

Anaïs BERNARD
sous la direction de Pierre Morelli.

Au-delà de l'œuvre corps...

**Approche de la nature
humaine dans les arts
plastiques.**

Université Paul Verlaine de Metz
Master 2 Arts et Culture,
Spécialité Industries Culturelles
Années 2011/2012.



Au-delà de l'œuvre corps...

Approche de la nature humaine dans les arts plastiques.

Couverture : Photographie de Steven Ranfaing,
Installation *-dividu #2*, technique mixte, présentée
le 15 mai 2012, réalisée par Anaïs BERNARD.

Master 2 Arts et Culture, spécialité Industries Culturelles.
Années : 2011/2012.

Anaïs BERNARD
Sous la direction de Pierre Morelli.

Au-delà de l'œuvre corps...

Approche de la nature humaine dans les arts plastiques.



Université Paul Verlaine de Metz
Île du Saulcy
57000 METZ



Remerciements à Monsieur Pierre Morelli, maître de conférence, Sciences de l'Information et de la Communication, à Pierre-Antoine Loisy et Steven Ranfaing pour leur soutien, sans oublier ma famille et Malibu.

« La plus haute tâche de la tradition est de rendre au progrès la politesse qu'elle lui doit et de permettre au progrès de surgir de la tradition comme la tradition a surgi du progrès. »

Jean d'Ormesson.

Sommaire :

Introduction : Du modernisme à la modernité, introduction au post-humain.	7
Chapitre I : La philosophie du corps.	
1.1 Perception(s) du corps.	13
1.2 Philosophie et nature humaine.	19
1.3 Le corps aujourd'hui.	25
Chapitre II : Introduction du progrès technique et scientifique dans le monde de l'art.	
2.1 Quand les avancées technologiques servent l'art.	30
2.2 Les créatures artificielles.	38
Chapitre III : Corps réel, corps virtuel : réponses au concept de nature humaine à travers l'art.	
3.1 Les bio-sciences et la génétique chez Paul Vanouse.	47
3.2 Le rejet de la mort dans l'œuvre ORLAN.	52
3.3 Les limites du corps par Stelarc.	56
3.4 Concept du -dividu chez Yann Minh.	61
3.5 Concept de la créature artificielle autonome, Thin, d'après Koichi Murakami.	69
Synthèse : Construction du corps futur.	75
Bibliographie	78
Sitographie	80
Annexes	81
Sommaire des annexes	82

Introduction :

Du modernisme à la modernité, introduction du posthumain.

*« L'homme moderne est l'esclave
de la modernité : il n'est point de
progrès qui ne tourne pas à sa
plus complète servitude. »*

Paul Valéry,

Extrait des *Regards sur le Monde Actuel*.

Il est préférable avant même de commencer cet exercice d'écriture d'expliquer comment il est possible d'arriver à la notion de progrès technique. C'est pourquoi il semble judicieux de définir, ou du moins d'éclaircir les termes de modernisme et de modernité. Aujourd'hui, il est gênant de constater qu'il y a erreur sur l'utilisation de ces mots, l'un étant employé à la place de l'autre. Cette situation mène à des contre sens, et parfois des non-sens dans notre langue française. Il faut entendre par modernisme une référence directe à la notion d'art moderne, c'est-à-dire de référence à un projet et à un état d'esprit. Le modernisme englobe l'ensemble des phénomènes qui, vers le milieu du XIX^e siècle, réalisent dans l'art et la culture la transmutation des valeurs inaugurant l'ère de la modernité¹. Le modernisme est bien un ensemble de mouvements culturels qui a animé les sociétés occidentales pendant un certain nombre d'années. Cet assortiment d'évolutions culturelles permet de donner le coup d'envoi à une « aventure créatrice », dont la modernité apporte une des réponses possibles. De ce fait, la modernité apparaît être comme l'ensemble des phénomènes qui définiraient le changement global de la société, bouleversant les mentalités et les modes de vie. La modernité se définit d'une part comme une conséquence du modernisme, et d'autre part comme son reniement. « Dans la mesure où l'écart entre les idées et les faits, entre le rêve moderniste et la réalité moderne, mesure tout ce qui sépare l'ardeur joyeuse des attentes de la tristesse des accomplissements »². En conclusion, ces deux termes renvoient tant à une utopie qu'à une altération. Il faut entendre par utopie celle que désigne le projet des avants-gardes

1 Conio G., 2003, *L'Art contre les masses, esthétiques et idéologies de la modernité*, Lausanne, L'Age d'homme, p.323.

2 *Ibidem*.

de changer la vie. Quant à l'altération, elle est à l'origine des idéologies qui attribuent l'exécution de ce projet, et le fait passer pour le dernier mot de l'histoire. Le but ultime de cette idée est de faire croire à une illusion plutôt qu'à une réalité. La modernité apparaît comme cette rupture volontaire entre les transformations, les changements et les pratiques qui s'opèrent et ce qui semble dépassé, inadapté à l'évolution de notre société. Pour ce changement, il est important de transgresser les règles qui ont été convenues par le passé pour bâtir un nouveau mode d'existence : « gagner, grâce à l'intelligence et à l'imagination, identité, socialité et liberté »¹. Le développement de la technique d'une part et de l'économie d'autre part ont permis de construire la modernité sur trois idées, trois piliers du nom de progrès, de raison et de bonheur. Or, il est regrettable d'observer que ces trois valeurs fondatrices de la modernité sont en crise depuis plusieurs décennies. Le bonheur, promis par le progrès et la raison, a laissé sa place à la notion de malaise. Un sentiment de perte de repères s'est installé sur la société déstabilisant du même coup les bases-mêmes de la modernité. Jean Baudrillard prétendait que « la modernité n'est ni un concept sociologique, ni un concept politique, ni proprement un concept historique, c'est un mode de civilisation caractéristique, qui s'oppose au mode de tradition, c'est-à-dire à toutes les autres cultures antérieures ou traditionnelles »².

Le terme de post-moderne est très largement emprunté à l'architecture et plus largement aux créations artistiques, ce qui permet d'introduire un discours qui se veut des plus ironiques sur les conventions « an-historiques » du modernisme. C'est dans ces conditions qu'apparaît à la fin du XX^e siècle cette notion de post-modernité pour désigner un événement historique durant lequel les structures institutionnelles, sociales et spirituelles se désagrègent, voire tendent à disparaître³. Sous l'influence de la consommation de masse et de l'émergence d'un individu libéré et soucieux de sa jouissance immédiate et de son épanouissement personnel, il est possible de constater l'effondrement des grandes idéologies telles que la dimension explicative du monde, l'affaiblissement des repères, l'affaiblissement des structures d'encadrement et de sociabilité traditionnelles. La post-modernité veut surmonter le désenchantement du monde qu'on lui avait promis par le remplacement de certaines valeurs. C'est ainsi que l'efficacité remplace la légitimité, la gestion prend la place de la politique, du contrôle et de la propriété. L'information gère les décisions prises par les différents organismes. Le but est d'engendrer un ensemble sociétal qui serait normalisé de manière décisionnelle et opérante, plutôt que de manière politico-institutionnelle. En

1 Barus-Michel J., 2004, *L'hypermodernité, dépassement ou perversion de la modernité ?*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville, Saint-Agne, Erès, p.239.

2 Breleur E., 2000, *Qu'avons nous à voir avec la modernité et la post-modernité*, in *Traditions, modernité, art actuel*, Fort-de-France, CEREAP, p.75.

3 Aubert N., 2004, *Un individu paradoxal*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville Saint-Agne, Erès, p.14.

réalité, modernité et post-modernité appartiennent à une même histoire abordée sous deux angles différents. La modernité ne pouvant plus se développer en terme de progrès, la post-modernité se donne comme mission l'abandon des valeurs de la modernité. De ce fait, elle se met à réinterpréter le passé, car si le nouveau peut être nouveau, il peut également faire référence à un retour dans le passé et devenir dans ce cas un renouveau¹.

