « MILFS Like It Big », « Butts And Blacks », « Baby Got Boobs »...

1. J. SERVOIS, *Le Cinéma pornographique un genre dans tous ses états*, *op. cit.*, p. 95.

2. Sergio MESSINA, « Realcore ». *sergiomessina.com*, mars 2009.

3. « About Suicide Girls », <<http://suicidegirls.com/about/>>

4. J. SERVOIS, *Le Cinéma pornographique un genre dans tous ses états*, *op. cit.*, p. 96.

5. Eon McKAI, *The Doll Underground*, Vivid-Alt, 2007.

6. J. SERVOIS, *Le Cinéma pornographique un genre dans tous ses états*, *op. cit.* p. 99-101.

7. « Loli » qualifie le stéréotype empreint de culture *manga* de l'adolescente séduisante. *Loli* provient de *Lolicon*, contraction de *Lolita Complex* (du roman *Lolita* de Vladimir Nabokov) qui désigne l'attirance sexuelle pour les jeunes adolescentes et leurs attributs traditionnels (uniforme

turel (véhiculant une iconographie punk, fétichiste, gothique, skater), et les codes du sadisme (étranglements, gifles, crachats, pénétrations violentes). Le souci n'est plus d'immerger le spectateur dans un univers crédible le temps du visionnage, où le sexe va surgir de façon plus ou moins précipitée dans la continuité dramaturgique : l'univers *alt-porn* est parodique, caricatural, conceptuel, à la fois dans ses décors, dans sa mise en scène, dans le jeu des acteurs, mais aussi dans sa représentation du corps. Comme le relève Julien Servois, le contraste est constant : « film/incrustation graphique, poupée/soldat, code secret/sexé frénétique, révolution chic/cul trash⁸ ». Nous pouvons ajouter *girl next door/goth-*

d'écolière, culottes à motifs, attitudes infantiles...).

8. J. SERVOIS, *Le cinéma pornographique un genre dans tous ses états*, *op. cit.*, p. 101.

loli, qui situe ce corps et son épreuve sexuelle dans le domaine fictif, achevant ainsi d'extraire le corps pornographique de sa réalité charnelle pour le projeter dans le jeu de références de la cyberculture.

En ce sens, nous pouvons observer une divergence entre les représentations du corps pornographique des studios X occidentaux et celles des studios japonais. Les premières présentent la performance physique d'un corps « saturé » de pornographie (par les modifications corporelles, par l'attitude, par l'épreuve), lorsque les secondes privilégient la mise-en-scène d'une prétendue innocence. Pareillement, les productions occidentales savent montrer une violence sexuelle jusqu'aux limites du soutenable, alors que le porno nippon présente l'incontournable scène de viol de façon très codifiée et sans réelle spontanéité. La pénétration dans les films orientaux est autant le fait d'un acteur que d'un accessoire (vibromasseur, gode-miché de fortune, prothèse, tentacule en latex...) ; l'éjaculation (signe en Occident de la jouissance et donc du « réel » de la performance) peut être ici artificielle et massive sans le souci de la crédibilité ; la jouissance féminine, « bavarde » à l'ouest, se visualise à l'est (*abegao*, convulsions, éjaculation vaginale...). Le bondage même, utilisé dans les vidéos sadiques occidentales comme une douloureuse soumission, peut être interprété dans le contexte asiatique comme une remodelisation du corps et une performance artistique. Cette différence de traitement peut s'expliquer en partie par une approche culturelle distincte : même si le nombre de pornographies japonaises « live » est des plus conséquents, la majorité des spécimens pornographiques japonais sont constitués d'éléments fictifs (*manga hentai*, *doujinshi*¹ spécialisés, *anime* et jeux vidéo), avec prédominance de la

culture *otaku*² (*moe*³, *idol*⁴, *cosplay*⁵), dont la cyberpornographie s'inspire massivement.

De la même façon qu'un jeu vidéo est une « autre » réalité, où l'on peut « faire des choses qu'on ne pourrait pas faire dans la vraie vie » tout en demeurant suffisamment cohérent pour éprouver le plaisir de l'immersion⁶, la pornographie alternative, présente l'image hallucinée d'un corps *mis à l'épreuve à défaut d'être éprouvé*. C'est dans cette perspective subculturelle d'une distinction entre la réalité corporelle et la culture pornographique que nous appréhendons la simulation cyberpornographique.

