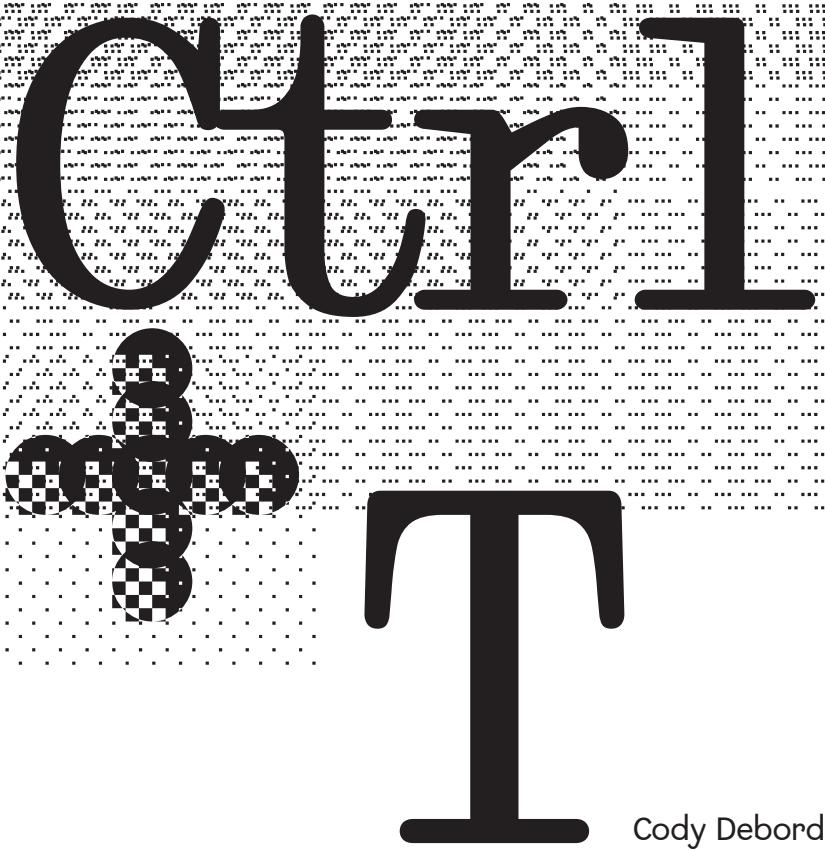


cody



y

Cody Debord

Ce recueil consiste en un fourre-tout général.
Il mêle mes écrits théoriques, des textes destinés à mes performances, et quelques pensées intimes.

A ceux qui m'ont soutenu, suivi,
accompagné, et qui continuent de le faire
encore et toujours.

DSRA sous la Direction de David-Olivier
Lartigaud dans le cadre de l'URN ENSBA Lyon
Big Up au Labo NRV
Slay ma belle.

TABLE DES MÉTAMORPHES

Essais Théorico-Wannabe	7
* TUNING DE CORPS ET DE CAISSE	9
* QUI A PEUR DU GRAND MECHANT PÔUP?	13
* PARTICULES DE MACHINES ANIMIQUES	27
Txts Génito-PéDie	39
* PUSSY BOY	41
* 404_WAS_FOUND	42
* UPLOAD DANS LE CLOUD	45
* CERBÈRE DE LA NOUVELLE ÈRE	49
* MORT RAIDE	53
* VIDE	55
* CE SOIR	57

Essais Théorico- Wannabe

TUNING DE CORPS ET DE CAISSE

2021

Le queer et féminité sont souvent considérés comme étant incompatibles avec les machines fortes dites masculines, notamment autour des voitures. Les bolides et leur moteur, la mécanique, et la misogynie semblent aller de pair. Des Hot Wheels jusqu'au garage, le boys club qu'incarne le monde des bagnoles nous écarte volontairement, en entretenant le dualisme de l'homme civilisé contre les *Autres* naturels et organiques. À la rigueur, une des seules formes de féminité présente dans le monde des engins, c'est l'allégorie de la voiture comme étant un corps de femme ; par ses courbes séduisantes, ses phares au regard sensuel, par son nom Titine, Mimi, Choupette, et même Christine chez Stephen King. La mécanique incarne l'idée d'un corps féminin organique, seulement, toujours pour le *male gaze*.

Et pourtant, la voiture, c'est aussi la promesse/menace d'une perte de contrôle, un lieu d'intimité secret caché au fond d'un parking vide ou en haut d'une colline en fin de soirée, une vitesse palpitante ou exaltante, fluide et changeante qui nous permet de ne penser à rien, de ne rien ressentir et d'atteindre l'indifférence¹.

Quelle que soit la vitesse, l'espace isolé de l'habitacle d'une voiture peut induire des modes d'existence «différents», transcendant les cultures automobiles hétéronormatives de la modernité. Et dans ces possibilités et multitudes qu'elle nous offre, la voiture nous amène au-delà du boys club toxique du garage qui sent l'essence et la transpi, notamment dans le monde du tuning.

¹ Cette question de ce que nous fait la vitesse a notamment été analysée à de nombreuses reprises par Paul Virilio notamment dans Virilio, P. (1977). Vitesse et politique : essai de dromologie. Galilée

Le tuning transcende ce corps initial de métal. On passe de la voiture lambda et sobre à la machine flamboyante bourrée de prothèses ; c'est un processus de devenir autre enraciné dans une boys culture excluante et violente. L'entièreté de la voiture change, se modifie et se transforme pour exprimer une nouvelle identité. Son intérieur comme sa carrosserie évoluent pour devenir une tout autre persona conceptuelle qui se présente souvent d'une façon spectaculaire (dans des shows, des courses, des salons, sur scène et/ou sous les projecteurs, devant un public...), à l'aide de peinture, prothèses, modifications, améliorations, néons, et va ainsi à l'encontre de la norme par son esthétique de la dissonance. Le tuning agit comme point de rupture, comme élément qui met en crise notre rapport au standard et aux canons esthétiques, c'est la création contre le contrôle.

Les voitures tunées sont les drags mécaniques méta(l)morphosé·es mettant en évidence un désir d'évasion ou d'aventure au-delà des contraintes de la normalité, et les drag queens/kings/queers sont les voitures pimpées organiques faisant exister des narrations et des identités en dehors du statu quo. Se tuner, c'est parfaire son apparence par le vêtement, contrôler les différentes formes de présentation de soi (voire des multiplicités de soi) et invoquer le dépassement du choc frontal des genres. Ru Paul ne nous parle peut-être pas de Drag Race pour rien.



Photo: Robin Secco

L'essai suivant est le premier jet d'une recherche que je souhaite poursuivre et approfondir. →

QUI A PEUR DU GRAND MECHANT LUP?

2024



Dans les histoires qu'on me racontait petit, il y avait toujours un ou plusieurs personnages dont il fallait se méfier. Le grand méchant loup, le croquemitaine, le père Fouettard, la méchante sorcière... Iels m'effrayaient, c'étaient des légendes ancrées dans le temps que nous craignions ma sœur et moi. La peur de se faire enlever ou dévorer nous faisait frémir et on se protégeait sous notre couette, un bouclier de tissu impénétrable et magique. Mais en grandissant, les fantômes et créatures disparaissent, les monstres sous le lit ne sont plus que des flaques et ceux dans le placard que poussière. Ces récits ne nous atteignent plus.

Cependant, ces grands méchants ont peu à peu laissé la place à d'autres lors de ma découverte d'Internet, certains plus réalistes, d'autres magiques : les hackers.

Évoluaient en ligne les hackers malveillants qui, à l'aide de virus aux noms qu'on ne comprenait pas venaient s'immiscer dans notre ordinateur, dans notre vie, et nous mettaient en danger; un peu comme des magiciens qui nous jetaient des sorts. S'y trouvaient aussi les chaînes de mails hantées ou les légendes urbaines des jeux ".exe". Je pensais que celles-ci aussi, venaient de hackers sorciers qui, par des voies digitales, pouvaient nous maudire grâce à leur maîtrise des lignes de codes. Ils pouvaient manipuler leur environnement et faire sortir de l'écran des virus maudits nous portaient soi-disant malheur pendant sept ans, ou même libéreraient des fantômes vengeur·esses qui nous tuaient dans notre sommeil. C'est donc au cours de mon adolescence, et celle de

ma soeur, que sont arrivés les nouveaux croquemitaines, les nouveaux grands méchants loups dont la couette ne suffisait plus à nous protéger.

