



Adrian FIX

adrian.fix@kcl.ac.uk

King's College, Londres. Département Film Studies.

Adrian Fix est doctorant au département *Film Studies* de King's College à Londres et chargé de cours en Histoire de l'art contemporain à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Son projet de thèse porte sur les politiques d'acquisition, d'exposition et de conservation des nouveaux médias dans trois collections muséales européennes.



Humanimalité : les portraits de singe dans *Untitled (Human Mask)* de Pierre Huyghe et *Nope* de Jordan Peele

RÉSUMÉ

Cette communication met en perspective la vidéo *Untitled (Human Mask)* de Pierre Huyghe et le film *Nope* de Jordan Peele, présentés respectivement en 2014 et 2022. Elle examine les différents portraits d'animaux, et notamment de singes, qui y sont dressés et interroge le rapport de ces animaux à l'être humain dans les représentations visuelles, tant sur le plan évolutionniste que sur celui de leur proximité avec nous, à travers leur jeu d'acteur imitatif.

MOTS-CLÉS : animal, cinéma, extinction, évolutionnisme, théâtre, jeu, singe

ABSTRACT

This essay compares Pierre Huyghe's video *Untitled (Human Mask)*, created in 2014, with Jordan Peele's latest feature film *Nope*, released in 2022. It will examine various animal representations, most specifically monkeys, and it will question the relationship of these animals to mankind as described in visual representations, both from an evolutionist perspective and a theatrical one, considering their proximity to us through their imitative acting.

KEYWORDS: animal, cinema, extinction, evolutionism, theatre, acting, monkey



Introduction

En 2014, l'artiste français Pierre Huyghe réalise *Untitled (Human Mask)*, une vidéo de dix-neuf minutes montrant un paysage urbain japonais dévasté, qui évoque la catastrophe de Fukushima en 2011, puissant séisme suivi d'un accident nucléaire. Un drone suit les mouvements d'une silhouette portant un masque blanc et vêtue d'une tenue semblable à celle d'une femme de chambre, qui parfois regarde la caméra. Frêle, de petite taille, serait-ce un enfant errant parmi les ruines ? Des séquences montrant la pilosité et les pattes de l'animal lèvent le doute : il s'agit d'un singe.

En 2022, le réalisateur américain Jordan Peele présente *Nope*, son troisième film qui met en scène un frère et une sœur, éleveurs de chevaux californiens, dans le ranch desquels apparaît une menaçante créature animale extraterrestre. Sa particularité est de n'attaquer les humains que lorsqu'ils la regardent, ce qu'a fait également un singe à la télévision.

Huyghe comme Peele s'en prennent à des mythologies et à des usages bien connus de l'histoire de l'art : l'animal abordé comme performance devant public, le regard porté sur le paysage dévasté dont la destruction de la civilisation reviendrait à une barbarie antérieure marquée par le retour à la mobilité des animaux domestiqués, sont des éléments visuels qui interrogent notre humanité comme notre animalité. C'est cette relation de jeu entre culture populaire et culture savante, entre imitation et manipulation visuelle que cette communication se propose d'examiner, à l'étude croisée de l'œuvre de Pierre Huyghe et du film de Jordan Peele.

1. Jouer le jeu

Le singe filmé par Pierre Huyghe évoque immédiatement aux spectateurs familiers de la culture populaire numérique une vidéo devenue virale mise en ligne sur YouTube, montrant deux macaques dont l'un porte un déguisement similaire, une perruque, un masque et une robe noire, servant à table les clients d'un restaurant japonais. Extraite d'un reportage de la télévision britannique consacré à l'établissement Kayabuki Tavern à Utsunomiya, au nord de Tokyo, dont le propriétaire emploie des singes pour assurer une partie du service et donner un spectacle aux clients, la vidéo a été suivie de nombreuses autres vidéos d'amateurs, venus au restaurant pour en faire l'expérience. Les deux singes font des acrobaties, amusent les convives dans un numéro balisé et répété. Les vidéos vérifient que l'opération marketing fonctionne et



y participent. En revanche, l'animal déambulant dans un restaurant dévasté, déguisé de la même manière dans la vidéo de Huyghe crée un malaise immédiat. Si l'on suppose spontanés ses déplacements dans *Untitled (Human Mask)* en raison de l'environnement dépourvu d'interdits et de l'absence de public, on est rapidement frappé par leur étrangeté. Le singe marche les membres supérieurs tendus en avant. Il se retourne plusieurs fois en faisant les mêmes pas, reste assis en balançant sa jambe poilue sur le côté, tapote du pied sur le sol, comme le ferait un enfant qui s'ennuie ou qui s'amuse. Dans une autre séquence, il observe ses doigts et se cure les ongles. Un clair-obscur maintient l'ambiguïté entre l'humain et le non-humain. Aurait-il échappé à un zoo ou à un cirque lors de la catastrophe et serait-il réduit à singer un humain disparu dont il ne peut se défaire ? Son aspect pourrait relever de ce que Donna Haraway nomme le « presque humain¹ » et interroge le libre-arbitre animal : s'agit-il d'un singe dressé pour imiter les humains, ou d'un singe imitant de lui-même les humains par jeu ? La dualité de cette figure évoque toute une littérature simiesque abordant l'imitation des humains par les animaux domestiqués comme une douloureuse aliénation. Dans *Rapport pour une Académie* (1917), Franz Kafka énonce le monologue de Rotpeter, un singe présentant, avec un langage humain très soigné, à un groupe d'experts le processus de sa transition. Ernst Theodor Amadeus Hoffmann dans *Lettre de Milo, jeune homme cultivé* (1814), met en évidence la virtuosité d'un singe, Milo, sensible aux arts, et ayant appris à parler, lire et écrire. L'un et l'autre des deux primates expriment une volonté vive de devenir autre, et ressentent d'ailleurs une certaine honte pour leurs partenaires singes qu'ils estiment trop primitives. Rotpeter indique qu'il s'est « débarrass[é] à une vitesse folle de [s]a nature de singe² », signal fort de vouloir effacer urgemment son identité passée. Milo et Rotpeter renient leur nature de singe, ils ont cherché à « s'introduire dans le monde des hommes et s'y fixer³ », afin d'échapper aux sévices et à la servitude. Leur évolution est une assimilation forcée qui dénonce en creux d'autres oppressions.