Alors l'hypermodernité serait-il un synonyme de la post-modernité ? Ou au contraire ces notions rentrent-elles en contradiction ? C'est au début des années 80, suite à une étude pour une célèbre multinationale d'origine américaine, qu'un groupe de chercheurs formule pour la première fois le concept d'hypermodernité pour désigner l'exacerbation de la modernité, avec les effets qu'elle induit². Le préfixe «hyper», qu'il nous est possible de retrouver par exemple dans hyperactivité, tout comme dans hypermoderne, est une expression qui désigne le trop, l'excès, le au-delà des normes et des cadres établis. Il s'introduit dans le champs des superlatifs avec une connotation de dépassement constant, d'extrême, de situation limite³. L'hypermodernité se présenterait plutôt comme un équivalent de modernité mais en plus grand, plus extrême, plus excessif. Il faut souligner que dans le langage mathématiques, « hyper » signifie « à n dimension ». Son importance réside dans le sens où cette précision permet de rendre compte de certains caractères de l'individu contemporain, créant de ce fait un lien direct entre les rapports d'un individu hypermoderne et son époque⁴. Cette individu vit en permanence dans l'excès tant dans sa consommation, que par son stress, ses sollicitations ou encore ses pressions. Il espère ainsi concourir dans une quête, celle de la performance, du toujours plus, toujours mieux et en des temps records. L'homme hypermoderne se réfugierait dans le confort qu'il trouve dans la technologie et dans le plaisir sans limite que lui offre l'hyperconsommation. Il a cessé de penser pour mieux calculer. Cette course serait un moyen de se fabriquer à l'aide des technologies de pointe, où le rêve serait « la sécurité de la jouissance » et l'abolition du hasard et de la mort. Cette individu apparaîtrait alors comme « une fiction, une représentation imposée aux individus à force de slogans et d'images »⁵. En conclusion, l'homme hypermoderne ne serait qu'un « double pervers » de l'individu moderne avec des valeurs autres. L'économie a pris la place du politique, la sensation remplace le sens et l'image substitue la pensée.

1 Breleur E., 2000, *Qu'avons nous à voir avec la modernité et la post-modernité*, in *Traditions, modernité, art actuel*, Fort-de-France, CEREAP, p.76.

2 Aubert N., 2004, *Un individu paradoxal*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville Saint-Agne, Erès, p.15.

3 Rhéaume J., 2004, *L'hyperactivité au travail : entre narcissisme et identité*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville Saint-Agne, Erès, p.93.

4 Ascher F., 2004, *Le futur au quotidien*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville Saint-Agne, Erès, p.279.

5 Aubert N., 2004, *Un individu paradoxal*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville Saint-Agne, Erès, p.22.

Soit un ensemble de représentations et de comportements qui dépendent d'une exaspération de la modernité entraînant une recherche de la jouissance à travers la technologie, la productivité et la spéculation, le tout enjolivé par une réalité fictive¹.

La modernité apparaîtrait comme un sous-composant culturel qui permet d'introduire la vaste problématique du progrès. L'idée même de progrès s'inscrit en amont par une dimension chrétienne se constituant d'une histoire qui voudrait assimiler une marche de l'humanité vers la réalisation d'un projet voulu et dessiné par Dieu. Cette représentation, inspirée de Saint-Augustin d'un esprit humain qui s'améliorerait au fil des années et des siècles, chercherait une spiritualité des plus entières. La notion de progrès prend toute son ampleur au siècle des *Lumières* où l'on cherche à développer la connaissance, les sciences mais aussi les techniques. Il est possible de parler dans ce cas précis d'une volonté de progrès illimité des sciences, qui culminera à son apogée à la date de 1702 d'après Fontenelle. C'est à travers la philosophie des *Lumières* qu'il sera possible de découvrir une conception positive du progrès, tout en soulignant les limites matérialistes auxquelles le progrès se confronte. Le XIX^e siècle consolide cette mouvance optimiste et positive. Le XX^e siècle confirme davantage cette idée positive, tout en prétextant qu'elle est assimilée à une doctrine bourgeoise. Elle y reste attachée, permettant un remaniement de cette notion de progrès dans un but social qui s'ajouterait au progrès technique et scientifique déjà² existants. L'étymologie du mot « progrès » nous indique bien cette action d'avancer avec son origine latine *progressus*. Seulement, cette progression qui se veut graduelle entraîne une amélioration ou au contraire une aggravation de la société « en perpétuant une ou des traditions et en mettant au service de cette dernière un certain nombre de découvertes scientifiques, économiques, sociales et culturelles »³. Comme le souligne Baudrillard : « Il ne s'agit plus que l'homme pense le monde, mais que le monde pense l'homme »⁴.

Le progrès technique est-il une critique de la nature dans l'évolution de l'oeuvre-corps ? Peut-il mettre à défaut la capacité d'adaptation de l'être humain ? Comment et pourquoi ?

Nous débuterons dans notre première partie, *La philosophie du corps*, sur une analyse théorique des différentes perceptions que nous avons du corps. Il est toutefois possible d'affirmer que cette analyse est très personnelle dans la mesure des choix qui ont du être fait. Dans

1 Barus-Michel J., 2004, *L'hypermodernité, dépassement ou perversion de la modernité ?*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville Saint-Agne, Erès, p.241.

2 Joppolo G., 2000, *Tradition de la transition*, in *Tradition, modernité, art actuel, Recherches en Esthétique*, Revue du C.E.R.E.A.P., n°6, octobre 2000, p.33.

3 *Ibidem*, p.35.

4 *Ibidem*, p.19.

Philosophie et nature humaine, l'exercice consiste à faire un état des lieux concernant la philosophie du corps tout en se basant sur la philosophie classique. Nous devons contextualiser ce corps pour comprendre ce que nous nommons depuis maintenant des siècles la « nature humaine ». Cette nature nous dicte en quelque sorte notre ligne de conduite pour concourir dans une quête qu'il nous faudra déterminer. La mise en place du terme de nature humaine s'appuie quant à elle sur des hypothèses qu'il a fallu vérifier pour tenter d'émettre une possible définition de cette notion. L'ouvrage *Humain, Posthumain*, de Dominique Lecourt est une référence importante dans l'étayage de notre réflexion. Nous nous sommes appuyés sur la philosophie du corps et notamment sur un interview/questionnaire du philosophe et professeur Bernard Andrieu [1] pour aborder la notion du corps. C'est par un échange d'e-mails que nous avons pu dresser la perception du corps humain aujourd'hui comme étant un corps harmonieux, un corps machine, un corps image, un corps matière et son au-delà. A partir de cette analyse, nous pourrions définir, ou peut-être redéfinir la notion de corps en 2012. Cette première partie se conclura par de possibles hypothèses sur l'évolution du corps humain dans un futur plus ou moins lointain, avec notamment l'étude du concept développé par David Le Breton sur la notion de non-corps.

Le progrès, qu'il soit technique, scientifique, social ou culturel, comme nous avons pu le voir, marque l'action d'avancées, permettant l'amélioration de la société dans la majorité des cas. Dans ce chapitre, *Introduction du progrès technique et scientifique dans le monde de l'art*, nous verrons que le monde de l'art n'est pas resté en marge des innovations. Il a su se les approprier tout au long de l'histoire. Nous nous contenterons de citer et de mettre en lumière quelques découvertes allant de l'autopsie du corps à la manipulation du génome au XX^e siècle en établissant une chronologie des événements. L'échantillonnage des avancées techniques ou scientifiques abordées sera mis en relation avec un artiste contemporain pour comprendre comment le monde de l'art s'est approprié ces techniques. L'esthétique et la beauté issues des sciences sont bien présentes et l'art est là pour nous le rappeler à chaque instant, permettant de vulgariser certaines approches sous les yeux d'un public profane. Face à cette progression technique, nous aborderons les créatures artificielles. Après avoir dissocié les monstres et les créatures, nous avons pu nous appuyer sur la théologie chrétienne pour comprendre comment l'être humain était lui-même une créature. C'est par une approche des plus symboliques que nous avons pu expliquer la volonté de l'homme de se hisser au rang de créateur en donnant libre cours à son imaginaire. Cette approche nous a permis d'aborder la coupure qui s'est établie entre les sens et la réalité, nous permettant de définir ces deux notions. Cette coupure marque un des fondements de la modernité. Nous tâcherons de mettre en lumière ce concept dans notre société actuelle, tout en différenciant l'artificiel du numérique qui apparaît

comme une évolution supplémentaire dans le processus de création.