Les Grand·es Méchant·es

Toutes histoires confondues, les grand·es méchant·es inspirent la peur aux enfants depuis des générations. Entre conte et légende, les croquemitaines dévorent les enfants, les emprisonnent et les enlèvent de leur foyer pour les punir ou simplement par pure malice. S'y trouve bien évidemment le grand méchant loup qui nous terrifie par ses crocs acérés et ses grands yeux jaunes luisant dans le noir. Lorsque Charles Perrault écrit *Le Petit Chaperon Rouge* en 1697, il utilise le personnage du loup pour représenter la ruse et la tromperie. L'épisode du loup déguisé en grand-mère en est l'exemple parfait puisque c'est ainsi qu'il réussit à berner le petit chaperon rouge pour le dévorer.

Par la suite, les frères Grimm donnèrent au loup un destin bien moins avantageux par l'intermédiaire du chasseur qui lui ouvre le ventre et le remplit de pierres pour sauver l'enfant et sa grand-mère. Dans *Les Trois Petits Cochons* (conte populaire), le loup est représenté comme un ennemi vicieux qui détruit les maisons des cochons pour les dévorer. Il devient alors une métaphore de la menace, de la destruction et de la mort imminente. De même, dans *Le Loup et les Sept Chevreaux* (conte populaire), le loup cherche à tromper les chevreaux pour les dévorer, symbolisant la menace de l'inconnu.

Le méchant loup est cruel et vorace. Il se réduit à sa gueule qui dévore et ses yeux qui voient dans la pénombre. Au-delà de l'enfance, le loup a inspiré la peur chez les adultes en particulier à la période médiévale où la déforestation de l'Europe provoquait des comportements agressifs chez

l'animal.¹ Plus tardivement, sous le règne de Louis XV, les attaques de la fameuse «bête du Gévaudan», qui tua des animaux domestiques puis des humain·es participèrent à forger cette image du loup féroce. Cette bête - probablement un ou des loups - semblait avoir un don d'ubiquité et a nécessité la mobilisation de près de dix mille personnes pour tenter de l'attraper. Cet évènement a été largement raconté à travers les siècles, ce qui l'a transformé en une légende connue jusqu'à nos jours. Le loup, en plus d'être une menace, devient un croquemitaine pour petits et grands.

Ce genre d'événement a aussi donné naissance à la légende des loups-garous. Contrairement aux narrations des «teens romance» des années 2010 qui décrivent une créature incomprise aux abdos saillants, le loup-garou au Moyen Âge était une menace qui ne pouvait pas se contrôler, un humain maudit ; ou alors un sorcier qui pouvait se transformer volontairement. Malgré la peur qu'elle instaure et sa puissance inquiétante, cette bête surnaturelle s'éloigne de la figure du grand méchant loup qui est un croquemitaine détenant un tout autre rôle.

La·e croquemitaine est une figure multiforme, son corps peut être démantelé, iel peut être un animal, un·e humain·e, une créature, c'est un personnage fabuleux qui tournoie autour des enfants et qui les incite à la sagesse en les punissant et qui inspire une peur salutaire afin de les protéger des cruautés du monde. Les parents se servent de cette légende pour les avertir des dangers potentiels. En découle ainsi une relation manipulatrice puisque la·e parent invente et invoque les croquemitaines mais se positionne en tant que protecteur·ice contre celleux-ci. Les monstres sont le produit de fabulations gardiennes, sous de multiples formes.

¹ Voir à ce propos : Rao, R. (2023). *Le Temps des loups : Histoire environnementale et culturelle d'un animal fabuleux* (L. Lombard, Trad.). Éditions Universitaires d'Avignon. <https://books.openedition.org/eua/7705?lang=fr>

Celles-ci diffèrent en fonction des cultures et des époques : Babau, le Père-Fouettard, Boogeyman, la Vouivre, Babayaga... Personnellement, nous avions eu vent, ma sœur et moi, d'une créature dénommée «La mère en gueule»². Elle vivait au fond du puits de la ferme de nos arrières-grands-parents et dévorait les enfants qui tombaient dedans. Notre père et grand-mère elleux aussi la connaissaient. Son histoire dissuadait les enfants de se pencher dans le puits et empêchait ainsi les accidents graves. Bien qu'une grille fût placée sur le puits de longue date - qui empêchait les enfants de tomber dans ce trou de manière plus sûre et sans doute plus rassurante - la légende de «La mère en gueule» s'est perpétrée. Avec mes cousin·es, malgré la grille (et donc l'inutilité de la légende en soi), on avait tout de même entendu parler de cette mangeuse d'enfants. On continuait donc à regarder l'abîme de ce puits sombre, avec l'espérance de croiser son regard alors qu'elle croupissait au fond de sa nouvelle cage. Bien sûr, personne ne savait à quoi elle ressemblait. Je l'imaginais avec de longs cheveux noirs qui se mêlaient à une sorte de vase visqueuse et puante, une peau blanche qui n'avait jamais vu la lueur du soleil, voire verdâtre comme si elle avait pourri à cause de l'humidité. Je me disais qu'elle devait posséder de longs membres pour attraper les enfants plus facilement et qu'elle devait forcément avoir une immense gueule pleine de dents. Sans l'avoir jamais vue, son apparence était claire dans mon esprit.

Le monstre sous mon lit, lui aussi, je ne l'ai jamais vu. Il n'avait pas de nom ou alors en avait plusieurs. Et comme moi, je pense qu'aucun enfant ne l'a jamais rencontré. Pourtant, il a son identité et son rôle bien spécifique : ne pas laisser les enfants sortir du lit quand il est l'heure d'aller se coucher. Puis, lorsqu'on grandit avec Internet, on arpente d'autres

2 «La mère en gueule» ou «la mère engueule» est une figure du croquemitaine femelle répandue dans la tradition bourguignonne qui prévient les enfants de dangers divers, dont la noyade.

espaces qui ne sont plus forcément les mêmes que ceux des légendes de notre enfance. Les monstres et sorcières sont petit à petit devenu·es un souvenir et se sont fait·es remplacer par d'autres figures inquiétantes : les hackers, ombres pesantes qui s'immiscent dans nos données et nos imaginaires.

Croquemitaines 2.0

L'émergence d'un monde numérisé a engendré de nouvelles craintes et appréhensions. À mesure que la société devenait plus dépendante de la technologie, la menace des cyberattaques et des hackers est devenue une préoccupation majeure. Le terme «hacker» a pris diverses significations au fil des années, mais il désigne généralement une personne qui utilise ses compétences techniques pour obtenir un accès non autorisé à des systèmes ou à des réseaux informatiques. La·e hacker est souvent considéré·e, dans l'imaginaire collectif, comme malveillant·e et sournois·e : iel pirate par jeu ou dans l'intention de nuire. Cette représentation a été largement influencée par les médias et la culture populaire, qui les dépeignent comme des semeurs de chaos. Cette représentation des hackers a contribué à la création et à la diffusion d'un stéréotype négatif qui entretenait un mythe dans lequel iels représentent l'ennemi sur la toile. En grandissant avec Internet, on voit cette figure mystérieuse comme un danger quasi omniprésent qui peut nous voler toutes nos informations et données, prendre des vidéos de notre personne à notre insu via la webcam ou détruire notre ordinateur. Certain·es croient même qu'iels peuvent prendre le contrôle de leur maison. Ces hackers, je les imaginais ainsi comme de nouveaux croquemitaines, suscitant des sentiments de peur, d'incertitude et de méfiance dans le monde en ligne.