Contrairement à eux, le singe de Pierre Huyghe ne cherche pas à cacher ses jambes poilues, et son comportement est ouvertement simiesque, ou du moins, paraîtrait étrange s'il était effectué par un humain. Il est à cet égard plus proche du singe d'Hoffmann, lui aussi trahi par son attitude. Si ce singe reste muet, ses déplacements dans l'espace paraissent au spectateur

¹ Donna Haraway, *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*, Londres, Routledge, 1989, p. 2.

² Franz Kafka, *Un Rapport pour une Académie* (1917), Marthe Robert (trad.), dans *Récits, romans, journaux*, Paris, Le livre de poche, 2000, p. 1094.

³ Franz Kafka, *ibid.*, p. 84.



composer un monologue spatialisé, dont la teneur n'est pas la même que celle des discours des singes d'Hoffmann et de Kafka. Le « jeu » de ce singe, acteur malgré lui et inconscient de jouer, renvoie inévitablement le spectateur à celui duquel il se distingue par ses gestes et mouvements, mais auquel il s'adresse par son improbable costume, l'être humain. La succession de déplacements et de gestes de cet animal nous fait chercher du sens symbolique à ce qui n'en a peut-être pas du tout pour l'animal masqué, ce que l'artiste britannique Mark Lewis décrit comme « un simulacre, une représentation ou une image d'un visage humain⁴. » De fait, le singe ne joue pas avec les vêtements ni le masque, il est inséré dans une intention humaine et qu'il s'agisse du singe auquel a recours Pierre Huyghe pour le film, ou ceux du restaurant auquel il fait référence, tous ont été dressés par des humains, qui ont exploité leur système de récompense pour les conduire à adopter un comportement donné. Dans les vidéos YouTube au restaurant les clients récompensent les animaux à leur service avec des cacahuètes. Si ce n'est pas aussi ouvertement le cas dans *Untitled (Human Mask)*, le dressage de l'animal domestique jouxte la direction d'acteur au théâtre. Le singe s'arrête devant une bouteille sur une table, l'observe un temps, semble hésiter à la déplacer, puis reste assis à la table un long moment. Ce segment évoque le service à table au restaurant où travaillait le singe, mais aussi son désœuvrement, puisqu'après la catastrophe il n'y a plus ni clientèle ni public. Cet animal aliéné s'adresse encore aux humains qui l'ont dirigé mais ses actions ont perdu le peu de sens qu'elles avaient. Lorsqu'il est filmé en train de courir dans une cuisine puis dans un cellier dont les étagères sont remplies de réserves de nourriture, il est très proche des vidéos amateurs prises au restaurant, à la différence qu'il n'a plus rien à aller chercher en cuisine, ni aucune table à servir. Dans *Untitled (Human Mask)*, il n'y a aucun humain, Huyghe allant jusqu'à laisser entendre que même l'équipe de tournage humaine a été remplacée par un drone laissant le singe seul dans la pièce. La bouteille d'alcool rappelle Kafka et le rude dressage de Rotpeter par la consommation d'alcool imposée, les humains rient de son dégoût puis de sa capacité à boire à la bouteille. La vacuité du singe est un prétexte pour parler des humains et de leurs valeurs, notamment dans les moments où le comportement humain se distingue dans le corps du singe. Le singe, qu'on devine dressé pour accepter la présence de la caméra, n'a pas de public immédiat, et son comportement interroge également sur l'instinct et l'instruction : va-t-il boire de cette bouteille pour se sustenter parce qu'il n'a plus rien à boire, ou le fait-il parce qu'un humain le lui a demandé et l'a contraint à le faire ? Que reste-t-il des jeux et divertissements humains après une catastrophe ? Certains gestes du singe, qui évoquent l'hésitation ou l'ennui,

⁴ Mark Lewis, *Pierre Huyghe : Untitled*, Londres, Afterall Books, 2002, p. 12.



semblent toutefois relever du hasard. Aussi préparé soit-il par l'artiste qui le filme, aussi travaillé soit ce film par le montage, l'animal demeure un actant dont les mouvements ne peuvent être complètement anticipés. Le recours au drone, un dispositif privilégié par les documentaires animaliers pour avoir un regard le moins intrusif possible, permettrait le caractère spontané des gestes du singe, et brouille plus encore leur teneur. Dans *Human*, œuvre-performance exécutée entre 2011 et 2013, Huyghe laissait circuler dans un musée un chien blanc tondu, nommé « *human* » à la patte teinte en rose. Libre de ses mouvements, les déplacements du chien et ses éventuelles interactions avec les visiteurs ne sont pas chorégraphiées ni prévues par l'artiste, qui consacre ici la difficulté à capter complètement le comportement d'un animal. On peut aussi remarquer que *Untitled (Human Mask)* constitue le miroir de travaux précédents qui mettaient en scène des acteurs humains endossant des masques d'animaux (une tête d'aigle ou de cheval surplombait un corps humain). Dans l'exposition consacrée à Pierre Huyghe par le Centre Pompidou en 2013, ces acteurs assuraient le rôle des agents de salle, chargés de la surveillance et de la sécurité des salles d'exposition. Leur déguisement déjouait l'autorité et la sévérité de ces figures habituelles des salles de musée, tout en évoquant des corps mythologiques hybrides comme le centaure, qui mêlent humain et animal. Dans *Untitled (Human Mask)*, c'est un animal qui porte un masque humain. L'imitation d'un humain par un singe, ou d'un humain par un autre humain, est un processus d'imitation au cœur des arts de la scène. Mais si le dressage d'un animal fait écho à la direction d'un acteur, dans sa dimension de devenir autre pour créer l'illusion, il s'en distingue clairement lors même qu'il y a dressage comportementaliste le forçant à imiter de façon répétée des gestes comme serrer une main, boire, se tenir debout sur deux pattes. Cette imitation compulsive et forcée relève non pas de l'humanisation (prêter des traits humains à un être non humain, relevant de la sensibilité) mais de l'hominisation du singe. L'hominisation est, en paléontologie humaine, un processus évolutif qui détermine l'apparition de l'être humain à partir des hominidés qui l'ont précédé : cela suppose une évolution lente et non la coexistence de deux espèces. En d'autres termes, l'apparition et l'affirmation des êtres humains effacent d'autres espèces puisqu'ils en sont une évolution. Aussi, le « rapport » de Rotpeter fonctionne comme une sorte de brève et fébrile histoire de l'humanité : en cinq ans plutôt qu'en cinq millions d'années, le primate devient hominidé et ne peut se souvenir de ce qu'il était auparavant puisqu'il ne s'agit pas d'une métamorphose mais d'une évolution. Dans le film *Nope*, le singe est précipité brutalement sur un plateau de télévision et agit de façon violente. De façon similaire, le singe de Huyghe aux mouvements et déplacements incompréhensibles