Cette théorie sera enrichie par le développement d'une troisième partie, *Corps réel, corps virtuel : réponses du concept de nature humaine à travers l'art*, à travers cinq artistes contemporains et une analyse plastique, mais aussi théorique et personnelle, de leurs travaux. C'est ainsi que le bio-art, qui prend pour médium les ressources plastiques offertes par les biotechnologies, sera présenté via Paul Vanouse. Cette confrontation entre art, recherche et science nous permettra d'approcher le corps d'un point de vue génétique et plus précisément à travers la notion de génome humain. Cette démarche toute particulière nous permettra de nous interroger sur la démocratisation de la science à travers l'art dans les musées. De la génétique, nous passerons à l'utilisation de la chirurgie esthétique avec l'artiste française ORLAN qui remet en cause les normes arithmétiques qui définissent notre corps. Elle souhaiterait de ce fait créer un nouveau modèle de canon de beauté inspiré de la jeunesse des cultures. À travers son travail, nous pourrions nous questionner sur notre société et tout particulièrement sur le culte de l'éternelle jeunesse qui domine aujourd'hui dans la mode, dans la publicité et dans notre quotidien. Les limites du corps, vues par Stelarc, nous entraîneront sur les traces du cyborg par l'ajout de greffes. Le concept se veut additif et nullement soustractif : c'est un corps amélioré que cherche à construire l'artiste. Ces expériences corporelles ont pour but de pousser le corps hors de ses limites pour répondre à la demande de notre société hypermoderne, l'artiste estimant que le corps que nous connaissons est obsolète par rapport à nos besoins. Le mouvement cyberpunk dans lequel évolue Yann MINH nous amène à définir un de nos doubles, l'avatar. Ce cyborg de pixel et son univers virtuel permettent à nous, individus, de nous matérialiser sous forme d'un -dividu. C'est à travers un échange de documents sous Google Doc qu'il a été possible d'obtenir un interview/questionnaire de ce « noonaute » [2] qui nous explique le concept de « dividualisation » et l'utilisation de l'informatique comme un moyen pour prendre la forme que l'on souhaite. Pour terminer, nous présenterons la créature virtuelle et autonome Phin, de Koichi Murakami. Cette créature mi-dauphin, mi-oiseau évolue sur la planète Téo en temps réel. Nous aborderons les limites d'un tel projet et verrons pourquoi le spectateur se lasse très rapidement de ce type d'idée, malgré l'envie de créer et donner la vie à des créatures inspirées de la réalité.

La synthèse, *Construction du corps futur*, prendra la forme d'un bilan récapitulant les trois chapitres précédents et en ouvrant le champs d'investigation sur une possible hypothèse de comment le corps muera dans l'avenir. Cette amorce nous permettra de faire des suppositions sur le corps du *demain*, un futur qui n'est pas aussi éloigné que l'on veut bien le croire.

Chapitre I :

La philosophie du corps.

« La femme comme l'homme est son corps, mais son corps est autre chose qu'elle. »

de Simone de Beauvoir.

« L'étude du corps fournit une conception d'une complexité indicible. »

de Nietzsche.

1.1 Perception(s) du corps.

La thématique du corps est extrêmement complexe puisque, pour l'étudier, il nous faut le morceler pour mieux l'appréhender. Il nous faudra nous appuyer sur une analyse anthropologique car il appartient au fondement identitaire de l'homme, sur une analyse biologique car c'est un organisme physiologique animal, mais aussi sur une analyse phénoménologique afin d'éclaircir la nature complexe des rapports entre sujet et objet. Le corps apparaît comme « le point d'ancrage de notre rapport au monde, aux autres, à nous-mêmes, un noyau de représentations »¹. L'homme ne serait pas ce qu'il est sans le corps qui lui donne un visage et une identité, car notre existence est corporelle². Qu'est-ce qu'un corps pour qu'il en soit ainsi ? Comment pourrions-nous le définir ? Une possible approche par Freud, fondateur de la psychanalyse, nomme le corps comme « *seelischer Apparat* » (« appareil de l'âme »), lequel se composerait d'éléments corporels, d'organes, de morceaux de corps³. Cette approche nous confirme le morcellement qu'il faut opérer pour concevoir le corps dans son ensemble. Le corps psyché semblerait être, quant à lui, une machine de captations et de transformations permettant un échange d'énergies entre les sensations

1 Audrieu B. & Boëtsch G., 2008, *Dictionnaire du Corps*, Paris : CNRS éditions, p.1.

2 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige, p.7.

3 Plinio Walter Prado Jr, 2006, *Inscrire, à l'épreuve du technologique – le corps entre l'art et l'artefact*, in *Thé@tre et nouvelles technologies*, Garbagnati L. & Morelli P. (dir.), Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, collection Écritures, p.35.

(énergies externes) et les pulsions (énergies internes). De plus, le corps est un élément culturel qui se représente par une construction symbolique, non comme une réalité. En nous reliant au monde et aux autres individus, il véhicule un état social, une vision, une histoire qui lui donne un rôle socioculturel au sein-même de notre existence. Il est intéressant de constater que le corps apparaît comme une évidence et qu'il reste pourtant insaisissable. L'exemple concernant le modèle de possession, « mon corps » apparaît dans la théorie de l'anato-physiologie, c'est-à-dire dans le biomédical, pour désigner l'acteur social à travers une société qui développe l'individualisme.

Le corps a un statut extrêmement ambigu car il ne peut être simplement défini comme une banale chose, ni réduit au rang de conscience pensante. Alors oui, le corps est bien un « objet matériel » car il s'inscrit dans le devenir et le paraître, ce qui lui donne ce caractère indéfinissable. Mais il correspond aussi à l'« objet que nous sommes » en désignant notre humanité mais aussi notre particularité¹. Voici ce qui fait toute la singularité de notre corps : être une chose pas comme les autres. Cette notion permet même d'envisager, au moins de façon conceptuelle, de pouvoir s'en affranchir un jour. Même si l'idée de mettre le corps à distance peut paraître bien abstraite, cette pensée est à mettre dans le rang des possibles hypothèses du corps de demain. Dans cette partie, nous tâcherons d'éclaircir certaines perceptions du corps qu'il est possible d'observer aujourd'hui.