Petit, je voyais les hackers comme des prédateur·ices

cagoulé·es derrière leur écran, qui n'attendaient qu'une opportunité : prendre le contrôle de ma vie, me demander des rançons (malgré un compte en banque clairement inexistant du haut de mes 10 ans), me voler mon identité et même me jeter des malédictions à l'aide de virus occultes qui me porteraient malchance pendant sept ans. Je comprenais peu ce domaine, hormis par l'intermédiaire de quelques cours de sensibilisation sur les dangers d'Internet dès l'école primaire. Nous avions très peu d'informations quant aux réelles motivations et capacités des hackers. Même siels ne constituaient pas une réelle menace, un imaginaire collectif fabuleux nourrissait leur légende, probablement parce que la figure du hacker était devenue l'équivalent des monstres d'autrefois.

Comme le grand méchant loup, la·e hacker dévore. Iel ne dévore pas les petits enfants à proprement parler, mais plutôt les données de ses victimes. Iel peut tout voir à la manière du loup et de ses grands yeux jaunes qui percent l'obscurité afin d'atteindre notre intimité digitale.

Le loup se déguise, il imite la voix humaine pour tromper ses proies (comme dans le conte du Petit Chaperon Rouge). Il en va de même pour les hackers, qui peuvent imiter nos proches en volant leurs informations et données dans le but de nous faire cliquer sur des liens douteux.

Cette figure du hacker omniprésent et dangereux était là pour nous apprendre la prudence, pour nous méfier des sites inconnus et protéger nos déambulations sur internet. Cette image angoissante était renforcée par des histoires telles que «les fichiers .exe». L'abréviation «.exe»³ fait référence à un type de canular ou de légende urbaine en ligne qui a vu le jour à la fin des années 1990. Les «.exe» étaient des jeux

3 Le terme «.exe» n'a rien d'inquiétant en soi puisque la plupart des fichiers exécutables comportent cette extension sous l'OS Windows. L'extension est cependant masquée par défaut car considérée comme une information réservée aux utilisateur.ices avancée.es.

vidéo modifiés ou fictionnels censés causer des dommages physiques aux joueur·euses ou induire des hallucinations. La description du jeu contenait des affirmations effrayantes ou mystérieuses, parfois inspirées des *creepypasta* (légendes urbaines diffusées sur Internet) dont ils étaient issus. Ce fut le cas notamment de «Sonic.exe», un détournement du jeu de Sega potentiellement corrompu par une forme de *malware* (un logiciel malveillant). Ces logiciels «horribles» ont nourri la peur des hackers dans l'esprit des jeunes enfants puisqu'ils touchaient au divertissement et à l'activité même de jouer. Ceci a alimenté le mythe autour du piratage informatique et des hackers qui ciblent les jeunes publics simplement par plaisir.

De plus, ces légendes d'internet furent accompagnées d'un effet médiatique en ligne qui les fit circuler bien plus rapidement que le bouche à oreille d'antan concernant les croquemitaines. Les forums ont évidemment contribué à cette circulation d'informations, surtout chez les jeunes. Le forum «18/25»⁴ par exemple a terrorisé les streamer·euses pendant une période : des utilisateurs les convainquaient de télécharger ce «.exe» pour améliorer leurs audiences et leur demandaient de l'exécuter lors de leur live. Seulement, le fichier se révélant être un virus voué à détruire leur ordinateur. Pour nourrir la dimension narrative de ce *hack*, le virus jouait un fichier audio disant: « Coucou, je suis la petite voix qui te dit que le 18/25 vient de détruire ton PC ! ».

Cette humiliation publique qui avait pour but de «*troller*» (nuire) les streamer·euses, amplifiait le climat anxiogène auprès des internautes, créant une suspicion et une crise de confiance auprès des autres utilisateur·ices en ligne.

4 Le «forum 18-25» est rattaché au site www.jeuxvideo.com et est normalement réservé aux utilisateur·ices entre 18 et 25 ans mais aucune vérification d'âge n'est demandée. Problématique, il est à l'origine de campagnes visant à nuire ou harceler des participant·es, notamment celles tenant des propos féministes, et des journalistes. Le virus «18-25» a été diffusé via ce forum.

L'utilisation de pseudos accentue évidemment ce manque de confiance puisqu'ils masquent l'identité des interlocuteur·ices. Mais cette protection d'identité n'a pas qu'une fin malveillante. Nombre de hackers agissent sous pseudonyme afin de révéler des vulnérabilités dans des systèmes ou pour suggérer des améliorations au niveau de la cybersécurité. Comme le fameux «Wau» (de son vrai nom Herwart Holland-Moritz, cofondateur du Chaos Computer Club), activiste et journaliste informatique, qui piratait et volait les données des internautes afin de révéler les failles de sécurité et non pour son profit personnel ou par méchanceté. On peut ainsi tenter un autre parallèle avec les croquemitaines qui semblent se cacher derrière des noms étranges (Ramponneau, Camecruse, Garamauda...) pour prévenir du danger et protéger par la peur qu'inspire leur nom difficilement interprétable.

Une autre vision du hacking

L'une des façons de comprendre les hackers est de recourir à des classifications qui tiennent compte de leur psychologie, de leur motivation et de leur comportement. Par exemple, la taxonomie de C. Meyers, S. Powers, D. Faissol (2009)⁵ classe les hackers en huit catégories principales en fonction de leur motivation et de leur comportement :

5 Meyers, C. A., Powers, S. S., & Faissol, D. M. (2009). Taxonomies of cyber adversaries and attacks: A survey of incidents and approaches (Technical Report). <https://doi.org/10.2172/967712>

Adversary Class	Skills	Maliciousness	Motivation	Method
script kiddies, newbies, novices	very low	low	boredom, thrill seeking	download and run already-written hacking scripts known as 'toolkits'.
hacktivists, political activists	low	moderate	promotion of a political cause	engage in denial of service attacks or defacement of rival cause sites
cyber punks, crashers, thugs	low	moderate	prestige, personal gain, thrill seeking	write own scripts, engage in malicious acts, brag about exploits
insiders, user malcontents	moderate	high	disgruntlement, personal gain, revenge	uses insider privileges to attack current or former employers
coders, writers	high	moderate	power, prestige, revenge, respect	write scripts and automated tools used by newbies, serve as mentor
white hat hackers, old guard, sneakers	high	very low	intellectual gain, ethics, respect	non-malicious hacking to help others and test new programming
black hat hackers, professionals, elite	very high	very high	personal gain, greed, revenge	sophisticated attacks by criminals/thieves; may be 'guns for hire' or involved in organized crime
cyber terrorists	very high	very high	ideology, politics, espionage	state-sponsored, well-funded cyber attacks against enemy nations

On comprend donc qu'il existe différents facteurs qui motivent le piratage informatique. Là où certain·es peuvent hacker simplement dans le but de *troller* ou pour des raisons malveillantes (vol de données, d'identité, d'argent, vente de drogue, cybercriminalité...), certain·es tendent plutôt vers une forme de justice ou de questionnement sociétal. Dans *A Hacker Manifesto* de McKenzie Wark⁶ explique que la figure du hacker est capable de produire de nouvelles idées, de nouveaux concepts et perceptions en détachant la connaissance des formes de propriété traditionnelles. McKenzie Wark souligne que les hackers jouent un rôle crucial dans la création d'abstractions et de nouvelles forces productives, s'opposant aux classes qui cherchent à contrôler, privatiser ou limiter l'innovation. La lutte du hacker consiste à libérer la production de l'abstraction pour qu'elle serve le peuple plutôt que la classe dominante. La véritable justice, dans cette perspective, serait celle d'une réappropriation commune des moyens de création et d'innovation, où la connaissance et

⁶ McKenzie Wark. (2004). *A hacker manifesto*. Harvard University Press.
En ligne en différentes langues ici : <https://hackermanifesto.org>

la virtualité produites par la·e hacker seraient partagées librement au bénéfice de tous, et non confisquées par une minorité dominante.