Simulation du corps pornographique

Le nombre de jeux vidéo pornographiques est restreint, du fait des aspirations grand public de l'industrie vidéoludique, même si nous n'avons de cesse, depuis les simulateurs de plaisir et autre geisha numériques issus du cyberpunk, de rêver d'une cybersexualité.

2. Initialement, *otaku* désigne une personne qui consacre la majorité de ses loisirs à une activité ne nécessitant pas de contact physique avec l'extérieur (*manga*, jeux vidéo) jusqu'à l'isolement social. Le terme désigne plus largement la culture virtuelle provenant du Japon.

3. Dans la culture *otaku*, *moe* décrit l'attraction pour un personnage fictif ou un stéréotype.

4. Dans ce contexte, *Idol* décrit l'activité professionnelle artistique hypermédiatisée et pluridisciplinaire (acteur, chanteur, présentateur) et qui aspire à provoquer un culte médiatique autour du jeune artiste.

5. Mot-valise composé des mots anglais *costume* et *playing*, *cosplay* désigne un loisir qui consiste à endosser le rôle d'un personnage fictif en imitant son costume, sa coiffure, son maquillage, son attitude, sa gestuelle et ses attributs (armes, blessures emblématiques...). Cette pratique, souvent associée à la culture *otaku*, du fait du culte voué à des personnages fictifs, proviendrait initialement des amateurs de *Star Wars* et *Star Trek* des années 1970.

Notons la mode actuelle du *cosplay* dans le domaine pornographique, avec des films parodiant des produits grand public (*Katwoman XXX*, Nicholas Steel, 2011, *Batman XXX: A Porn Parody*, Axel Braun, 2010) ou s'appropriant des jeux ou dessins animés en prise de vue réelle (*Taimanin Asagi Live Action*, Hitoshi Honda, 2010).

6. Delphine GRELLIER, « Réel et virtuel : l'état des frontières ». *omnsh.org*, 19 avril 2006.

1. Recueils ou magazines de nouvelles, de poésies, de dessins, de *manga* édités et diffusés par des amateurs.



ニンマ温泉ごっこしてみたよ

Fig.2 : *Artificial Girl 3*, Illusion.
Source : <<http://www.illusion.jp/js3/index.html>>, consulté le 5 mai 2013.

Il n'existe pas de pornographie proprement dite dans les jeux vidéo du circuit traditionnel. Des produits tels *Grand Theft Auto IV*¹, *Mass Effect 2*² ou *Max Payne 3*³, déconseillés

les limites technologiques sont notables, nous pouvons relever le traitement de la simulation comme spécificité commune. La gamme de jeu du producteur japonais Illusion en a fait sa signature avec *Artificial Girl 3*⁷ (cf. fig. 2), *School Mate*⁸, *Hako*⁹ ou encore *Artificial Academy*¹⁰ : il s'agit de « choisir » ou de créer son partenaire virtuel, de l'habiller, parfois de le nourrir et de l'éduquer, afin de partager ou d'améliorer une relation sexuelle. Ainsi, chaque jeu est une variante de la simulation de relation sentimentale et sexuelle : il est demandé au joueur de créer, d'habiller et de satisfaire les créatures dans *Artificial Girl 3*, de parfaire sa relation avec les étudiants de son choix dans *Artificial Academy*, ou encore de subvenir aux besoins de la femme miniature (nourriture, vêtements, loisirs, sexualité) dans *Hako*. Ainsi, ces créatures dépendent du joueur, et il est tout aussi possible de lui offrir un cadeau, de se promener sur la plage, que de l'humilier en la regardant uriner, de la tromper ouvertement (*Artificial Girl 3*) ou de la maltraiter en la privant de nourriture et en lui imposant des relations sexuelles violente (*Hako*). L'un des jeux, le très controversé *Rapelay*¹¹, se présente comme un simulateur de viol, dans lequel il est possible de suivre une jeune femme dans des ruelles sombres, d'accomplir des attouchements, de la séquestrer et de la violer.

aux moins de dix-huit ans et contenant des scènes de nudité et de sexe, vont certes présenter des cinématiques explicites, mais il s'agit systématiquement d'une séquence tout en hors-champ, arrière-plan flou et fondu au noir, autrement dit une mise en scène érotique⁴. Dès lors, la « maturité » revendiquée n'est pas comparable aux éléments pornographiques d'un film X : il s'agit plutôt d'une ambiance « adulte » et de références culturelles à la pornographie, comme le doublage de Jenna Jameson dans *Grand Theft Auto : Vice City*⁵, ou plus récemment celui de Sasha Grey, exégérie de l'*alt-porn*, dans *Saint Row : The Third*⁶.