Le corps-sujet est une réalité qui existe depuis toujours par sa beauté, ses faiblesses, ses besoins et ses souffrances. Il a inspiré un grand nombre de représentations sculpturales, peintes ou photographiées à travers le monde de l'art. Il a personnifié tous les rangs de la société, des dieux au clergé, en passant par la paysannerie et la bourgeoisie, représentant l'homme et la femme à travers les âges, les époques et les modes, contant l'histoire, les mythes, les commandes et les envies. Le corps humain a traversé des siècles de création tout en restant sujet de figuration. Il serait possible de citer par exemple le cubisme qui, à l'aube du XX^e siècle, introduit le point de vue multiple donnant des corps décomposés, juxtaposés, enchevêtrés, vu sous plusieurs angles, le tout dans une même représentation. Depuis 1960, les changements sociaux, les événements politiques contribuent à libérer l'individu. C'est durant ces années que le mouvement Pop Art voit le jour, s'inspirant de la société de consommation, et que l'art performatif se développe. En 1980, on peut observer des conduites à risques et la pratique de sports extrêmes comme le *body building*, permettant de construire le corps dans le but de l'exhiber. Depuis maintenant une bonne dizaine d'années, les pratiques corporelles tendent à se banaliser (tatouage, piercing, scarification, *body painting*, etc) dans notre société. Ces pratiques appartiennent aux rites, aux esprits, au pouvoir de guérison, à la

1 Marzano M., 2009, *La philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France : « Que sais-je ? », p.4.

notion-même de passage qui émanent des cultures de l'Orient et de l'Afrique, pour arriver sous forme atténuée et dans un but de séduction en Occident. Le corps humain est, certes, sujet, mais il est possible de le mettre à distance et de le contempler lui attribuant un rôle d'objet¹. Cette possible interactivité existante entre corps-sujet et corps-objet, cette « relation frontale [se voit lésardée] par le point de vue unifocal, la stabilité et l'unicité de la représentation qui n'a désormais de sens qu'en tant que processus opératoire »². Le corps prend la valeur de l'objet qu'il est, c'est-à-dire rare, prenant des prix inestimables au regard de la demande médicale et biologique (transplantation d'organes, prothèses, transfusions sanguines, procréations assistées, manipulations génétiques, etc)³. Le corps devient matière.

Le développement des techno-sciences accentue ce phénomène traitant le corps comme une matière première qu'il faut activer, reconfigurer, organiser, déstructurer dans le but d'une reconfiguration du soi⁴. Cette fabrication du soi, du moi, du nous, se veut loin des identités qui nous sont fixées et de notre société normative. En effet, le corps se présente comme une matière malléable, transformable, telle une pâte à modeler. Le corps peut être déformé, il est possible de lui retirer des éléments ou au contraire de lui en ajouter. Le corps apparaît donc comme un support qui devient idéal pour les inscriptions. Depuis plusieurs siècles, le corps nu, entièrement nu, serait envisagé comme grossier et rejoindrait de ce fait l'ordre de la nature en confondant homme et animal⁵. Le corps biologique se construit socialement par des manières d'agir, en le parant, en le déformant, en l'instrumentalisant dans le but d'être et d'avoir ce corps, de lui correspondre. La construction symbolique du corps dans nos sociétés culturelles nous amène à soustraire des fragments organiques (prépuce, clitoris, dents, doigts, etc), à le marquer (scarifications, incisions, tatouages, etc), à altérer sa forme originelle (allongement du crâne ou du cou par des procédés de contention, déformation des pieds et du buste, etc), à le parer de bijoux et d'objets rituels qui permettent de le réorganiser⁶. Le « façonnage du matériau corporel s'accomplit culturellement »⁷. Le corps donne accès à une image, à un paraître, mais qui, dans un autre temps, fait référence à notre personne. Notre corps apparaît donc comme un corps-image qu'il nous est possible d'observer par

1 *Ibidem*, p.6 et 7.

2 Hébert C ; & Perelli-Contos I., 2006, *Théâtre et (nouvelles) technologies : un espace d'interactions*, in *Thé@tre et nouvelles technologies*, Garbagnati L. & Morelli P. (dir.), Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, collection Écritures.

3 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige, p.231.

4 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan : Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, Éd. La lettre volée, p.17.

5 Borel F., 2006, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris : Pocket, p.17.

6 Le Breton D., 1992, *La sociologie du corps*, Paris, Presses Universitaires Française : « Que sais-je ? », p.74.

7 Baudry P., 1998, *Le corps défait*, in *Corps, arts et société : Chimères et utopies*, Lydie Pearl (dir.), Paris ; Montréal (Québec), Éd. L'Harmattan, p.255.

reflet dans une surface réfléchissante. Paul Valéry disait :

« Comment l'homme sans miroir se figurerait-il son visage ? Et comment se figurer l'intérieur de son corps si l'on ignore l'anatomie ? Que si on la connaît, l'intimité du travail de ces organes nous échappe dans la mesure où nous manquons de ce qu'il faudrait pour la voir et la concevoir. Ce n'est pas elle qui se dérobe : elle ne recule pas devant nous ; c'est nous qui ne pouvons nous en rapprocher »¹.

En vérité, l'expérience du corps au quotidien brouille la distinction du sujet et de l'objet, pour l'unique raison que le corps humain s'avère être à la fois un corps-sujet et un corps-objet. L'individu « est » un corps et « a » un corps. Par conséquent, l'homme travaille son image. Il la modifie pour la faire correspondre à certaines attentes, à certaines normes culturelles. En évoluant dans un monde d'images, le corps lui-même est devenu image. D'où l'expression « image du corps » introduite par Paul Schilder, contemporain de Freud, qui signifierait :

« Un apparaître à soi-même du corps ; terme qui indique aussi que, bien que passant par les sens, ce n'est pas une pure perception ; et, bien que contenant des images mentales et de représentations, ce n'est pas une pure représentation »².

L'image du corps évoque la représentation que l'individu se fait de son propre corps à travers un contexte socioculturel particulier, mais aussi par le biais de son histoire personnelle. L'image du corps s'inscrit dans un univers homogène et familier permettant des sensations envisageables et identifiables grâce au sentiment d'unicité que forment les différentes parties du corps, à leur compréhension comme un tout qui se limite précisément dans l'espace³. Le corps-image se construit à travers l'apparence, c'est-à-dire une mise en scène par l'individu, acteur de son propre rôle qui cherche la meilleure manière de se présenter et de se représenter. À travers les apparences, l'homme peut se mettre en jeu dans sa société suivant les contextes qui se présentent à lui⁴. C'est un moyen d'attirer l'attention et d'exister par le regard des autres, mais aussi d'occulter le vieillissement, la fragilité de son enveloppe corporelle et d'entretenir sa santé. Le contemporain bâtit le corps en

1 Valéry P., 1960, *Mauvaises pensées et autres*, in *Œuvres*, Paris, Gallimard, p.798.

2 Madioni F., 2008, *Image du Corps*, in *Dictionnaire du Corps*, Andrieu B. & Boëtsch G. (dir.), Paris : CNRS éditions, p.179.

3 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige, p.150.

4 Le Breton D., 1992, *La sociologie du corps*, Paris, Presses Universitaires Française : « Que sais-je ? », p.97.

réalité de soi, en apparence de l'homme par lequel on estime la qualité de sa présence et où lui-même arbore l'image qu'il souhaite donner aux autres¹. Il est possible d'observer depuis les années 60, et avec une augmentation grandissante jusqu'à nos jours, un nouvel imaginaire du corps qui se voit devenir un thème de prédilection du discours social. Le corps devient un « lieu géométrique de la reconquête du soi », un « territoire à explorer », un « lieu d'affrontement désiré avec l'environnement grâce à l'effort et l'habileté », un « lieu privilégié du bien-être ou du bien-être paraître »². Cette société, qui propulse le corps en idole, engendre des comportements individualistes et narcissiques chez l'être humain. Nous ne rappellerons pas l'origine du narcissisme à travers son mythe mais nous en développerons rapidement l'idée. Ce fondement de la confiance en soi campe sur une position d'indépendance qui présuppose un engagement compromettant vis-à-vis d'autrui. Freud introduit cette notion en 1914 dans son analyse pour désigner une personne qui juge son investissement libidinal comme plus digne d'intérêt que celui de son entourage, sans pour autant exclure l'échange symbolique existant. Le narcissisme dit « de la modernité » est avant tout un discours. Il qualifie une atmosphère sociale, une forme tendancielle plutôt qu'une dominance, une intensité sociale particulière propre à des catégories et des lieux³. Cet égotisme nous intéresse dans la mesure où il marque délibérément un apogée du ressenti et de la séduction, se soumettant à un comportement tout aussi décontracté que volontaire, une idéologie du corps qui le place en faire-valoir. Ce narcissisme se traduit par un paradoxe distanciant le soi-même par un calcul des plus complexes. L'individu se voit changé en opérateur, faisant de son existence et, par la même occasion de son corps, un écran où il serait possible d'agencer favorablement les signes. Le corps n'est pas seulement signe ou image, il est géré comme une propriété personnelle, une véritable machine à entretenir pour sa performance. Il prend la place du sens des sens, se transformant en signifié de l'identité personnelle et de la transformation de soi⁴.