Pour continuer la comparaison, à la manière des «catégories» de hackers, les croquemitaines aussi ont différentes motivations. On pourrait les classer en plusieurs types selon leur rôle et l'effet qu'ils produisent pour sensibiliser aux dangers. Mais au-delà de simplement effrayer les humain·es, ils symbolisent aussi les peurs profondes de l'enfance, telles que la peur du noir, de l'abandon, de l'inconnu ou même de l'autorité parentale. Leur existence narrative vise à donner vie à ces peurs et à les personnifier. Comme pour les hackers, la classification est donc multidimensionnelle et complexifie l'analyse de l'effet produit sur les destinataires.

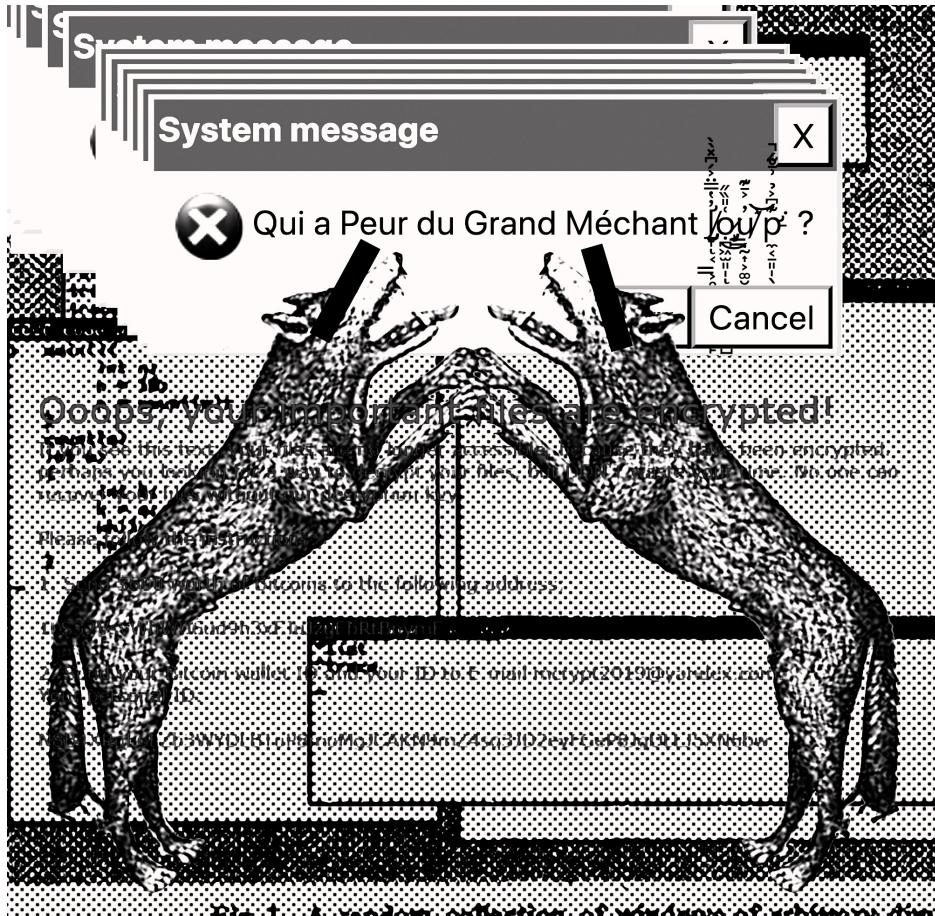
Les leçons que les enfants tirent de ces histoires ont un impact sur leur vie et leur manière d'arpenter le monde. Mais est-ce la peur, l'imaginaire ou la fascination associée à ces monstres qui imprime les jeunes consciences ? Les actions des hackers, elles, ont des conséquences matérielles en opposition au monstre caché sous les lits. Mais la mystification opérée par le hacker sur sa victime démontre que sa pratique dépasse l'entendement de la majorité des internautes. Il en devient presque un être magique, un·e sorcier·e des temps modernes qui peut modeler l'espace virtuel selon ses envies. Dans l'imaginaire collectif, la·e hacker représente une menace importante et peut s'immiscer dans toutes les interstices de la toile. Les virus qu'il peut nous faire télécharger sont comme des malédictions qui vont nous toucher directement. J'associais même une part de surnaturel à certaines chaînes de mails que je croyais envoyées par des hackers. Naïvement, je me demandais qui d'autre que les hackers pouvait avoir assez de connaissances en informatique pour créer un mail devant être transféré à tous ses contacts, au risque de se faire assassiner par la dame blanche. Ces croyances, nourries par la médiatisation,

l'incompréhension, la peur et l'inquiétude, mais aussi par l'imaginaire des internautes, ont donné naissance, pour ma génération, au Grand Méchant Loup.

Cependant, cette réputation négative ne reflète pas la réalité. Le hacking n'est pas simplement une activité technique ou illégale, mais une capacité de produire du nouveau en repensant et en modifiant des systèmes. Le hacking touche ce qui est considéré comme réel ou donné, en le transformant en quelque chose d'autre, souvent en exploitant le numérique pour ouvrir de nouvelles possibilités. Les hackers critiquent et questionnent les systèmes de propriété (matérielle ou intellectuelle), et souhaitent que la circulation de l'information reste libre, car c'est en cela que réside la capacité à inventer un avenir autre, radicalement différent. Ces Grands Méchants Loups ne sont donc visiblement pas tous si méchants que ça. Ils semblent être visés par les médias, les grandes entreprises ou les Etats, probablement pour détourner l'attention sur le fait que ce sont en réalité elleux qui manipulent et surveillent les internautes. En effet, les entreprises cherchent souvent à limiter ou à réguler le flux d'informations, à protéger leurs intérêts en exerçant le monopole sur la propriété intellectuelle et à maintenir un contrôle sur la circulation de la connaissance et de la technologie. Cependant, le hacking ouvre un espace de contestation où la production de nouvelles possibilités ne peut pas toujours être complètement contrôlée ou monopolisée. Cela met en péril leur capacité à exercer un pouvoir total sur l'information et sur la société. Le hacking permet de révéler les failles et les contradictions des structures étatiques et corporatives, et souhaite favoriser une redistribution des connaissances et des ressources, afin de faire émerger des formes de résistance ou d'autonomie face à ces pouvoirs.

Les croquemitaines, loups et sorcières d'hier, comme les hackers d'aujourd'hui, révèlent moins des menaces réelles que des projections collectives de nos peurs face à l'inconnu. Ces figures, qu'elles se déploient dans les contes ou dans l'espace numérique, sont le miroir des angoisses propres à chaque époque : la peur de l'abandon, de l'obscurité, de la perte d'identité ou encore du contrôle. Mais si les récits traditionnels mettaient en scène des monstres pour guider les enfants vers la prudence, les légendes modernes autour des hackers traduisent aussi des tensions sociales et politiques, où la peur sert parfois d'arme pour maintenir la méfiance et détourner l'attention des véritables détenteurs de pouvoir. En ce sens, les hackers apparaissent à la fois comme les héritiers et les transformateurs de ces mythes : nouvelle·eaux sorcier·es du code, capables d'instiller la peur, mais aussi de révéler des failles, de libérer des savoirs et d'imaginer d'autres mondes possibles. Loin d'être uniquement les Grands Méchants Loups des temps numériques, iels incarnent une figure ambivalente, située entre menace et espoir, entre effroi et fascination.

Je réalise aujourd'hui que je n'avais pas besoin de couette contre les hackers, peut-être parce que je n'en voulais pas, préférant plonger dans ces nouveaux contes numériques.