Le jeu vidéo spécifiquement pornographique est un objet rare, « exotique », et relativement anecdotique dans la culture vidéoludique : excepté quelques succès d'estime sur les forums spécialisés, le genre demeure marginal et confidentiel. Le produit est généralement critiqué par les joueurs traditionnels, notamment pour ses outrances spécifiques au style érotique des *bentai*, leur mauvais *gameplay*, leur graphisme dépassé, la réalisation approximative, et la vocation masturbatoire qui contribue à perpétuer la mauvaise réputation du jeu vidéo. Cependant, même si l'obsolescence et

Cet aspect, spécifique à la culture japonaise, trouve une équivalence en occident : le logiciel de modélisation *Poser*¹², qui propose une bibliothèque de personnages, d'outils, d'environnements et d'animations, fait l'objet d'une très grande attention de la part d'une communauté de « cyberpornographes » amateurs. Détourné de son utilisation première, qui consiste à habiller et animer des personnages dans un environnement de façon simple et rapide, ce logiciel est aussi utilisé pour produire des images pornographiques, dont un nombre important se focalise sur l'iconographie fétichiste (bondage, latex), sadique (torture, meurtre, viol),

1. *Grand Theft Auto IV*, Take 2 Interactive/Rockstar North, 2008.
2. *Mass Effect 2*, Electronic Arts/BioWare, 2010.
3. *Max Payne 3*, Rockstar Games/Rockstar Vancouver, 2012.
4. À noter qu'aucun de ces jeux ne fait l'objet d'un signalement PEGI quant à la question du sexe. « PEGI Pan European Game Information », voir : <<http://www.pegi.info/fr/>>, consulté le 20 mai 2013.
5. *Grand Theft Auto : Vice City*, Take 2 Interactive/Rockstar Games, 2003.
6. *Saint Row : The Third*, THQ/Volition, 2011.

7. *Artificial Girl 3*, Illusion, 2007.
8. *School Mate*, Illusion, 2007.
9. *Hako*, Illusion, 2008.
10. *Artificial Academy*, Illusion, 2011.
11. *Rapelay*, Illusion, 2006.
12. *Poser Pro 2012*, Smith Micro Software, 2011.

subculturelle (univers *fantasy*, *cyberpunk*...) et *hentai* (*shokushu goukan*², *futanari*³, *eroguro*⁴, *abegao*...). Les sites spécialisés sont très nombreux, mettant à disposition plusieurs séries d'images marquées par la culture populaire et *underground*, aussi invraisemblables les unes que les autres pour l'internaute non averti : cuissage de fées en uniforme de sou-brette, partouze de vampires dominatrices, strip-tease d'elfes en armure (cf. fig. 3).

Il n'est guère étonnant d'observer une tendance au fétichisme dans les jeux vidéo pornographiques et les images X technosimulées : après tout, l'objet ne propose-t-il pas un « fétichisme virtuel », le remplacement d'un être par la simulation de sa présence ? Concernant les jeux vidéo pornographiques occidentaux, l'apport du thème de fétichisme le plus notable réside dans les col-

1. *Hentai* est un mot japonais qui signifie « métamorphose », « perversion », utilisé en Occident pour désigner de façon générale les *manga* et *anime* à caractère pornographique. Le terme est spécifique à l'occident : les premiers titres pornographiques importés tels que *Urotsukidoji* (Hideki Takayama, 1987-1995) ou *Angel of Darkness* (Kanenari Tokiwa, 1994) comportent des scènes « anormales », du viol tentaculaire à la violence « gore », ce qui a probablement contribué à la confusion entre *ecchi*, terme couramment utilisé au Japon pour désigner d'une manière générale ce qui est pornographique, et *hentai*, le pornographique « bizarre », plus spécifique.