Nous en arrivons au corps-machine qui a partagé Descartes et Aristote sur cette question. Si Descartes expliquait les différentes fonctions du corps en le comparant à une machine, Aristote, quant à lui, argumentait que ce mécanisme automatisé était l'œuvre de Dieu. Cette représentation du corps – ne cessera d'inspirer l'imaginaire de l'homme – permet dès lors de transplanter la distinction métaphysique de l'âme et du corps, mais aussi d'interpréter leur union au sein de l'enveloppe corporelle. À l'heure des techno-sciences toutes puissantes, où le rêve de mutation s'hybride au désir de fusion, le corps n'est plus engendré par le langage, mais bien par la technique⁵. La machine sort

1 Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Éd. Métailié : Traversées, p.26.

2 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige, p.157.

3 *Ibidem*, p.172.

4 Référence à L'interview/questionnaire de Bernard Andrieu, du 21 mai 2012, référence à l'annexe [1].

5 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan : Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, Éd. La lettre volée, p.20.

de son statut instrumental pour se lier, se coupler, s'entremêler à l'humain. Mais « le corps ne devient pas machine, c'est la machine qui prend corps dans des combinaisons interactives »¹. Il est possible d'observer un effacement des frontières entre la chair de l'homme et la force mécanique de la machine, entre les processus mentaux et techniques, le langage informatique pénètre les comportements pour justifier de l'homme. Dans un premier temps, nous développons la robotique et l'informatique tout en établissant comme comparaison de puissance le cerveau humain. En 2010, les ordinateurs que nous utilisons ont acquis les capacités que possèdent un cerveau de lézard. D'ici 2040, le cerveau humain sera rattrapé, atteignant du même coup le but initialement mis en place et donnant une réalité aux thèmes de science-fiction que nous connaissons tous². Dans un autre temps, l'art expérimente, entre anticipation et après-coup, ce que la science est en train de redéfinir : le corps. L'être humain a mis au point des techniques lui permettant de créer des êtres vivants synthétiques selon son imaginaire et sa fantaisie, à la limite du mi-homme, mi-objet : le corps devient une œuvre d'art.

L'homme en tant qu'être social dispose de l'aptitude à se rendre conforme à un idéal, le poussant à exercer une réelle violence à l'égard de la nature³. Le mythe du corps n'est pas une illusion matérialiste, il exprime l'individu et son imaginaire qui se voient projetés sur la surface de la peau. Les différentes actions sur le corps, à l'efficacité de l'illusion artistique, reconfigurent le vivant. Depuis peu de temps, il est possible d'observer l'émergence d'un mouvement nommé *Body Hacking*⁴. Entre rebelles et explorateurs du corps, tous ces individus ont pour objectif d'implanter dans leur corps de nouveaux composants mixant le biologique et l'électronique, pour développer de nouveaux sens, éprouver des sensations nouvelles. Art et métamorphose du corps s'entrelacent dans une valse où la culture s'empare de la nature. La mise en performance conduit le corps dans une indéfinition sans cesse renouvelée de ses capacités : épreuves, rituels, pratiques, symboles, etc. autant d'éléments qui constituent le corps à travers notre société. L'œuvre-corps gomme ce qui le gêne, amplifie ce qui le séduit, mettant en valeur un anti-naturalisme aliéné. Les fantasmes des uns donnent corps aux fantasmes des autres en les matérialisant esthétiquement. Le corps manipulé « devient statue et, pour l'artiste lui-même, le modèle semble déjà et toujours pris de représentation »⁵. L'œuvre-corps, comme la création artistique, a toujours quelque chose à dire en plus qui déborde de ce qu'on peut dire de lui. Quand on pense avoir la clé de lecture, c'est à ce moment qu'il se dérobe, accentuant son caractère inaccessible et contradictoire. L'individu cherche à

1 *Ibidem*, p.6.

2 Lecourt D., 2003, *Humain, posthumain*, Paris, Presses Universitaires de France, p.68.

3 Borel F., 2006, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris : Pocket, p.227.

4 Fievet C., 2012, *Body Hacking, Pirater son corps et redéfinir l'humain*, FYP, Presence.

5 Borel F., 2006, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris : Pocket, p.229.

faire de son vécu, de sa relation au corps un lieu de création de soi, un moyen où la sensation s'affirme, où les rapports avec son corps personnel peuvent être qualifiés de « mise en culture du corps », permettant une intensité de la relation au monde. Si la perception du corps avait pour dessein initial d'être incompréhensible, alors sa fascination resterait intact à travers les modes, les courants et les mouvements. À travers ce jeu de parures, il faut peut-être y voir un moyen d'assigner à notre corps un supplément d'âme. La conséquence de cette oeuvre-corps est de créer un corps de la modernité à l'image d'un collage surréaliste. Ce bricolage représentatif de notre époque montre le désenchantement dans lequel l'individu hypermoderne évolue.

1.2 Philosophie et nature humaine.

Le corps est depuis longtemps, voire depuis toujours, un objet d'étude. La société contemporaine lui attribue une place de choix, suscitant ainsi le jaillissement de nombreuses réflexions. Un grand nombre de disciplines (la philosophie, la médecine, la biologie, la sociologie, la psychologie, l'anthropologie, etc.) s'intéressent à ce sujet d'étude passionnant puisqu'il se trouve à la frontière des sciences humaines et naturelles¹. Toute représentation du corps, toute modification de ce dernier, aboutit à des réflexions éthiques et philosophiques. Les avancées technologiques et médicales entraînent, quant à elles, des questions de réflexion sur le sujet. « Le corps est devenu un objet pour la philosophie, fondant désormais la connaissance sur l'analyse de la perception, de la sensation et de l'émotion du sujet »². La philosophie du corps ne sépare plus le vivant et le vécu du corps, il devient expérience, esprit ou langage permettant la connaissance de soi mais aussi de s'ouvrir à une relation avec l'autre. L'empirisme, le sensualisme, mais aussi le matérialisme, le pragmatisme et l'existentialisme sont autant de notions qui ont conditionné cette approche du corps, où celui-ci n'est pas analyseur méthodologique et gnoséologique (qui appartient à une partie de la philosophie qui traite des connaissances).

Le XXI^e siècle porte un grand intérêt au sujet du corps humain, mais il n'en fut pas toujours ainsi. Pour remonter aux traditions philosophiques, il était possible d'observer des théories sur le fait que le corps se distinguait de l'âme, et était par conséquent un fardeau dont il convenait de se débarrasser. Tout d'abord, elles s'ancrent dans la pensée orphique et religieuse et se développent avec Pythagore (580 av. J.-C. - 495 av. J.-C.) et ses disciples. Ils cherchent à démontrer la nécessité, pour l'être humain d'échapper à la relativité du monde et à sa corruptibilité. Dans cette situation, le

1 Tissier-Desbordes, 2004, *Le corps hypermoderne*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville-Saint-Agne : Érès, p.174.