PARTICULES DE MACHINES ANIMIQUES

2025

La traduction littérale du terme « avatar » est « incarnation divine », il provient du sanskrit et fait référence à une divinité qui se manifeste dans un corps terrestre. Dans le contexte du jeu, l'avatar définit le corps virtuel qui nous permet de nous déplacer dans une réalité alternative (jeu vidéo, jeu de rôle, persona...). Gary Fine, dans *Shared Fantasy* (2002), a exploré le passage entre le joueur et le personnage à travers ses racines dans *Dungeons & Dragons*. Fine affirme que, pour que le jeu fonctionne en tant qu'expérience esthétique, les joueur·euses doivent être prêt·es à mettre entre parenthèses leur moi naturel et à incarner un moi imaginaire. Les avatars peuvent changer d'apparence, de genre et de personnalité à volonté, reflétant ainsi différents aspects du désir à travers une identité fluide. Ils sont un processus constant en devenir, un espace où l'identité peut être explorée et construite sans contraintes ni conséquences. Les personnages virtuels sont des soi multiples qui s'étendent hors du corps de chair dans le cyberspace. Plutôt que de dépeindre ces multiples identités comme des personnages fictifs qui masquent l'identité singulière d'un·e joueur·euse, on peut percevoir ces multiples personnalités comme étant des manifestations des nombreux rôles que nous jouons en ligne et hors ligne et qui créent parfois une désarticulation de notre être. L'avatar permet la création de doubles numériques, telle une extension du soi dans un monde virtuel. Cette incarnation de l'avatar est fondamentale pour l'expérience de la présence ailleurs que dans son enveloppe charnelle. La présence, définie comme

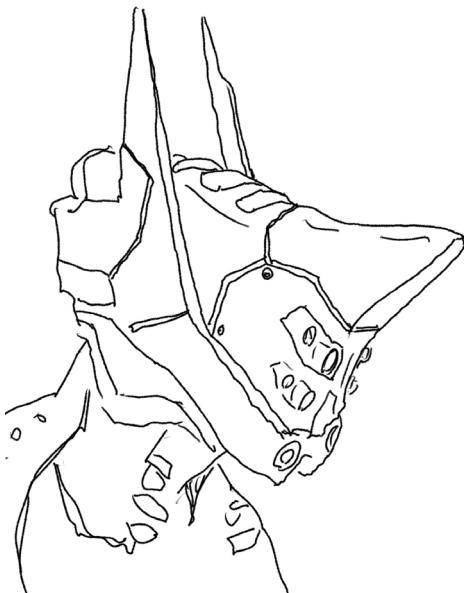
l'expérience subjective d'être dans un environnement même si l'on se trouve physiquement dans un autre (Lavoie et al., 2021 ; Martin et al., 2022), est un facteur essentiel de l'efficacité des expériences de réalité virtuelle. Notre existence passe du physique au virtuel grâce à la *machine animique* qu'est l'avatar (je reviendrai sur ce terme plus tard), ce qui permet de nouvelles formes d'expression de soi, d'exploration de l'identité et de connexion interpersonnelle (Gonzalez-Liencres et al., 2020 ; González-Franco & Peck, 2018; Lavoie et al., 2021). Le lien entre l'avatar et l'utilisateur·ice est transitoire - une dislocation temporaire du sujet qui se défait à plusieurs reprises, comme une nouvelle peau. Chaque fois que nous nous déconnectons, notre avatar « meurt ». Aucune force supérieure ne le contrôle, le laissant inerte, dans l'attente d'une nouvelle connexion. En nous déconnectant, nous renaissions dans notre corps physique, comme un retour à la coquille originelle.

En ce sens, l'avatar est une représentation du soi constamment mouvante et instable. Bob Rehak explique à quel point la transformation entre la vie et la mort est cruciale pour l'identification de l'avatar : «Les avatars diffèrent de nous par leur capacité à vivre, à mourir et à revivre[...] L'expérience simulée de la mort et de la résurrection est une fonction clé de l'avatar[...] La rupture systématique du lien agentiel et identificatoire entre les joueurs et les avatars est une caractéristique déterminante[...] Les joueurs tirent du plaisir de l'instabilité avatariale» (Rehak, 2003, pp. 107, 110, 114, 123). Rehak pense clairement que les utilisateur·ices s'identifient à leurs avatars à la fois par la fusion (création et contrôle de l'apparence et des compétences de l'avatar) et par la division (être obligé de recharger un point de jeu sauvegardé précédemment lorsque l'avatar meurt, par

exemple). Il existe une faille dans l'espace-temps, un moment de passage, où l'expérience sensorielle matérielle bascule dans un espace virtuel conteneurisé. Ce bref instant peut prendre la forme d'une page de chargement d'un jeu vidéo, d'une page de *login*, de l'ouverture d'un *tchat*, de la préparation d'un rôle... En somme, il s'agit d'un bref moment où notre être est transféré de notre corps à un avatar, comme une forme de déplacement de notre âme d'une machine animique à une autre.

Cette idée s'inscrit dans une vision où le corps devient un espace dynamique en interaction avec le virtuel, créant de nouvelles sensations fantômes lorsque nous vivons des expériences à travers des avatars ou des corps virtuels. L'avatarisation est un processus fondamental qui permet aux individus d'étendre leur identité au-delà de leur corps physique. Ce processus d'"auto-upload" soulève des questions à la fois ontologiques et sensibles, impliquant une redistribution des perceptions corporelles et une redéfinition de la présence. Lorsque nous habitons des avatars, nous cessons d'être confinés aux limites de notre forme physique, ce qui permet de réimaginer et de reconstruire la subjectivité et de brouiller les délimitations de notre être.

Les stimuli spectraux de l'expérience de déorporation me transpercent, leurs traces résiduelles existent en ma chair.

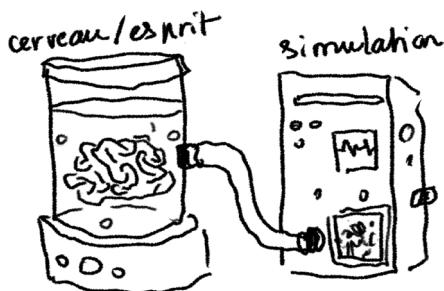


L'expérience virtuelle induit une suspension temporaire des repères corporels habituels, réactivant les mécanismes d'illusion perceptive et de déplacement sensoriel. Selon Descartes, la perception sensorielle ne repose pas sur une captation directe de la réalité, mais sur une interprétation de l'information transmise ; il y aurait une séparation entre le corps et l'esprit, permettant un déplacement temporaire de notre âme dans un autre corps. À travers cette notion, l'incarnation par la·e joueur·euse de son avatar utilise la logique du dualisme cartésien, puisque la·e joueur·euse joue le rôle du cognito désincarné en utilisant le personnage du

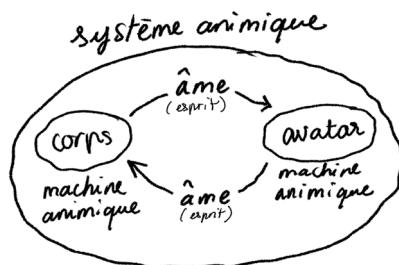
jeu pour agir sur la *res extensa*¹ numérique du monde du jeu. Cette divergence cumulée de l'esprit et du corps (virtuel) développe une compréhension cybernétique du jeu vidéo ; en effet, l'union de différents corps aboutit à la formation d'un système cyborg à travers lequel la·e joueur·euse fait l'expérience du jeu. Cette hybridité de l'identité cyborg dans les jeux vidéo fait de la·e joueur·euse une figure posthumaine. Le philosophe américain Hilary Putnam a présenté un argument célèbre, connu sous le nom d'expérience de pensée du «cerveau dans une cuve», qui explore la possibilité que nos expériences ne soient pas directement causées par le monde extérieur mais par une simulation : c'est une théorie selon laquelle nous ne sommes pas un corps complet vivant, mais que notre cerveau pourrait flotter dans une cuve, relié à un ordinateur qui nous fournit des informations sensorielles. De cette façon, le cerveau croit vivre, voir, entendre, parler, etc., alors qu'en réalité, il ne fait que réagir à des signaux artificiels. Ce sentiment d'«être là» est renforcé par l'interactivité de l'environnement virtuel, qui permet aux utilisateur·ices d'agir dans l'espace et de recevoir un retour d'information qui renforce l'illusion de réalité. Plus le degré d'immersion et de présence est élevé, plus l'individu est susceptible de suspendre son incrédulité et d'accepter l'expérience virtuelle comme réelle. Il exprime la question fondamentale de la distinction entre expérience authentique et simulation. Cette idée rejoint en partie le concept du corps en tant que « machine animique ». Notre forme physique n'est pas simplement une entité biologique, mais un appareil complexe animé par la conscience et l'intention. De même, l'avatar peut être considéré comme une machine animique

¹ Chez Descartes, la *res extensa* désigne la substance étendue, c'est-à-dire la réalité matérielle définie par l'espace, la forme et la dimension, par opposition à la *res cogitans*, qui relève de la pensée.

numérique, un corps virtuel imprégné de l'identité et de l'action de l'utilisateur·ice.