2. Concept *hentai* des tentacules érotiques. Emblématique du *hentai*, le *shokushu goukan* évoque une iconographie très riche, du *Rêve de la femme du pêcheur* d'Hokusai à l'*anime Urotsukidoji*.

3. Genre de *manga* et d'*anime hentai* montrant des hermaphrodites, spécifiquement de jeunes femmes dotées, de façon naturelle ou magique, d'un pénis disproportionné et à l'éjaculation massive.

4. L'*ero guro nansensu*, ou plus couramment *eroguro*, est un mouvement artistique japonais des années 1920 (qui correspond à la fin de l'Ère Taishō, période d'ouverture du Japon au monde occidental) et combinant l'érotisme à des éléments macabres et grotesques. La paternité en est attribuée à l'auteur Edo-gawa Ram-po, pour ses romans et nouvelles comme *La Chaise humaine* (1925), *L'Île panorama* (1926), *La Chenille* (1929), ou encore *La Bête aveugle* (1931). Certains artistes *eroguro* revendiquent ouvertement l'influence de Georges Bataille, du marquis de Sade, d'Edgar Allan Poe (dont *Edogawa Ram-po* est la retranscription phonétique). Plus récemment, nous pouvons citer les *mangaka* Suehiro Maruo (*La Jenne filles aux camélias*, 1984) Junji Ito (*Tomie*, 1987-2000) et Benkyo Tamaoki (*Tokyo Red Hood*, 2003-2004). De manière générale, le terme désigne la combinaison de « gore » et de pornographie.

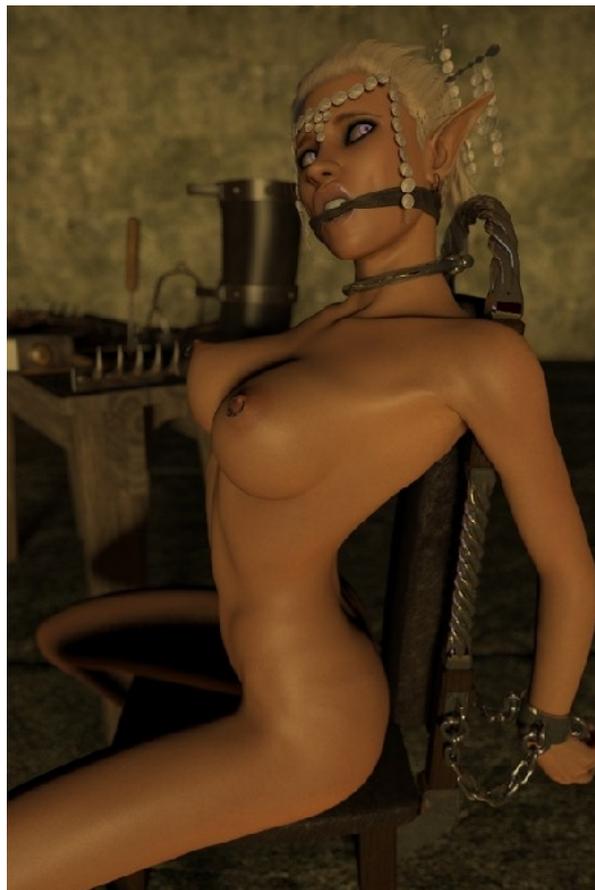


Fig. 3: Jomish, "Something's Coming". Source : <https://www.renderotica.com/gallery/showimage.php?i=121691&catid=member&orderby=views&direction=DESC&imageuser=68659&cutoffdate=-1>, consulté le 27 décembre 2012.

lections de DVD interactifs spécialisés, tels *My Plaything*⁵ : il nous est proposé de « diriger » une actrice à l'aide d'un menu qui va lancer sans interruption la séquence sélectionnée (strip-tease, fellation...) d'un point de vue subjectif. Ce simple processus technique nous permet ainsi d'expérimenter une relation sexuelle interactive avec une *pornstar*. Au contraire, les produits japonais proposent ce que l'on pourrait qualifier de « fétichisme du virtuel », la substitution d'un être réel par un être virtuel, comme nous l'avons vu avec la gamme de jeu d'illusion : après avoir composé une créature virtuelle (choix du nom, du physique, de la personnalité...), nous sommes en charge de son bien-être physique et psychique, et bien sûr, de son épanouissement sexuel.