2 Référence à L'interview/questionnaire de Bernard Andrieu, du 21 mai 2012, référence à l'annexe [1].

corps n'apparaît pas comme un lieu de rencontre et d'interprétation, bien au contraire. L'homme se voit contraint à toute une série de normes et de règles pour atteindre la vertu et la connaissance, seul moyen de se purifier et de s'assainir¹. Sous Platon (427 av. J.-C. - 346 av. J.-C.), le corps se perçoit comme une prison dont il convient de se libérer. À travers ses dialogues et ses textes, il est possible d'analyser que le corps et l'âme seraient deux éléments séparés entraînant probablement l'ascétisme mortifiant. Le corps et l'âme sont non seulement séparés et distincts, mais sembleraient pouvoir exister chacun séparément de l'autre, tout en étant littéralement opposées. Platon écrit sur cette dualité déduite de la définition de la mort : « Se peut-il qu'elle soit autre chose que la séparation de l'âme d'avec le corps ? C'est bien cela être mort : le corps séparé d'avec l'âme en vient à n'être que lui-même en lui-même, tandis que l'âme séparée d'avec le corps est elle-même en elle-même. Se peut-il que la mort soit autre chose que cela ? »². Il considère le corps comme une tromperie où nous devenons esclave de lui par rapport aux soins qu'il exige. C'est pourquoi, pour Platon, il faut envisager la possibilité de se détacher de cette charge et d'agir selon le meilleur choix pour que l'âme puisse découvrir « quelque chose de la réalité » uniquement à travers le raisonnement³. La position de Descartes (1596 - 1650) sur cette question du corps est inspirée de la pensée platonicienne. Comme lui, il distingue l'âme du corps. La différence existante entre ces deux éléments : l'âme comme substance pensante (*res cogitans*) et le corps matière comme substance étendue (*res extensa*) fondent le dualisme cartésien. Dans la représentation du *cogito*, le philosophe réalise de la conscience de soi une action primitive qui permettrait de penser l'âme en tant que substance pensante, de manière complètement indépendante du corps. Malgré des difficultés, voire une impossibilité d'envisager l'homme hors de son enracinement corporel, il finit par constater que l'union substantielle de l'âme et du corps est une permanence de la vie. Ainsi chez Descartes, l'unité âme et l'unité corps sont rapportées à une dualité de la pensée et de la matière, qui forme le concept de la loi de l'être. Cette métaphore mécanique révèle la translation qui s'est opérée, permettant de marquer l'acte de naissance de l'homme moderne : un être coupé de lui-même, coupé des autres et coupé du cosmos⁴. Spinoza (1632 - 1677), quant à lui, affirme que le corps et l'esprit ne font qu'un réunis sous le terme de substance appelée « nature naturante ». Cette notion rentre en opposition avec la « nature naturée » qui se constituerait d'une infinité de modes, à savoir des modifications de cette substance. De ce fait, les modes seraient des manières d'être de la substance, discernés sous chacune de ses caractéristiques. Le corps humain apparaîtrait comme un mode de l'étendu, alors que l'esprit serait un mode de la pensée. Tous deux sont des modes infinis suivant le concept de médiats

1 Marzano M., 2009, *La philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France : « Que sais-je ? », p.12.

2 Platon, 1991, *Phédon*, présentation et traduction par M. Dixsaut, Paris, Flammarion, GF, 64c.

3 Marzano M., 2009, *La philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France : « Que sais-je ? », p.13.

4 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige, p.58.

et d'immédiats. Il est fort dommage, cependant, que le corps tienne si peu de place dans les écrits de Spinoza, mais sans doute plus par ignorance de ses mécanismes que par réel mépris. La Mettrie (1709 - 1751) considère que tous ses prédécesseurs qui ont tenté d'expliquer le corps à travers la philosophie se sont trompé sur leur raisonnement sur l'homme. Pour lui, seule la méthode empirique qui consiste à considérer l'expérience sensible à l'origine de toutes connaissances valides et à la notion-même de plaisir semble être défendable. La Mettrie, qui en plus d'être philosophe matérialiste se trouve être médecin, présume que l'esprit doit être envisagé comme une suite de l'organisation de la matière dans le cerveau humain. L'âme ne désignerait qu'un organe qui nous permet de penser. L'homme se dessinerait comme un animal supérieur.

En général, la forme et la composition du cerveau des quadrupèdes est à peu près la même que dans l'homme. Même figure, même disposition partout ; avec cette différence essentielle, que l'homme est, de tous les animaux, celui qui a le plus de cerveau, et le cerveau le plus tortueux, en raison de la masse de son corps. Ensuite, le singe, le castor, l'éléphant, le chien, le renard, le chat, etc. : voilà les animaux qui ressemblent le plus à l'homme, car on remarque chez eux la même analogie graduée par rapport au corps calleux.¹

Contrairement à Descartes, il élargit la théorie de l'animal-machine à l'homme-machine, bannissant du même coup la notion de dualisme au profit du monisme. Cette nouvelle conceptualisation mécanique du corps entraîne un rejet de l'idée de Dieu, expliquant les différentes capacités des êtres humains non pas de manière ontologique, mais par une différence physique².

C'est à travers cette courte chronologie de la philosophie du corps dans les temps et époques qu'il nous a été possible de comprendre comment nous sommes passés d'un corps fardeau, d'un corps prison, d'un corps reconnu comme support de l'âme, comme étant une matière, à la notion d'un corps mécanique. Il est évident qu'il serait possible d'élargir le champ d'investigation et de citer d'autres philosophes, d'autres théories pour affiner cette évolution du sujet : corps, mais ce contenu nous permet d'ores et déjà de rebondir sur une autre notion, celle de la nature humaine.

Il est possible d'observer ce terme dans de nombreux écrits sans toutefois y trouver une définition propre et limpide. La nature humaine apparaît comme étant une supposition allant de soi

1 J. O. de La Mettrie, 2004, *L'homme machine*, in *Œuvres philosophiques*, Paris, Coda, p.51.

2 Marzano M., 2009, *La philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France : « Que sais-je ? », p.40.

de manière à lui occulter son sens. L'absence de construction d'un raisonnement pose cependant de nombreuses interrogatives sur cette notion qui semble littéralement imprécise. C'est pourquoi nous proposons de réexaminer cette idée pour tenter de comprendre son histoire qui reste à écrire. Les fondements de cette nature humaine semblent ne délimiter que partiellement et partialement l'être humain, car elle se construit sur des fins idéologiques et politiques réutilisées par la philosophie politique classique. Il est donc possible d'établir un lien entre l'expression de nature humaine et celle d'humanité, deux termes qui tentent d'expliquer d'une part le genre humain, d'autre part ce qui caractérise ce genre humain. Thomas Hobbes, en 1772, propose de déterminer cette nature humaine comme « [l']expression des facultés, des actions et des passions de l'âme, et de leurs causes déduites d'après des principes philosophiques qui ne sont communément ni reçus ni connus » dans son ouvrage du même titre¹. En se basant sur des ouvrages remontant au XIX^e siècle, siècle où apparaît « l'état de nature » et donnant un sens biologique à cette composante naturelle, il est possible de voir émerger des fragments de définitions. En France, l'acte se concrétise dans l'écrit d'Auguste Comte dont le *Cours de philosophie positive* présente la phrénologie, la toute première théorie des localisations cérébrales, c'est-à-dire la première théorie scientifique de la nature humaine². De là, Comte conclut que le mode de pensée positif est « destiné à prévaloir finalement par l'effet de la conviction où l'on arrivera universellement que tous les phénomènes, sans exception, sont gouvernés par des lois invariables, avec lesquelles aucune volonté naturelle ou surnaturelle n'entre en lutte »³. Il reprit dans le cadre des doctrines évolutionnistes la philosophie spéculative sur les concepts d'ordre et de progrès pour tenter de remanier, dans un sens, la nature humaine. Le but était de démontrer l'appartenance de l'humanité en tant qu'ordre naturel et biologique qu'on partage avec les animaux, en précisant toutefois les traits qui font de l'être humain un animal singulier. Il semble intéressant de faire un petit aparté sur la doctrine kantienne pour rappeler comment Kant divisait en deux la notion de nature qu'il appliquait à l'homme. Cette séparation lui permettait d'insérer l'individu comme être sensible dans le déterminisme naturel du monde phénoménal qu'étudie par ailleurs la science, mais aussi de l'inscrire, par la loi morale, dans le monde suprasensible et intelligible qui préserve sa liberté⁴. La marque de l'humain serait, d'après Kant d'avoir la capacité à introduire dans le monde de nouvelles séries causales. D'après ce développement, il est possible d'encarter la notion de conscience chez l'humain qu'il n'est pas possible d'analyser chez l'animal. Cette conscience fait référence à la perception, au sentiment qui permet à l'individu de se représenter plus ou moins clairement sa propre existence, ainsi que le monde extérieur qui l'entoure.