Le mot machine ici, vient désigner nos corps. Ils font partie d'un système global qui comprend notre corps physique et tous les avatars qui nous entourent, en se partageant nos identités multiples à tour de rôle. Elles ne sont entièrement fonctionnelles que si une âme les possède. Faisons un parallèle: lorsqu'on est AFK² en jouant à un jeu, le corps de l'avatar bouge dans une position d'attente mais ce n'est qu'une animation prévue par avance par les développeur·euses. Les rouages du code font fonctionner mécaniquement cette enveloppe vide. Pareil pour notre corps, lorsqu'on incarne un personnage ou un avatar, notre corps fonctionne toujours mécaniquement, mais l'esprit se déplace ailleurs.



2 Away From Keyboard : terme utilisé dans le monde du gaming pour exprimer que l'on quitte notre ordinateur pendant un temps, comptant y revenir après.

Cette perspective nous invite à considérer les parallèles entre les domaines physiques et virtuels, et la manière dont notre sens de soi peut être transféré et étendu à travers ces différents plans d'existence. McLuhan a observé que les technologies mécaniques étendaient notre corps dans l'espace et que la technologie électrique étendait notre système nerveux central dans ce qu'il appelait « une étreinte globale, abolissant à la fois l'espace et le temps » (McLuhan, 1964, 3). La nature intégrée de l'environnement global de communication/technologie est une conséquence de ce fait: «Comme tous les média sont des prolongements du corps et des sens, et que nous traduisons nous-mêmes couramment nos sens entre eux dans notre propre expérience, nous ne devons pas nous étonner de voir nos sens prolongés ou technologies imiter le processus d'assimilation et de traduction d'une forme en une autre.» (McLuhan, 1964, 141). Au début, la technologie sert de prolongement à l'humanité, mais au bout d'un certain temps, un retournement se produit et l'utilisateur·ice se transforme soudain en un prolongement de la technologie qu'iel a fini par considérer comme faisant partie d'ellui. Ce dialogue entre humain·e et technologie peut être transposé à l'idée d'une relation entre le corps originel et l'avatar créant ainsi un échange de données entre les deux lors de chaque interaction. Ainsi, la plausibilité de l'expérience virtuelle repose sur notre capacité à investir cognitivement et émotionnellement un réceptacle numérique en nous y projetant.

J'aime imaginer cette métamorphose comme un transfert de données, de particules identitaires ou d'*XP*³ sensibles entre plusieurs entités tantôt virtuelles, tantôt organiques.

3 XP: de l'anglais Expérience Point(s), Ce sont les points que les joueur·euses gagnent dans les jeux vidéos.

Mes cyber-déambulations s'assemblent au creux de mon corps organique après chaque division avec mes avatars, se download alors de nouveaux vécus virtuels sous ma chair, désormais un peu plus cyborg.

Comme une sensation de possession du corps de l'avatar, je ne me connecte pas seulement via des *logins*⁴ et *mdp*⁵, mais nous nous connectons ensemble. J'*upload* les particules qui me définissent vers une entité étrangère, mais non distincte. En insufflant mes données, elles subissent des mutations et se complètent par l'expérience. Un lien se crée entre nos existences et fluidifie la distorsion qui nous anime. Chaque connexion équivaut à une naissance, ce qui suggère que chaque déconnexion est une mort. Les particules quittent la machine animique virtuelle et suspendent son existence afin de se downloader dans mon corps cyborg. Les concepts de cyborg, tels qu'articulés par Donna Haraway (2007), peuvent élucider l'interaction entre nos corps physiques et leurs contreparties numériques, les avatars, qui prolongent et transforment nos expériences incarnées. Les cyborgs, en tant qu'« hybride[s] de machine et d'organisme », résument le mélange de l'humain·e et de la technologie qui caractérise la relation entre nos formes physiques et nos représentations virtuelles (Lapum et al., 2012). Cette ontologie cyborg suggère que les frontières entre l'organique et l'artificiel sont de plus en plus poreuses, à mesure que nous incorporons des extensions technologiques dans nos réalités vécues. Nous communiquons des expériences entre entités liées, les particules se frottent entre elles et se croisent. Les données bourdonnent et nos existences invoquent un vertige à l'idée d'être à la fois possédées et possesseurs.

4 Identifiants/connexions

5 Mots de Passe



Captures vidéo *THEY SHALL LIVE AGAIN*, Cody DEBORD
2025

BIBLIOGRAPHIE

- * Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- * Gonzalez-Franco, M., & Peck, T. C. (2018). Avatar embodiment: Towards a standardized questionnaire. *Frontiers in Robotics and AI*, 5. <https://www.frontiersin.org/journals/robotics-and-ai/articles/10.3389/frobt.2018.00074/full>
- * Gonzalez-Liencres, C., Zapata, L. E., Iruretagoyena, G., Seinfeld, S., Perez-Mendez, L., Arroyo-Palacios, J., Borland, D., Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2020). Being the victim of intimate partner violence in virtual reality: First- versus third-person perspective. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2020.00820/full>
- * Haraway, D. (2007). *Manifeste cyborg et autres essais: Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du 20e siècle*. Exils Éditeur. (Édition originale publiée en 1984)
- * Lapum, J. (2012). A cyborg ontology in health care: Traversing into the liminal space between technology and person-centred practice. *Nursing Philosophy*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22950731/>
- * Lavoie, R., Main, K., King, C., et al. (2021). Virtual experience, real consequences: The potential negative emotional consequences of virtual reality gameplay. *Virtual Reality*, 25(1), 69-81. <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00440-y>

- * Martin, D., Malpica, S., Gutierrez, D., Masia, B., & Serrano, A. (2022). Multimodality in VR: A survey. *ACM Computing Surveys*, 54(10s), 1-36. <https://doi.org/10.1145/3508361>
- * McLuhan, M. (1966). *Understanding media; the extensions of man*. Signet Books.
- * Rehak, B. (2004). Playing at being: Psychoanalysis and the avatar. *The video game theory reader*. Routledge.

Txts Génito- PéDie

PUSSY BOY

2025

Je ne serai jamais un homme

I'll be *your man though*

Je ne veux pas être un homme.

Je suis avant tout :

Un transpede

Ta pédale <3

Un twink

Un technopouf

That bitch

Your bitch

Un con

Un king

King con ?

King cunt plutôt

Cunty boy, absolument.

THE FORCES OF THE NON BINARY COMPELS ME

VA DE RETRO CISHETERAS

Un cyberdiva

Un tranny

Travelo professionnel aussi.

Un tuning glam boy plus précisément.

Un gobelin

Un cyborg

Je ne serai jamais un homme,

c'est trop loin de tout ce que je suis en réalité.

Transemment votre,

Un Pussy Boy

404... WAS... FOUND

2023

Je flotte dans un monde liquide.
Les fluides s'emparent de mes contours et me redéfinissent
Les lignes de mon corps sont contenues
Elles se raffermissent, mais restent changeantes.
La matière épaisse m'enveloppe et,
Quelques gouttes s'infiltrent par mes pores.
Je suis bercé par le silence.
J'entends résonner à l'intérieur de mes poumons.
La respiration qui trouve enfin sa place.
Les bulles d'air qui surgissent de ma trachée,
Remontent à la surface pour saisir un futur constant.
Mais ne redescendent jamais.
Je ne coule pas.
Dans le continuum aqueux, je suis mouvant.
L'erreur que je subissais s'efface.
J'en deviens une à mon tour.
L'épaisseur de la réalité s'étire autour de moi,
Comme une toile infinie, une peau électronique.
Mon corps, en perpétuelle métamorphose,
Les injections sculptent ma forme ;
S'infiltrent des nanorobots sous ma chair
Je sens mes parois se déplacer.
Mes contours se mêlent à la machine.
L'organique et l'artificiel dans une rave interne.
L'erreur qui autrefois me tourmentait,
S'est transformée en un fragment de ma propre réalité.
Je suis un être glitché, un artefact.