semble lui aussi avoir oublié qu'il est singe, mais ne s'affirme pas non plus entièrement comme humain. Il ne joue pas à apparaître humain, il est joué : le macaque de *Untitled (Human Mask)* est affublé d'un déguisement, et d'un énigmatique masque blanc, qui symbolise le visage sans l'imiter. Il peut autant renvoyer au théâtre Nô japonais qu'à la *Commedia dell'arte* italienne, ou aux masques sculptés dans la Grèce antique, qui pouvaient aussi être dénués d'expressivité ou n'en porter qu'une. Il évoque aussi la science-fiction, comme dans la série suédoise *Real Humans*, qui met en scène les *hubots* (contraction de *human* et *robots*), des androïdes domestiques dont le visage est marqué par une certaine candeur et demeure peu expressif, et qui interrogent, jusque dans leur nom, ce qui constitue notre humanité. Le masque n'est pas humain en ce qu'il n'est pas la reproduction d'un visage, mais il est éminemment humain parce qu'il joue sur la symbolique, la capacité à l'abstraction, dont est dépourvu le singe. En outre, l'absence d'expressivité du masque brouille aussi l'identité et l'individualité du singe. Là où Milo et Rotpeter étaient très identifiés, on ne sait qui il est, s'il s'agit d'un des deux singes de la Kayabukiya Tavern, ni son nom, ni son histoire. Mark Lewis note qu'on ne connaît pas non plus l'identité de genre du singe. Si son costume suggère qu'il s'agit d'une femelle, « la tradition des masques du théâtre Nô, où les hommes portent des masques pour jouer les femmes, suggérerait l'inverse⁵. » Le titre « sans titre » *Untitled (Human Mask)* s'il est monnaie courante dans le milieu de l'art contemporain, a par les parenthèses ajoutées valeur d'annotation, de correction. Aussi, le porteur du masque, le singe, semble également débarrassé de tout titre, anonymisé par sa neutralité expressive⁶. Si ce masque semble si neutre, c'est parce que son imitation s'avise non de la singularité des humains, mais de leur similitude : il désigne la vacuité et la pauvreté individuelle des humains. Si le singe ne les imite pas, c'est parce qu'il n'y a aucune individualité à en tirer : du point de vue des animaux, comme le rappelle le Rotpeter de Kafka, qui a le sentiment qu'ils ne sont qu'une seule personne, les humains sont des êtres aisément duplicables et imitables. Ce sont aussi des êtres auxquels il est aisé de survivre : c'est un poncif du cinéma-catastrophe de faire figurer des animaux rendus à l'état de nature dans des lieux de convivialité dévastés, comme le restaurant.

Ainsi, tout inexpressif qu'il soit, le masque blanc peut paraître inquiétant et renvoyer au registre du cinéma horrifique, où plusieurs tueurs en série (Jason dans *Vendredi 13* ou Michael Myers dans *Halloween*) endossent des masques similaires pour commettre des crimes.

⁵ Mark Lewis, *ibid.*, p. 14.

⁶ *Ibid.*, p. 12.



Le film *V pour Vendetta*, inspiré du roman graphique du même nom, ou la série télévisée espagnole *La casa de Papel*, mettent en scène des masques blancs, également figés, peu expressifs et énigmatiques, que portent respectivement des militants révolutionnaires et des braqueurs de banque. Dans ce contexte, le masque a également valeur d'inquiétante universalité, puisqu'il implique que le tueur pourrait être « n'importe qui ». Une séquence vient pourtant bouleverser la connotation inexpressive et désindividualisée de ce masque : la pluie qui tombe à travers le toit atteint le singe. Les gouttes de pluie déperlant et coulant sur son masque, alors filmé en gros plan et permettant de deviner les yeux, tels deux billes noires, semblent être des larmes. Cette séquence fait sortir le singe de l'humanisation et le fait entrer, le temps d'un court plan, dans l'humanisation, en lui prêtant un trait humain, la mélancolie, qu'aurait ressenti le macaque de ne plus exercer son activité et de ne plus pouvoir s'épanouir par le travail, de ne plus pouvoir se « produire ». L'animal s'efface derrière l'intention du réalisateur appelant l'empathie du spectateur. Dans une autre séquence, le singe touche un miroir du doigt, et le contemple un temps, comme s'il y reconnaissait, même masqué, son propre reflet. Le miroir agit ici comme référentiel pour le jeu du singe, projection mentale et affective du spectateur, mais aussi comme relais allégorique de l'écran de projection de cinéma, et de la représentation.

2. L'animal en spectacle

Le masque, conjugué au vêtement et aux gouttes de pluie comme larmes, évoque un spectacle, qui serait donné à un public absent, une pantomime de fin du monde, une fin de partie élégiaque. L'animal est ici en représentation autant qu'il est représenté. La mise en spectacle dans un restaurant, supposément vide de toute présence humaine, met en exergue le jeu d'un acteur qui ne se sait pas observé, ou qui se sait observé et qui, de fait, refuse de jouer. Ce rapport au public résonne avec certains enjeux du film *Nope* de Jordan Peele, dont la trame narrative implique plusieurs animaux mis en spectacle, et soumis au regard humain. Les deux personnages principaux, deux éleveurs de chevaux californiens, sont spécialisés dans les cascades de cinéma avec des animaux. Lors d'un tournage, le cheval se cabre dès lors qu'il voit le reflet d'un des comédiens dans un miroir déformant. Dans une autre séquence, un enfant-star vedette d'une émission télévisée de *sitcom* américaine, se voit offrir un singe, présenté dans un paquet cadeau. Le plateau de tournage, un espace scénique plus formellement défini que le restaurant abandonné de Pierre Huyghe, laisse moins d'amplitude de jeu au singe, qui, comme tous les autres acteurs, se voit confier un rôle qu'il doit suivre et observer, dont il ne