1 Hobbes T., 1772, *De la nature humaine*, ouvrage traduit de l'anglais, Londres.

2 Lecourt D., 2003, *Humain, posthumain*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 60.

3 Stuart Mill J., 1868, *Auguste Comte et le positivisme*, traduit de l'anglais par M. Le Dr G. Clemenceau, Paris, Germer Baillière, Libraire-Editeur, p.13.

4 Lecourt D., 2003, *Humain, posthumain*, Paris, Presses Universitaires de France, p.61.

La nature humaine pourrait être une des hypothèses que le genre humain agit par le biais de sa conscience, cette conscience qui différencie l'homme de l'animal en lui donnant le sentiment d'exister pour ce qu'il est, dans un monde à lui, fait et créé pour lui. L'humanité, dans un sens évolutif, indiquerait une norme comportementale qui, pour certains individus, relèverait d'un modèle existant mais qui, pour d'autres, évoquerait une idée vers laquelle tend l'espèce humaine. Il serait possible d'imaginer cette conscience humaine comme une quête de liberté, ou de préservation de la liberté. L'individu chérit sa faculté d'agir selon sa volonté, cherchant toujours plus de moyens pour en disposer sans être limité par le pouvoir des autres. Cette quête de liberté se détermine par l'être humain en tant que personne suivant les choix réalisés tout au long de son existence. Cette autonomie relative conserve cependant la limite suivante : « La liberté des uns s'arrête là où commence celle des autres ». Cette approche renvoie à une double réflexion qui pourrait permettre de mieux comprendre ce qui caractériserait l'homme. D'une part, la liberté évoque un questionnement sur la capacité de choisir et d'appliquer ses choix, d'autre part, elle interroge sur l'exercice de ce pouvoir de choisir et de concrétiser ses choix. Il faut prendre le temps de bien vouloir distinguer ces deux perspectives pour éviter toute erreur d'interprétation qui engendrerait de mauvaises analyses et des confusions gênantes. Il est possible d'affirmer qu'il existe un degré de liberté qui présume que le sujet-individu est confronté au moins à une alternative. Cette situation particulière implique qu'un libre choix est possible, mais qui se concrétise par le renoncement aux autres possibilités. La conséquence de cette circonstance se matérialise par l'attribution d'une éventualité d'agir entraînant une incapacité des autres possibilités de se concrétiser. Ce phénomène modifie le champ de liberté de l'individu. L'humain, face à cet acte de choisir, doit interpréter les contraintes qui s'offrent à lui. Face à cette alternative qui déterminera son choix, il est amené à analyser, à évaluer et à se conditionner dans le champs de ses possibilités. Évidemment, pour une même situation et action de choisir, le terme de liberté peut prendre des sens parfois fort différents, notamment quand cette circonstance se translate dans un contexte espace-temps qui se veut différent. La liberté est un exercice qui doit être vécu, ne se réduisant pas au seul choix volontaire. Dans cette hypothèse, la nature humaine se présenterait comme une quête volontaire d'actions de choisir face à des possibilités données, entraînant une faculté d'action qui déterminerait notre liberté. Cette hypothèse se rapproche aussi de l'idée de bonheur, notion tout aussi abstraite qui, par définition, représente un état de bien-être et de plénitude où l'anxiété, le stress, l'inquiétude seraient absents. Blaise Pascal affirmait :

« Tous les hommes recherchent d'être heureux ; cela est sans exception.

Quelques différents moyens qu'ils y emploient, ils tendent tous à ce but. [...]

La volonté ne fait jamais la moindre démarche que vers cet objet. C'est le motif de toutes les actions de tous les hommes [...]. Et cependant, depuis un si grand nombre d'années, jamais personne, [...], n'est arrivé à ce point où tous visent continuellement. Tous se plaignent [...]»¹.

Tout un chacun, sous l'impulsion de sa nature, est amené à rechercher son bonheur personnel. Seulement, d'après Kant, le terme même de bonheur comme condition subjective pose problème, car cet état empirique est impossible à cerner, malgré le fait qu'il apparaisse comme « le but ultime »². « Le concept de bonheur n'est pas un concept que l'homme abstrait de ses instincts et qu'il extrait de sa propre animalité, c'est une simple *Idée* d'un état, à laquelle il veut rendre adéquat cet état sous de simples conditions empiriques (ce qui est impossible) »³. De par le contenu de ce concept, il devient difficilement réalisable pour quiconque de se consacrer à cette recherche. De même, le bonheur pré-suppose que nous puissions satisfaire tous nos désirs dans l'immédiateté et sans répit :

« Le bonheur est la satisfaction de toutes nos inclinations (tant extensivement, quant à leur variété, qu'intensivement, suivant le degré, comme aussi protensivement, quant à la durée). J'appelle pragmatique (règle de prudence), la loi pratique qui a son mobile dans le bonheur ; mais j'appelle morale (loi des mœurs), celle qui n'a pour principe moteur que le mérite d'être heureux. La première dit ce qu'il faut faire si nous voulons participer au bonheur, la seconde commande ce que nous devons faire pour mériter d'être heureux. »⁴.

Un tel programme semble irréalisable et pourtant, avec le développement du progrès technique, nous cherchons à tendre vers ce projet alors qu'en réalité, cet état ne demande que la satisfaction de nos besoins naturels et nécessaires à notre vie. Malheureusement, ce concept de bonheur est tellement indéterminé que personne ne peut dire en termes précis ce qu'il désire véritablement. La nécessité d'un tel but peut s'accorder à une théorie qui, elle, se veut plus physique dans sa réalisation ; si l'on combine l'hypothèse de la quête de liberté à celle de la recherche du bonheur, alors il est possible de soutenir que cette union est une seule et même causalité. Ainsi, l'être humain, dans ses actions de choisir, analyserait les possibilités pour tendre à un état de bonheur qui lui serait

1 Pascale B., 1864, *Pensées*, in *Œuvres complètes : Volume I*, Paris, Imprimerie générale de Ch. Lahure, p.294

2 Kant E., 1993, *Critique de la Faculté de juger*, trad. Et introduit par Alexis Philonenko, France, Librairie Philosophique J. Vrin, p.405.

3 *Ibidem*, p. 240.

4 Kant E., 1864, *Critique de la raison pure*, Paris, Librairie philosophique de Ladrance, p.392.

dicté par la caractéristique de sa nature propre.

Nous avons tenté d'approcher une possible définition de la nature humaine à travers trois propositions qui se formulaient sous forme d'hypothèse, sans toutefois y insérer de point de vue idéologique ou politique. Cette démarche a pour volonté d'éclaircir une notion, tout en laissant le débat ouvert sur de nouvelles déductions. Il est déjà possible de distinguer chez l'homme deux éléments qui le caractériseraient (la notion de conscience et celle de la faculté de pouvoir choisir) dans le but d'atteindre un état de bien-être et de bien-être. Pour conclure, il nous serait possible de citer McLuhan, théoricien du XX^e siècle, avec cette unique phrase : « Le message, c'est le médium ». Il serait amusant d'étudier le message du médium, avec pour médium l'humanité et comment ce message nous est transcrit de manière chaotique. Ce nouveau concept pourrait illustrer une nouvelle approche de la notion de nature humaine à condition de tenter de déterminer le terme de chaos. Nous resterons sur cette ouverture sans pour autant la développer, tout en soulignant toutefois l'impact du médium qui peut dépasser le message d'humanité. McLuhan souligne cette perspective, notamment en tâchant d'expliquer que le progrès technique et scientifique bouleverse les civilisations, créant des modifications du dispositif sensoriel et intellectuel de l'humain. Cette approche nous conduit à réviser l'individu humain à travers son propre corps à la date de 2012.