5. Tyrone SHUZ, *My Plaything - McKenzie Lee*. Digital Sin, 2006.

Le sadisme vidéoludique

C'est dans cette substitution d'un être réel par un être virtuel que réside l'aspect sadique vidéoludique, *a priori* plus surprenant que l'aspect fétichiste. En effet, dès lors que le corps est absent, il semble paradoxal de comparer la souffrance physique d'acteurs et de performeurs spécialisés à sa simulation informatique. Pourtant, le « vocabulaire » sadique est bien présent : la charge pédagogique des jeux vidéo pornographiques inclut, dans la logique sadique, la possibilité d'abuser de nos créatures. Gilles Deleuze nous l'enseigne à la lecture de Sacher-Masoch et Sade, dans *Le Froid et le cruel* : si le masochisme est l'initiation de la mère, le sadisme est la parodie du père.

[L'histoire du sadisme] raconte à son tour comment le moi [...] est, battu, expulsé. Comment le surmoi déchaîné prend un rôle exclusif, inspiré par l'inflation du père. Comment la mère et le moi deviennent les victimes de choix. Comment la déssexualisation, morale ou moralisante dès qu'elle ne s'exerce plus contre un moi intérieur, et se tourne au-dehors vers des victimes extérieures qui ont la qualité du moi rejeté. Comment l'instinct de mort apparaît alors comme une terrible pensée comme une Idée de la raison dans l'idéal du moi, dans le penseur sadique, qui s'oppose à tous égards au visionnaire masochiste¹.

Le film *Le Cobaye* ne s'y est donc pas trompé : lorsque l'antagoniste initie sa maîtresse à l'amour virtuel, il s'empresse de la martyriser jusqu'à la folie, allant même, caractéristique « spéculative-démonstrative » du sadisme², jusqu'à l'éduquer : « ça vient de notre esprit primaire ».

Que nous enseigne le sadisme cyberpornographique ? Nous l'avons observé avec le BDSM : le corps est inlassablement déformé, profané, transformé, méconnaissable, dans une tentative d'atteindre un hyper-réel. Nous l'avons relevé avec la culture *alt-porn* et *otaku*, et son application dans les jeux vidéo et la création numérique : la culture pornographique peut s'appliquer sans ou au détriment du corps. Ainsi le sadisme cyberpornogra-

phique fait coïncider deux corps distincts : l'empirique et le culturel, ce qui n'est pas sans rappeler la distinction que Lynda Hart emploie pour décrire la performance sadomasochiste :

On pourrait comprendre le mot « corps » [...] comme les constructions culturelles, les architectures, les lieux fixés, stabilisés, dont nous savons qu'ils sont des inventions de la réalité, mais que nous renions comme tels afin de survivre à ces désirs instables pour le « réel » de nos fantasmes. La « chair » est cet objet fantasmagorique de nos désirs, aussi bien envie de mêler les distinctions entre réel et fantasmagorique que de résister à le faire. Les deux, « corps » et « chair » sont des illusions. [...] Le « corps » nous garde ancrées dans les mondes que nous avons élaborés en « réalité ». La « chair » est un lieu que nous essayons d'atteindre, qui se dérobe toujours à notre saisie ; il doit de fait rester hors de portée, car c'est le lieu au-delà (ou en avant) du « corps » qui nous permet de poursuivre la construction de la réalité, en même temps que notre désir le désapprouve³.

Si nous reprenons la terminologie de Lynda Hart, nous trouvons ici une « chair » virtuelle, « objet fantasmagorique de nos désirs », comme recherche d'une épreuve au-delà de la construction culturelle du « corps ».

C'est pourquoi l'image cyberpornographique du corps, aussi improbable qu'elle soit vis-à-vis des valeurs du X, semble pertinente quant à la considération des enjeux du corps contemporain : il s'agit, par le jeu entre le corporel et l'incorporel, de franchir les limites de la représentation du corps pour retranscrire et se réapproprier l'épreuve corporelle dont la pornographie s'était faite la gardienne conceptuelle.

Johann CHATEAU-CANGUILHEM

1. Gilles DELEUZE, *Présentation de Sacher-Masoch: le froid et le cruel*. Paris, *op. cit.*, p.112.

2. *Ibid.*, p. 114.

3. Lynda Hart, *La Performance sado-masochiste*, Paris, Epel, 2003, p. 39.