peut pas sortir. Les producteurs de l'émission comme ses spectateurs développent des attentes bien précises autour de lui, ce qui limite sa liberté de mouvement, là où le singe de *Untitled (Human Mask)*, quoique dressé, semble parfois plus libre et instinctif dans ses déplacements. Il est prévu que le singe apparaisse dans l'émission comme un animal mignon qui suscite l'émerveillement de l'enfant et attendrit les spectateurs. Il est d'ailleurs déguisé en enfant, vêtu d'un short en jean et d'un sweatshirt jaune, et coiffé d'un chapeau d'anniversaire en carton. Pourtant, en sortant du paquet cadeau, le singe sort aussi du rôle qui lui a été donné. Il se rebelle contre les comédiens et l'équipe de tournage, qu'il attaque violemment en les frappant de ses poings, saccageant le plateau et tuant ses occupants. Pattes et bouche couvertes du sang de ses victimes, il chasse d'un geste sec et agacé le chapeau d'anniversaire de sa tête, signe qu'il refuse le déguisement et le rôle qu'on l'a forcé à adopter. Enfin, il remarque le jeune enfant auquel il avait été offert qui, caché sous un canapé, le regarde de loin, apeuré. Dans un mouvement beaucoup plus tendre, le singe tend sa main vers la sienne avant d'être abattu d'une balle dans la tête par la police. Cette scène, d'abord teintée de mystère, est annoncée à l'ouverture puis dévoilée dans son entièreté vers le milieu du film. Si la cause du massacre demeure floue, on remarque toutefois que si le singe devient agressif, c'est parce qu'il comprend qu'il est filmé, moqué et scruté par des spectateurs et par une équipe de tournage, dans un rôle stéréotypé et forcé. Cette scène interroge d'autant plus la tension entre humain et non-humain que le singe est composé en images de synthèse, doté de mouvements réalisés en capture de mouvement par un comédien humain, qui imite ceux du singe. La proximité des mouvements et la lisibilité de la réaction font du singe un humain plus conscient et plus critique que les autres, capable de disqualifier l'industrie du spectacle et la monétisation du vivant. Comme dans bien des fictions animales, le singe a des émotions plus humaines que les humains. Mais représenté en images de synthèse, le singe est un écran à l'animal, une surface de projection des enjeux éthiques qui animent les humains face à l'industrie du divertissement. Devenu adulte, l'enfant qui a survécu au carnage s'est reconverti dans les spectacles touristiques autour de l'univers du *western*. Il emprunte pour ses attractions des chevaux au ranch des éleveurs. C'est ici que le cheminement de ce personnage rejoint la trame principale du film, impliquant un animal extraterrestre se cachant dans les nuages et dont on remarque qu'il n'attaque également les humains et ne les mange que lorsqu'ils le regardent. Lors d'un spectacle, le monstre, visé par de nombreuses paires d'yeux venant du public rassemblé pour observer les nuages, rejoue le carnage du plateau télévisé en avalant les spectateurs et le présentateur, lequel avait annoncé « *they are giving us a real show today* », à la vue des nuages



s'agiter à l'approche du monstre. L'arène où sont organisés les spectacles emprunte d'ailleurs la même disposition que le plateau de tournage où a lieu le premier massacre. Ces deux séquences examinent ce qui pourrait se produire si les animaux refusaient l'insistant et voyeur regard humain, et y répondaient avec violence. Le *showman*, dévoré par la créature comme tous les spectateurs, connaît son châtiment d'avoir contribué à exploiter les animaux, dans la *sitcom* dont il était la vedette comme dans les spectacles ultérieurs. À cet égard, la première scène avec le singe sur le plateau de tournage pourrait aussi fonctionner comme une possible issue, comme une suite hypothétique à la vidéo de Pierre Huyghe ou aux vidéos originelles du singe dans le restaurant : que se passe-t-il quand l'animal se rend compte qu'on se joue de lui alors qu'il semblait y avoir jeu avec les humains ? Cette prise de conscience du singe pourrait être indiquée dans le plan final de la vidéo : alors que le singe n'avait jamais prêté attention à la caméra, celle-ci le filme en gros plan, laissant ses deux yeux noirs apparaître derrière son masque, qui semblent fixer l'objectif –et en relais, le spectateur– comme pour lui rendre son regard. De façon plus générale, ces différentes séquences évoquent le pouvoir du regard, et la domination d'un corps par un autre *via* le regard posé sur lui, enjeu crucial du cinéma. L'œil du monstre, qu'on ne voit jamais en entier dans le film jusqu'à la séquence finale, ressemble d'ailleurs à l'objectif d'une caméra, et son corps, lorsqu'il se décompose après qu'il a été vaincu par les humains, à des rubans de pellicule. Le film pourrait donc aussi fonctionner comme un commentaire sur le cinéma, et sur le spectacle, suggéré par les différents comportements des humains qui entretiennent tous une relation avec la monstration. Les arts du spectacle utilisés impliquent une exploitation du vivant, que ce soit celle des chevaux dans un ranch ou dans un parc d'attractions, celle d'un enfant star vedette d'une *sitcom*, dépassé par la célébrité, ou celle d'une minorité raciale. En effet, la représentation interroge la représentativité, et notamment celle d'éleveurs noirs-américains dans un film qui rappelle leur invisibilité à Hollywood et au cinéma en général. Le récit précise d'ailleurs que le frère et la sœur sont les descendants du jockey ayant chevauché le cheval dont le mouvement a été capturé par Eadweard Muybridge en 1887, dans ce qui est considéré comme la première image cinématographique jamais créée, décomposant le galop. Les deux personnages ont donc une relation intime et presque génétique au cinéma, mais n'y sont, comme l'explique la sœur au début du film, représentés que comme des accessoires sur lesquels on pose le regard, et non comme ceux qui dirigent leur regard et peuvent capturer des images. Leur objectif est de parvenir à filmer la créature pour prouver son existence, et celle-ci, cachée dans les nuages, et que les autres refusent d'abord de voir, signifie de façon allégorique la présence-absence des



noirs dans le cinéma américain. À cet égard, la séquence du singe se rebellant contre tous les regards dirigés vers lui pourrait également indiquer une réappropriation de l'insulte raciste comparant les noirs à des singes afin d'en rediriger la violence vers ceux qui la génèrent. Cet enjeu de la représentation de minorités fait écho au singe d'*Untitled (Human Mask)*, dont le masque blanc a aussi été lu comme une *white face*, soit à nouveau une réappropriation de la *black face*, autre humiliation raciste consistant à se grimer en noir en se colorant le visage, un enjeu important du cinéma d'Hollywood⁷. Il est difficile de ne pas penser au film *Max mon amour*, de Nagisa Oshima, dans lequel un diplomate découvre, horrifié, que sa femme le trompe avec un singe. Son choc réside moins dans le fait qu'elle le trompe, que dans la nature de singe de son amant. La première question qu'il pose à sa femme alors que le singe est caché sous la couette et qu'il ne le voit pas encore est « *where does he come from* », évoquant, à travers la figure du singe, l'étranger, qui est celui dont le personnage a vraiment peur⁸. L'animal comme métaphore de toute altérité inquiétante est un poncif du cinéma de science-fiction, faisant jouer constamment la proximité et la distance entre l'humain et le singe.