Un corps fluide, une nouvelle éternité.
Mon existence est une révolution,
Une redéfinition constante de ce que signifie être humain.
Les voix dégoulinent autour de moi,
Mon visage se heurte à ma mâchoire lorsque celles-ci
crissent.
De leurs dents désinvoltes, s'échappent des sons grinçants ;
Alors ma peau se blinde et s'épaissit.
Mon cuir devient métal et mes veines des câbles.
Mon sang s'aligne avec le liquide qui m'entoure.
J'accueille les prothèses la chatte grande ouverte ;
Le strap-on fait de moi un cybertwink extensible
Le binder m'offre un torse contre quelques inspirations.
Inspire expire.
T'es prêt ? T'as désinfecté la zone hein ?
Allez, j'y vais à trois

1
2
3

Je tire pour voir s'il y a du sang.
C'est tout bon, je te l'injecte.
Voilà, c'est fini ! T'as eu mal ?
Non, ça va.
Tant mieux chat, allez mets-toi un pansement.
L'apéro testo m'enivre toujours,
Je bois le fuel qui se transfère de la seringue à mes muscles.
Le pincement de l'aiguille perce les règles.
L'anomalie devient alors ma fonctionnalité.

UPLOAD DANS LE CLOUD

2024

J'ai envie de me upload dans le cloud.
Je ne veux pas spécialement me séparer de ce corps mais,
J'ose imaginer que dans le cloud,
Mon corps n'est pas un corps ;
Il est tout ce qu'il pourrait être.
Des particules flottantes formant des masses
d'informations,
Des îlots de mosaïques qui grésillent,
Un espace entre deux fenêtres web,
Un réseau extensible qui chatouille les fichiers perdus,
Des bots cherchant à sociabiliser,
Peut-être même, une donnée dématérialisée stagnante.
Un brouillard de pop up,
Une image virale qui s'étend à travers les écrans,
Drag and drop les veines qui me contiennent ;
Je pourrai matérialiser l'image d'un corps,
Un qui dépasserait l'entendement,
Ou un corps de turbo bimbo a moustache,
Sinon celui d'une créature, d'un gobelin, d'un troll, d'un
kobold.
Peut-être je tweakerai les paramètres
Pour twinker mon torse davantage.
J'en questionnerai le besoin puisque je pourrai aussi ne plus
en avoir un.
Je ne pourrai être qu'un tas de poils ou de pierres,
De grains mal moulus qui démoleraient leurs envies.
J'ai envie de me upload dans le cloud

Ainsi je n'aurai plus mal au corps.
Les mains putrides des ordures qui me fétichisent
Ne pourront plus me malaxer la peau
M'attraper la tête
Me remplir la bouche.
Ma sueur ne sera plus acide et collante
Même les clics ne pourront plus me glisser dessus.
J'éviterai leurs touchés grâce au vide qui me contient.
Dans le cloud, je serai éclaté.
Les miettes qui forment mon esprit
Voleront dans l'atmosphère réticulaire.
Je serai diffus dans les échos digitaux.
J'extirperai les données déchirantes d'un temps révolu
Dont les débris m'alourdiront encore.
Je serai mon propre modérateur de contenu,
Et décontenancerai mon système en me délestant.
Dans le cloud, seuls les yeux pourront me toucher
Il n'y aura plus de pupilles désobligantes
Puisqu'ils ne sauront même pas ou regarder.
L'effervescence fera frémir leurs yeux
A leur en donner le vertige.
Le tourbillon cyclonique enveloppera leurs a priori
Les effaçant d'un coup de vent.
Dans le cloud, je circulerais de data en data.
Mes résidus visiteront les coins des forums oubliés
Pour qu'aucun espace ne soit sans mémoire.
Dans le cloud je serai partout, une vérité absolue.
Plus personne ne me fera chier.
J'arpenterai les fichiers des adelphes
Afin de reposter leurs voix silencées.
Je piraterai les contenus qui nous assassinent sans cesse
Exterminerai les reddit des incels à coup de Sassy et Netsky;
Vos ongles ne grifferont plus ma chair.

La constance de mon corps en fragments
Recollera les morceaux des douleurs éparpillées.
La poussière ne pourra plus s'immiscer dans mes
interstices

Je deviendrai un amas de corpuscules
Prêt à flotter là où les onglets nagent.
Mes doigts électriques bourdonnent et passent entre les
filaments cybernétiques

Je deviens l'autre, la machine éthérée
Si je me dissois j'aimerais que tu boives le liquide dans
lequel je me suis émietté

Les gouttelettes du cloud perlent entre mes molécules
Je n'aurai plus jamais à voir ma salive d'aussi près.

Je le jure, quand je m'upload dans le cloud
La fièvre de mes blessures passées brûlera les machines des
assaillants

Les quelques virus qui me composeront
Couperont les engins dont ils sont trop fiers.

Les particules qui me couvraient auparavant m'écouteront
désormais .

Je deviendrai l'unité par superposition,
Une entité de la multitude ambiante.



La mise en page suivante est une manière pour moi de me retrouver lors de mes lectures de texte. Elle fonctionne comme une partition. J'ai choisi de l'insérer sans modifications, puisque c'est un texte voué à être lu et performé. →

CERBÈRE DE LA NOUVELLE ÈRE

2024

Lorsqu'une personne adopte un avatar, elle franchit une frontière qui l'emmène sur un terrain sensible **et poreux** dont les **maps** sont interactives et changeantes.

Certain.es éprouvent un sentiment **inconfortable** de **fragmentation**, d'autres un sentiment de **soulagement**.

On y perçoit les **possibilités de découverte** et de **transformation de soi**.

Je **résonne** dans cette fragmentation. Mon identité **ricochète** et se divise, non pas pour se **fissurer** mais pour se **multiplier**; mes paroles **prennent** un autre visage, est-ce qu'elles deviennent *autres* elles aussi pour autant?

Cette ébauche bancale d'un kaléidoscope de moi-même me fait traverser les **extrémités**.

En **changeant** de traits, je navigue les **possibilités hypothétiques** de ma tronche.

Je joue sur ses **surfaces** et malaxe **mes pores virtuelles** ; *the new me is uncanny valley.*

Ce n'est pas un *fake*, c'est une **alternative**.

Je brandis cette nouvelle expression sur deux écrans,

j'ai comme **trois têtes** qui chantonnent quelques airs à l'unisson. [chanter une chanson ? rick roll]

Cerbère de la nouvelle ère ; je deviens gardien d'un monde *e-thologique* actuel, où les damné.es sont kings et queens.

Chien de Punk aux trois gueules grandes ouvertes ; **ma langue** se pend.

Mais qui peut lécher peut mordre, je garde les secrets des **adelphes oublié.es**.

Drag persona cyborg augmenté, irl je transitionne,
url je me transforme.

Les leds montrent une réalité cybernétique d'un corps dématérialisé qui pèse son poids. (littéralement)

Ma nouvelle **skin** fait office d'uniforme XP, une carapace qui **en brise** une autre, une seconde peau plus transparente, à travers laquelle on ne voit pas.

Processus de Désindividuation : par un changement de visage je peux être celui que je ne suis pas et **expérimenter mes altérités**, je peux faire preuve de plus de fragilité et de sensibilité :

[Là par exemple, je suis en pleine performance et pleinement autre, je peux me montrer vulnérable. Il y a encore quelques mois je pensais que j'allais crever jeune, maintenant je commence à me sortir cette idée de la tête et du coeur, et ça fait du bien.]