En juxtaposant plusieurs relations aux animaux, toutes fondées sur l'exploitation et la monstration, le film comme l'œuvre vidéo interrogent notre rapport aux animaux comme réinvestissement par l'art ou le divertissement. Le monde du spectacle y est clairement présenté comme une variante de la cage du jardin zoologique ou une du laboratoire, où des singes servent de cobayes à des produits pharmaceutiques ou cosmétiques destinés aux humains. On peut aussi penser aux *Topeng Monyet* (« singe masqué »), très fréquents en Indonésie, des spectacles populaires où des singes, masqués et déguisés, se produisent dans la rue ou dans des restaurants, et dont le dressage intense les force à avoir une posture humaine. D'autres formes de divertissement plus indirectes, comme les bars à chats, aujourd'hui très répandus en France, sont d'autres formes d'une attraction reposant sur des animaux. Elles reposent sur la familiarité de l'humain avec ces animaux de longue date domestiqués dans notre histoire, mais également sur la familiarité avec un imaginaire, une représentation qui les indifférencie tous comme proches de l'homme.

Dans l'iconographie en Histoire de l'art, en effet, la représentation de singes est très courante. Elle est un singe immédiatement identifiable, notamment lorsqu'il s'agit de « *singeries* ». Elle peut être effectuée à des fins de distinction avec l'espèce humaine, comme

⁷ Mark Lewis, *ibid.*, p. 51-52.

⁸ Voir à ce propos Antonio Dominguez Leiva, *L'Amour Singe ou la passion selon King Kong. Généalogie d'un mythe sexuel*, Paris, Orizons, « Universités/Comparaisons », 2014, pp. 228-237.



dans la scène inaugurale de *2001 : l'odyssée de l'espace*, de Stanley Kubrick, ou pour exprimer son rejet, comme dans les différentes adaptations du livre *La planète des singes*. Au XVIII^e siècle, le singe peintre est un sujet récurrent dans la peinture, dont la toile la plus célèbre serait celle de Jean-Baptiste Chardin *Le singe peintre* (1739). Lorsqu'un singe est représenté dans une œuvre d'art, il l'est souvent « au service d'une forte affirmation par la négation, de ce qui fait l'humanité⁹. » En d'autres termes, il n'est pas figuré pour lui-même mais pour valoriser ce qu'il n'est pas. *Untitled (Human Mask)* est un spectacle, qu'il soit ou non conscient pour le singe, il l'est pour nous, qui y lisons référence au restaurant japonais employant deux singes, la Kayabukya Tavern. L'établissement est tokyoite, la centrale nucléaire est à Fukushima, mais nous sommes êtres de l'association d'idées et de la métaphore, ce qui peut nous amener à penser (et le réalisateur fait tout pour cela) que la vidéo a été tournée dans les ruines d'un objet de divertissement dévasté par une catastrophe naturelle. Comme le singe avance encombré d'un déguisement, nous abordons la lecture de ce que nous voyons lestés de références à l'histoire de l'art et des représentations, à nos habitudes cinématographiques et à nos lectures du singe comme humain en devenir, humain raté, presque humain voire en désir de l'être.

3. Portrait d'animal dans paysage dévasté

Le spectateur qui ne connaîtrait pas la vidéo YouTube pourrait envisager l'espace comme un décor de cinéma dans lequel l'artiste aurait filmé un singe. L'environnement intoxiqué des ruines de l'accident nucléaire de Fukushima est interdit d'accès, et il est assez peu probable que le singe, comme le chat aperçu dans un court plan, aient tous deux survécu s'ils étaient demeurés sur les lieux. Plusieurs incohérences narratives et autres coïncidences visuelles dans le décor abondent dans le sens d'une facticité de l'espace et d'un décor de studio, en cela semblable à celui convoqué par *Nope*, d'un plateau de télévision extrêmement artificiel. Le spectateur peut se demander comment cet espace reste éclairé et alimenté en électricité (des bruits de fond continus d'un réfrigérateur ou d'un éclairage en néons ponctuent l'arrière-plan sonore), ou comment le chat et le singe se nourrissent et paraissent bien peignés trois ans après une catastrophe nucléaire. L'humain est toujours là et contrôle l'espace : il n'y a rien de naturel chez l'animal placé dans un environnement artificiel. D'autres éléments, situés dans le décor,

⁹ Mark Lewis, *ibid.*, p. 44.



laissent à penser qu'il s'agit non pas du retour sur les lieux désolés d'un accident qu'effectuerait l'artiste, mais d'un travail d'accessoiriste. Le restaurant tient dans certains plans d'un cabinet de curiosités¹⁰, qui foisonne de petits objets, usés et anciens. On pense au cellier débordant de réserves de nourriture, au bar aux bouteilles de spiritueux couronnées d'un bouchon en nacre, ou même au chat en plastique porte-bonheur *Maneki-Neko*, agitant sa patte de haut en bas, très répandu au Japon. La co-présence d'un faux chat en plastique (dont on se demande s'il a été rechargé ou s'il est mécanique¹¹) et d'un chat organique en poils et en griffes interroge et oriente le spectateur à prendre conscience du caractère factice de ce qui lui est donné à voir. Puisque l'œuvre ne révèle finalement jamais ouvertement son caractère de spectacle, le spectateur doit lire les indices visuels et les quelques éléments de montage qui désignent que tout est faux dans cet espace, relevant alors d'un décor de studio bien distinct des plans de ruines capturés au drone en ouverture. Un plan de coupe sépare la séquence d'ouverture montrant le paysage déserté de celles montrant le singe, séparant les deux espaces extérieur-intérieur et réalité-fiction, scission marquée par le passage d'une caméra au drone à une caméra fixe ou portée à l'épaule, en tout cas manipulée par une équipe de tournage. L'énigmatique jeu du singe qui fait directement suite aux plans de drone trouble le spectateur qui en vient à oublier le changement de cadrage et de qualité d'image. Si l'usage continu du drone de l'extérieur à l'intérieur est suggéré dans la logique de la diégèse du film, la réalité est bien plus probablement que toutes les séquences en intérieur ont été filmées avec une caméra fixe sur un plateau de tournage. Peut-être Huyghe a-t-il effectivement filmé les ruines de Fukushima avec un drone, mais la suite du récit est une reconstitution, un décor, prolongement par le montage des séquences extérieures. Puisque l'artiste laisse planer le mystère sur le contexte de création de cette œuvre, et qu'il se refuse à toute explication, il est aussi possible que tout soit faux, y compris les images extérieures, qui peuvent avoir été réalisées en images de synthèse imitant le cadrage d'un drone. Cette manipulation des images et de leur sens n'est pas étonnante pour Pierre Huyghe qui interroge constamment dans son œuvre les relations entre fiction et réalité. Même si le plus probable est que la partie avec le singe soit filmé dans un décor (et que la première séquence puisse réellement être filmée sur les lieux où des scientifiques se sont effectivement rendus depuis l'accident), Huyghe laisse une ambiguïté et une incertitude planer sur ces images, dans lesquelles il demande au spectateur ce qu'il a envie d'y voir, et s'il a envie d'y croire. Notre relation à l'animal est faite d'imaginaire, d'artifice, de projection. On peut

¹⁰ *Ibid.*, p. 50.

¹¹ *Ibid.*, p. 33.



donc faire le choix de voir dans cette vidéo une œuvre de fiction où Huyghe a imaginé ce qui serait arrivé à un singe abandonné après la catastrophe, en ayant recours à un singe acteur, dressé et déguisé en conséquence. Dans ce récit, alors que les humains quittaient la ville, le singe serait resté enfermé dans son costume, dans son rôle de mascotte, alors que la réalité rattrapait la fiction, achevant d'inclure la vidéo YouTube originelle dans un univers filmique plus large relevant de la « fiction rituelle¹² ». En somme, le spectacle donné par le singe se déroule sur le fond d'une monstration plus large, orchestrée par Pierre Huyghe auprès du spectateur, qui opère à plusieurs degrés : il cherche autant à lui faire croire que ce singe est humain qu'à lui faire croire que cette situation est réelle, tout en insérant de nombreux éléments d'étrangeté. Mais n'est-ce pas ce que nous faisons quand nous abordons les animaux, captifs que nous sommes de questionnements sur nous-mêmes, cherchant des similitudes et analysant de façon anthropomorphique ce que nous croyons être leurs émotions et leurs motivations ?

Le décor dans lequel évolue l'animal évoque son environnement global, son écosystème, et pose la question de ce qu'il arrive aux animaux domestiques ou dressés après une catastrophe naturelle. Les animaux exotiques courant dans une ville détruite constituent un *topos* des films-catastrophe qui insiste ainsi sur l'incongruité de la présence du vivant, la destruction des repères cognitifs, mais peut aussi être teinté d'une certaine poésie, le puissant galop d'un troupeau de chevaux dans *Nope* par exemple manifestant une cohérence, une harmonie que la civilisation humaine a perdues. À cet égard, le masque blanc que le singe porte pourrait aussi évoquer le fantôme de l'animal qui hanterait les lieux, dans ce paysage dévasté¹³ où il n'y a pas âme qui vive, introduit en ouverture de l'œuvre par les lents mouvements de *travelling* avant saisis par un drone. Ils décrivent un horizon, brouillé par de la brume, dont émergent de nombreux débris et bâtiments endommagés. L'un d'eux se trouve au milieu d'une route, comme s'il y avait été déplacé. On entend une voix sourde, diffusée par des haut-parleurs, dont on ne distingue pas les mots, mais qu'on associe à une annonce incitant à quitter la ville. Qu'ils soient ou non réels, l'état de ces bâtiments interroge sur la possibilité d'y refaire un jour société. On ne sait quand ni comment ces images ont été tournées, mais elles insistent sur une présence récente de la catastrophe. La vie semble encore là – ou de nouveau là : en trois ans, rien n'a été reconstruit par les humains, mais de l'herbe a déjà repoussé sous la chaussée, comme si la nature avait repris ses droits ; lorsque le singe se déplace dans la cuisine,

¹² Naomi Vogt, « The Invention of (YouTube) Ritual and Pierre Huyghe's Holiday », *TDR*, Cambridge University Press, vol.65-4, décembre 2021, pp. 147-165, ici p. 157.

¹³ Catherine Naugrette, *Paysages dévastés. Le théâtre et le sens de l'humain*, Belfort, Circé, 2004.



le bruit de fond d'une hotte de cuisson ou d'un four se confond avec le bruit de la pluie tombant sur le toit en tôle. L'objet humain devenu inutile dysfonctionne, mais la nature suit son cours. Ce paysage dévasté donne l'impression que les objets attendaient juste que les humains s'en aillent pour prendre possession des lieux, ou au contraire qu'ils attendent leur retour, renvoyant à l'angoisse de ce qu'Eugene Thacker appelle un « monde sans nous », un monde sans les humains, duquel ils seraient exclus (catastrophe) ou pas encore là (préhistorique). Thacker le distingue du « monde-pour-nous », une vision anthropocentrée du monde, et du « monde-en-soi », soit le monde tel qu'il existe objectivement¹⁴. Le monde sans nous serait à mi-chemin entre les deux, mais relève de l'uchronie ou d'une réalité contingente. Dans cette œuvre, comme dans d'autres de son corpus, Pierre Huyghe envisage l'extinction et la disparition de l'espèce humaine. Il « spécule sur la possibilité d'un monde avec ou sans nous¹⁵. » Le paysage dévasté avec singe signe-t-il l'annonce de la fin du monde humain ou sa renaissance, celle d'une rétrogénèse ou d'un recommencement ?

On a en effet pu lire dans *Untitled (Human mask)* un manifeste pessimiste de l'ère de l'Anthropocène, et de ses conséquences imaginées. À cet égard, le fait de filmer à distance avec un drone, à Fukushima, peut aussi être lu comme une volonté de préserver les humains des radiations toxiques, tout en y exposant un singe dressé pour qu'il s'y donne en spectacle. On peut également y voir un projet écologique qui « relit le cours de l'évolution¹⁶ », consistant à attendre d'un singe qu'il suive une évolution vers l'humanité, qu'il « réincarne l'humain pour refaire territoire sur les lieux mêmes d'un désastre exemplaire de l'impact d'une seule espèce sur la planète¹⁷. » Au schéma de l'évolution menant le singe « naturel » à l'homme destructeur répondrait une rétrogénèse dans laquelle le singe retournerait sur les pas de l'homme pour remettre du vivant dans l'espace contaminé, et constituant une forme d'animal post-humain¹⁸.