L'avatar est une **expérience émotionnelle** ; loin d'être un costume, il est une représentation de soi pleine et entière,

une métamorphose qui transpire une vérité synthétique.
Par le stream, le visuel prend du **retard sur l'audio**, comme
un écho ou une mémoire de ce qui était.

Ce **décalage** laisse une trace d'un **état passé**, ce que je vous
narre maintenant est ce qui existera plus tard,
tel un effet proteus jusqu'au-boutiste.

Je ne pense pas être **l'oracle de cet univers**, mais c'est comme
si je prédisais l'avenir de mon avatar ;

Prédire ou contrôler, je ne sais pas s'il y a là une véritable
différence. Dans tous les cas, ce que je dis, se passe.

Chimère Kerberos protéiforme, je transcende les limites
de la chair, explorant les confins de mon existence.

Mes pensées flottent dans ce **labyrinthe de bits et de pixels**,
où chaque transformation devient une porte vers une
révolution.

Les possibilités de métamorphose semblent infinies, une
danse entre la **réalité** et la représentation qui traverse **les**
corridors du tangible.

Mes visages sont des éclats de lumière dans le miroir
déformant de l'**éther numérique**, je suis devenu l'**éclipse**
entre le **réel et le simulacre.**

TW :

Les trois prochains textes sont très personnels. Ils viennent d'une période compliquée de ma vie. Ils sont un peu nazes, pas très construits, puisqu'ils ont été écrits quand j'étais "pété".

Ils sont un rappel pour moi, qui me confirme que j'ai fait du chemin. Un rappel que ces pensées font échos dans les coeurs de la commu, mais qu'on se dépasse toujours, et qu'on s'en sort.

On s'éloigne de ma recherche plastique, mais cela fait aussi parti de ma réalité de transpétré.

MORT RAIDE

2022

J'ai l'impression de m'évaporer
De perdre mon temps dans une ombre.
Je suis réduit au chuchotement de mon être
Qui pour certain.es ne vaut rien.
Comment me projeter en tant que transposé ?
Je n'arrive pas à me voir exister.
Je suis juste l'entre deux non voulu,
Le drogué qui pense gérer,
Le bourré qui chiale après minuit passé.
La féminité pas assez sensuelle,
La masculinité pas assez affirmée.
Je ne suis qu'un chien
Qui veut crever.
Même si, je ne me mettrais jamais en danger.
Je veux baigner, me noyer, dans une euphorie malsaine
Je veux m'oublier dans une soirée sans réveil
Je me mords les joues
A longueur de journée
Je mâche mes mots
A force d'encore et toujours me (faire) mégenrer.
J'ai honte, j'ai honte de respirer.
Une anomalie, un foutu raté.
Je me sens fissuré et effacé.
J'ai comme un sentiment d'invisibilité
Dans une bulle qui ne fait que gueuler
J'ai surtout, comme une envie de me supprimer
Y a rien de plus simple que de tout abandonner

J'espère que vous m'écouterez de mon vivant
Mon corps hurle et brûle et ne s'arrêtera pas d'être sanglant
Il se tranche se découpe s'abîme
Plus rien à foutre de vos conseils désobligeants
Laissez-moi me mutiler à coup de piqûres
Me piquer au sein de mes quelques pliures
Je veux renaître dans un corps qui cri mon nom
Marre de flotter dans une masse de chair
Dans un contenant de verre, déjà réparé a coup de colle
Dont l'intérieur sonne aussi creux que mes fioles.
L' Androtardyl tarde à me faire apparaître,
Dilue ma crainte de ne jamais pouvoir naître
Androgynie qui résonne enfin,
M'envoie quelques relents d'un potentiel lendemain.

VIDEO

2022

J'ai peur d'être un gouffre qui en demande trop.
Une pierre qui veut être constamment rassurée.
Je coule dans les tréfonds d'un étang,
je me fissure et la mousse s'accumule.
Enfin...

Gouffre ou pierre, peu importe,
Ma place est au fond de toute façon.
Alors je me persuade, et je deviens roc,
Je fais corps avec le sous sol.
La pierre n'a pas d'attrait.
Elle ne laissera aucun ricochets

Si elle est amenée à disparaître.

Je m'accroche donc à la solidité
D'une pseudo construction de roches,
d'une grotte qui abrite
Même si elle s'effrite goutte à goutte.
Au-delà de la métaphore,
Le calcaire que je me fourre dans le nez
Pétrifie mon corps à chaque nouvelle paille.
Et chaque grain supplémentaire,
Nourrit les cendres d'un feu pourri
Qui pousse dans mon estomac.
Entre dégout et colère,
Gerbe et cri,

Larmes et honte.

Un nuage de fumée dégueulasse qui pollue ma trachée.
Les cicatrices invisibles n'ont jamais été aussi criantes,
Pourtant je n'arrive pas à les localiser.
Mais petit à petit,
Tes doigts serpentent les maux qui m'ont coupés,
Et ma langue semble réussir à enfin se délier.
Je ne suis pas sûr de savoir ce qui résonne,
ce qui sonne creux,

ou ce qui me rend vide ;

Mais j'ai enfin l'impression de pouvoir être reçu.

CE SOIR

2023

Ce soir j'ai vu leurs regards
Leur souffle hésitant
Une accolade pendante qui me dit
« On se fait la bise toujours ? »
Oui.
Un coup d'épaule qui tambourine au rythme du soutien
Un plissement dans l'œil qui dégueule la pitié.
J'ai vu des sourires fiers aussi.
Des silences qui voulaient simplement dirent :
« On en parle pas parce que c'était évident » même si ça
ne l'était pas.

Merci.
Des mots qui m'ont dit qu'ils m'aimaient
Et des gestes qui m'ont fuient.
« tu sais que ton visage a changé »
Oui je sais.
J'ai fait face à des dos qui ne voulaient pas me voir.
Des murs de chair plus solide que les briques.
« J'ai appréhendé de te revoir.»
Moi aussi.
J'ai eu peur de l'attention et des commentaires
Qui ont eu lieu malgré tout.
Au final tout s'est bien passé.
Mais le choc de la redécouverte m'a coupé le souffle
Encore une fois j'ai étouffé quelques secondes.
Mes doigts se sont frottés frénétiquement.
Je me suis tenu droit et j'ai fuis vos yeux.

Et même si vous pensez que vous ne me connaissez plus,
Il y a sûrement quelque chose en vous qui me reconnaît
enfin.

Du moins je l'espère.

C'est peut-être pour vous, un passage courageux
Pour moi c'est tout ce dont j'aurais pu espérer.
Dans votre incompréhension est née l'empathie
Dans la nouveauté est née la renaissance
Et dans vos regards, après quelques minutes, est née ma
légitimité. Ma personne en devenir.

Merci de me donner envie d'exister encore plus qu'avant.
Je ne suis plus la copie conforme des autres.
Dans mes blessures et mes réussites je deviens entier.
Au creux de mes plaies se cristallisent mon identité.
Et c'est dans ma plus grande douleur que je reçois enfin un
droit de paraître.

Je ne suis pas simple
Je ne suis pas un modèle

Je ne suis pas vos attentes
Mais je reste, en tout cas je l'espère,
Une version alternative de l'enfant qui a sa place
Au sein d'une complication compréhensive
Au sein d'un chamboulement,
Qui ne pouvait pas ressembler plus à que ce que je suis.

J'ai de l'amour
J'ai du soutien
J'ai de la chance

Le silence est assourdissant
Mais vos paroles prennent la place.
Elles palpitent
Rendez-vous compte, que le moindre effort me fait avancer.
Les mots sont pesants et jouent dans la balance qui depuis
longtemps est trop bancale
Pour vous c'est un effort, une gymnastique ;
Pour moi c'est une raison de vivre encore un peu.
Votre difficulté a sa place
La mienne ne s'efface pas.
Et pourtant aujourd'hui, mon souffle s'est régulé.

Cody Debord, 2025
ENSBA Lyon