Pour Pierre Huyghe, parler de l'humain à travers la figure d'un singe n'est pas un moyen d'opposer l'humanité et l'animalité comme des « entités contrastées » mais de les considérer comme « distinctement superposées l'une sur l'autre¹⁹. »

¹⁴ Eugene Thacker, *In the Dust of This Planet*, Londres, John Hunt Publishing, 2011, p. 6. Traduit par nous.

¹⁵ Flora Katz, « Penser l'extinction avec Pierre Huyghe », *Critique*, n°860-861, 2019/1-2, pp. 151-165, ici p. 165.

¹⁶ Vincent Lecomte, « Singer l'homme pour mieux le démasquer. Le projet écologique de Pierre Huyghe », *Ecozon@*, n°10, Université de Alcalá, Madrid (Espagne), octobre 2019, p. 22.

¹⁷ *Ibid.*, p. 24.

¹⁸ Ana Teixeira Pinto, « The Post-Human Animal. What's behind the proliferation of animals in recent artworks? », *Frieze*, vol.19, 2015, p. 74.

¹⁹ Michio Hayashi, « Ghost in the Shell: An After-Thought on Pierre Huyghe's Human Mask », *Review of Japanese Culture and Society*, University of Hawai'i Press, vol.31, 2019, p. 89.



Ce paysage dévasté peut être mis en relation avec ceux proposés dans *Nope*, après le massacre du singe sur le plateau de télévision, et après le passage du monstre dans le ranch. Le plateau voit son aménagement très organisé soudainement bouleversé et les objets éparpillés, pour certains détruits. Un détail attire l'attention du personnage de l'enfant caché sous un canapé et du spectateur : la chaussure d'un des acteurs humains présents sur le plateau se tient en équilibre verticalement, après que son corps a été malmené par le singe. Ce « miracle négatif » dans le film, soit un événement improbable et irrationnel, mais ayant une connotation ou un effet négatif, à l'inverse des miracles salvateurs répandus dans l'iconographie religieuse, n'en produit pas moins une certaine poésie, introduisant de l'aléatoire dans l'environnement très cadré d'un plateau. Le réalisateur décrit également ce détail comme celui sur lequel s'est focalisé l'enfant pour dépasser son traumatisme, en se concentrant sur le souvenir de la chaussure pour en occulter le contexte. Cet environnement saccagé semble avoir été marqué par un rituel qui n'est pas sans rappeler le désordre de la chambre dans laquelle se passait la performance réalisée en 1974 *I like America and America likes me* de Joseph Beuys dans laquelle l'artiste cohabitait pendant plusieurs jours avec un coyote et interagissait parfois avec lui. À l'issue de cette performance, le sol est maculé de morceaux de feutre du costume de Beuys que l'animal a mordus et déchirés, de terre, de restes de viande crue offerts par l'artiste. Le triangle, la lampe torche et le bâton de berger utilisés par Beuys pendant l'action gisent au sol, et constituent autant de traces d'interactions conflictuelles entre l'homme et le coyote dans un espace commun. Dans *Nope*, ce rituel est orchestré non plus par un humain sur un animal, mais par un animal sur des humains, renversant le rapport de force dans l'occupation de l'espace. Ainsi, aussi dévasté soit-il en apparence, un tel environnement est très clairement saturé de références culturelles humaines. Métaphore attendue de toute fiction interrogeant l'artificialité de nos comportements, le désordre visuel est en fait très cohérent dans l'esprit du spectateur, il fait sens et écho à de nombreux autres films et codes cinématographiques.

Aussi n'est-il pas une surprise que la créature extraterrestre crée également des paysages dévastés : plus exactement elle dévaste un environnement appréhendé par elle comme hostile et ce sont les spectateurs qui y repèrent un paysage, un code à décrypter et à rationaliser. Après avoir englouti et digéré les humains, elle rejette sur le sol, et sur la maison des deux protagonistes, une pluie de sang et de membres humains. Un des deux dresseurs comprend très vite, par son activité de comportementaliste, que l'attitude de l'animal est territoriale, et qu'il n'attaque les gens que lorsqu'ils sont situés dans un endroit donné (le champ sur leur ranch). Le fait de vomir du sang sur leur maison peut aussi être lu comme le comportement d'un animal



qui marque son territoire. On saisit alors que chaque animal a son espace, et maîtrise son environnement, mais fait usage de violence dès lors qu'il aborde des espaces humains, lesquels pourraient être qualifiés d'espaces incompatibles. La science-fiction croise la vulgarisation de l'éthologie. En effet, un animal –pas plus qu'un humain– n'est pas fait pour vivre sur un plateau de télévision ou dans un restaurant à Tokyo. À cet égard, l'assimilation et l'appropriation des espaces des humains par des animaux font écho à l'imitation de notre « jeu » social, culturel et émotionnel, particulièrement acceptable quand il s'agit de singes²⁰, et résonnent avec la notion d'*hackable animal*, développée par l'historien israélien Noah Harari. Cet « animal piratable » ferait de l'humain un être sensible dont le système de récompense et les réseaux neuro-cognitifs peuvent être exploités, et le sont dans le but de le faire consommer un produit ou adhérer à une idéologie, en exploitant sa réceptivité à certains mots-clés, à certaines polices d'écriture, ou à certaines couleurs. Aussi, si cet animal est piratable, il est possible de communiquer avec lui, mais aussi d'en prendre le contrôle : si nous ne parvenons pas à imaginer cela, c'est parce que nous sommes captifs de nos représentations actuelles, qui font de nous les macaques de laboratoire des futurs cyborgs²¹. De fait, si l'être humain peut être imité ou contrôlé, ses espaces, conçus pour lui, peuvent l'être tout autant, et le sont dans *Nope* et dans *Untitled (Human Mask)*. Une fiction ainsi construite ne cherche donc pas à ce que le singe donne l'illusion d'être un humain, elle ne nous piège pas dans une empathie illusionniste mais nous expose ses ficelles, garantissant peut-être ainsi, selon Muriel Plana dans une perspective post-brechtienne²² : il n'y a pas illusion (et donc reproduction) mais imitation identifiée comme inexacte (et donc production de sens). Le paysage dévasté peut être une hétérotopie lorsqu'il signale un espace de jeu pour l'animal, dans tous les sens du terme, y compris celui d'interstice, d'intervalle entre deux espaces et de latitude laissée à son comportement.

Parce que le film et l'œuvre-vidéo sont des fictions, le singe satisfait notre curiosité envers les espaces interdits de la catastrophe nucléaire, inaccessibles depuis l'évènement, tout comme les tréfonds de l'inconscient télévisuel du jeu télévisé comme jeu de massacre. Il nous confronte à nos codes typologiques de lecture en nous conduisant à lire cet espace comme un

²⁰ On rappelle par exemple que le GAP (*Great Ape Project*) entend donner des droits à tous les primates non-humains et à étendre la communauté des égaux à tous les grands singes.

²¹ « Produire un film sur la vie d'un super-cyborg, c'est un peu donner *Hamlet* devant un public de Neandertal. En fait, les futurs maîtres du monde seront probablement plus différents de nous que nous ne le sommes des Neandertal. », Yuval Noah Harari, *Sapiens. Une brève histoire de l'humanité*, Pierre-Emmanuel Dauzat (trad.), Paris, Albin Michel, 2015, p. 485.

²² Voir la distinction opérée entre « l'imitation-représentation-fiction, politiquement performatives et émancipatrices de l'illusionnisme comme outil de domination ou système d'aliénation. », Muriel Plana, *Mondes à venir. L'art de l'anticipation au théâtre*, Paris, Orizons, « Comparaisons », 2022, p. 376.



plateau de tournage ou comme un décor de jeu vidéo d'un univers post-apocalyptique, et nous renvoie à sur-interpréter ses mouvements, autant qu'à nos propres limites de mouvement : que pouvons-nous saisir de l'expérience corporelle, sensible d'un singe dans un paysage irradié ? Que pouvons-nous ressentir de l'expérience d'un animal regardé, raillé, singé ? Comme l'indiquait Boris Cyrulnik, si les lions pouvaient parler, nous ne les comprendrions pas²³ : si les singes pouvaient parler de l'industrie culturelle et de l'industrie pharmaceutique dans lesquelles les humains ont fait beaucoup usage de leurs corps et de leurs comportements, s'ils pouvaient parler des modèles de représentation par lesquels nous abordons les « singeries », qu'en saisirions-nous ?

La proximité visuelle des gestes simiesques avec ceux de l'humain a fait du singe un animal de spectacle qui du singe savant à King Kong est constamment convoqué en art comme miroir, complaisamment offert en vérification de ce qu'il ne parvient pas à être et que nous sommes, nous confortant dans une supériorité que des lectures de théories de l'évolution ont appuyée. La « machine anthropogénique » mise en place dans des fictions où paraissent des hommes et des singes, est « constituée d'une série de miroirs où l'homme, s'il s'y regarde, voit son image toujours déjà déformée en traits simiesques²⁴. » Ce fonctionnement de la représentation en miroir nous amène à chercher l'humain quand le singe est seul : en lui ou tué par lui, manquant ou disparu. Nous ne savons pas penser l'animal en dehors de sa domesticité, de son usage, de son spectacle : c'est en substance ce que nous montrent le film et la vidéo où des singes se passent de nous.

²³ Boris Cyrulnik (dir.), *Si les lions pouvaient parler. Essai sur la condition animale*, Paris, Gallimard, « Quarto », 1998.

²⁴ Giorgio Agamben, *L'Ouvert. De l'homme et de l'animal*, Joël Gayraud (trad.), Paris, Rivages, 2002, p. 46.



BIBLIOGRAPHIE

- Agamben Giorgio, *L'Ouvert. De l'homme et de l'animal*, Joël Gayraud (trad.), Paris, Rivages, 2002.
- Barikin Amelia, *Parallel Presents. The Art of Pierre Huyghe*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2015.
- Bossi Laura, « V. Histoires de singes », dans Bossi Laura (dir.), *Histoire naturelle de l'âme*. Paris, PUF, 2003, pp. 237-284.
- Cyrulnik Boris (dir.), *Si les lions pouvaient parler. Essai sur la condition animale*, Paris, Gallimard, « Quarto », 1998.
- Dominguez Leiva Antonio, *L'Amour Singe ou la passion selon King Kong. Généalogie d'un mythe sexuel*, Paris, Orizons, « Universités/Comparaisons », 2014.
- Elmarsafy Ziad, « Aping the Ape: Kafka's "Report to an Academy" », *Studies in 20th Century Literature*, Vol.19, Iss.2, article 2, 1995, pp. 159-170.
- Harari Yuval Noah, *Sapiens. Une brève histoire de l'humanité*, Pierre-Emmanuel Dauzat (trad.), Paris, Albin Michel, 2015.
- Haraway Donna, *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*, Londres, Routledge, 1989.
- Hayashi Michio, « Ghost in the Shell: An After-Thought on Pierre Huyghe's Human Mask », *Review of Japanese Culture and Society*, University of Hawai'i Press, vol.31, 2019, pp. 81-95.
- Kafka Franz, *Un Rapport pour une Académie* (1917), traduction de Marthe Robert, in *Récits, romans, journaux*, Paris, Le livre de poche, 2000.
- Katz Flora, « Penser l'extinction avec Pierre Huyghe », *Critique* (n°860-861), 2019/1-2, pp. 151-165. DOI : 10.3917/criti.860.0151. URL : <https://www.cairn.info/revue-critique-2019-1-page-151.htm>
- Lecomte Vincent, « Singer l'homme pour mieux le démasquer. Le projet écologique de Pierre Huyghe », *Ecozon@*, n°10, Université de Alcalá, Madrid (Espagne), octobre 2019, pp. 9-25.
- Lewis Mark, *Pierre Huyghe: Untitled (Human Mask)*, Londres, Afterall Books, 2021.
- Naugrette Catherine, *Paysages dévastés. Le théâtre et le sens de l'humain*, Belfort, Circé, 2004.
- Powell Matthew T., « Bestial Representations of Otherness: Kafka's Animal Stories », *Journal of Modern Literature*, Indiana University Press, Vol.32, N°1, Fall 2008, pp. 129-142.



Plana Muriel, *Mondes à venir. L'art de l'anticipation au théâtre*, Paris, Orizons, « Comparaisons », 2022.

Teixeira Pinto Ana, « The Post-Human Animal. What's behind the proliferation of animals in recent artworks? », *Frieze*, vol.19, 2015, pp. 72-77.

Thacker Eugene, *In the Dust of This Planet*, Londres, John Hunt Publishing, 2011.

Vogt Naomi, « The Invention of (YouTube) Ritual and Pierre Huyghe's Holiday », *TDR*, Cambridge University Press, vol.65-4, décembre 2021, pp. 147-165.