1.3 Le corps aujourd'hui.

Pour continuer cette investigation et comprendre le corps d'aujourd'hui, le corps de 2012, nous allons nous appuyer sur un spécialiste dans ce domaine. Les corps, il les scrute, les analyse pour mieux comprendre les habitudes, les tendances et ainsi suivre son évolution. Bernard Andrieu est philosophe du corps et professeur en épistémologie du corps et des pratiques corporelles à la faculté du sport de l'université Henri-Poincaré de Nancy-Université. Né en 1959, à Agen, il a été formé à Bordeaux durant les années 80 en phénoménologie, psychanalyse, primatologie et neurosciences. Il soutient sa thèse en 17^e section, soit en philosophie sur le thème de la neurophilosophie sous la direction de Dominique Lecourt. Aujourd'hui auteur de nombreux ouvrages sur la thématique du corps, parmi lesquelles, récemment, *Philosophie du Corps* (Vrin) et *Les Avatars de Corps* (Liber). Il anime *leblogducors*¹, qui se présente comme un blog sur l'actualité de la recherche sur le corps dans les Sciences Humaines. Bernard Andrieu apparaît comme une des références sur des questions telles que : Comment considère-t-on le corps d'aujourd'hui ? Quelles sont les perspectives du corps de demain ? C'est à travers un

¹ <http://leblogducors.over-blog.com/> (consulté le 30/05/2012).

interview/questionnaire échangé par email qu'il a bien voulu répondre à quelques questions [1].

Le corps évoque l'harmonie, mais aussi « une figure de l'ordre des raisons, de la pensée ordonnée parce que cohérente »¹. Pour les philosophies modernes, la raison, dans un sens qui se veut large, désignerait ce qui permet aux être humains de s'accomplir pleinement. Comme Descartes le soulignait à son époque, la raison est l'antithèse des passions, elle se rapprocherait davantage de la maîtrise de soi et du *self-control*. Le corps devient la vérité de l'individu, où le mensonge ne trouve plus sa place. En revanche, dans un sens plus restreint, la raison qualifierait l'esprit mathématique, comme par exemple le sens de la déduction, du calcul, « l'esprit de géométrie » pour faire référence à Pascal². Mais reprenons avec le corps harmonieux, car bien agencé, qu'il nous serait possible de comparer à un corps métaphysique, car relatif à une réflexion de l'ordre philosophique prenant pour objet la connaissance rationnelle de sa nature. Il est possible de voir et d'imaginer le corps comme une véritable machine [3], un corps fait d'engrenages, de pompes, de turbines, un corps assemblé d'organes, un corps qui s'arrache aux conditions naturelles en suivant la théorie du travail, mais qui marquerait finalement l'imagination créatrice de l'homme³.

« Notre point de départ, c'est le travail sous une forme qui appartient exclusivement à l'homme. Une araignée fait des opérations qui ressemblent à celles du tisserand, et l'abeille confond par la structure de ses cellules de cire l'habileté de plus d'un architecte. Mais ce qui distingue dès l'abord le plus mauvais architecte de l'abeille la plus experte, c'est qu'il a construit la cellule dans sa tête avant de la construire dans sa ruche. Le résultat auquel le travail aboutit préexiste idéalement dans l'imagination du travailleur »⁴

Le corps aujourd'hui est un élément complexe dans lequel il faut analyser les perceptions, comprendre les différents processus d'individualisation, savoir distinguer le degré d'intégration des parties, autant de choses qu'il faut maîtriser pour enfin pouvoir définir ce qu'est un corps, ce qui fait qu'un corps est un corps et quel est son rapport avec notre corps. Autant de questions qui rendent difficile la tâche à laquelle il faut ajouter le rôle du corps comme corps social. Un sujet extrêmement complexe par sa diversité et sa pluridisciplinarité et qui en fait un thème passionnant

1 Blay M., 2008, *Préface*, in *Dictionnaire du Corps*, Andrieu B. & Boëtsch G. (dir.), Paris : CNRS éditions, p.VII.

2 2012, *L'animal humain est-il vraiment rationnel ?*, in Hors Série spécial n°16 *Sciences Humaines : La philosophie en quatre questions*, main-juin 2012, p.97 à 99.

3 2012, « L'homme c'est le travail... », in Hors Série spécial n°16 *Sciences Humaines : La philosophie en quatre questions*, main-juin 2012, p.103 à 105.

4 Marx K., 1867, *Le Capital*.

pour la recherche. Mais le corps n'est pas une donnée universelle. Il répond à une histoire, à une époque, à une croyance qui en fait aussi tout un sujet archéologique. Le corps ne peut pas être abordé dans un seul sens, sous un seul angle de vue, c'est pourquoi le sujet mérite d'être tiré par plusieurs ficelles, celles de la sociologie, de l'archéologie, de l'histoire, de la philosophie, des arts et des anthropologies. Il faut croiser les expériences, les savoirs, les données, pour enfin pouvoir prendre conscience de l'extraordinaire dimension du corps et tenter de l'aborder dans son ensemble. Nietzsche, dans ses *Fragments posthumes*, le disait lui-même : « L'étude du corps fournit une conception d'une complexité indicible »¹. Alors le corps aujourd'hui pourrait être lu comme un observatoire social, où nos catégories mentales dominent le tout grâce à un dispositif qui serait à l'intérieur du corps, comme par exemple les habitus, les techniques du corps, les savoirs-faire, les postures, les gestes, mais aussi sur le corps avec notamment les vêtements, les bijoux ou encore les parures, c'est-à-dire les produits de la symbolique individuelle et collective que reflète notre société, suivant son époque et son contexte². Le corps semble apparaître comme « un réseau multicouche »³ qui a la faculté de passer d'un niveau à un autre. Il serait possible d'identifier trois corps :

- Le « corps visible » : c'est le corps perçu par les autres, par le monde extérieur et qui semble être une des principales préoccupations de l'individu.
- Le « corps sensible » : c'est le corps que l'on construit suivant notre sensibilité, par et grâce aux autres.
- Le « corps secret » : c'est le corps de l'intime, celui qu'on cache aux autres. Ce corps résulte de notre trajectoire biographique, il permet de stocker au plus profond de soi, grâce à une mémoire infra-consciente.

Le travail qu'il semble intéressant de mener à présent est celui de l'analyse et de l'anticipation du monde, par conséquent le corps de demain. Si la crise économique mondiale que nous connaissons actuellement alimente certaines croyances sur une possible fin du monde, il est possible en réalité d'observer un monde nouveau qui se veut interactif et dépendant. Il y a au XXI^e siècle un véritable désir d'incarnation, de vécu intense de son propre corps comme lieu de création de soi, mais aussi comme lieu de sensation. « Cette fabrication d'un corps sensible dont les qualités, et non plus les images, doivent réellement transformer les conditions d'existence : excellence, performance, jouvence et résistance face aux catastrophes, aux changements climatiques et aux crises relationnelles »⁴. La particularité de notre société est de nous connecter intimement aux

1 Nietzsche F., 1885, *Fragments posthumes*.

2 Andrieu B. & Boëtsch G. 2008, *Introduction*, in *Dictionnaire du Corps*, Paris : CNRS éditions, p.1 à 3.

3 Référence à L'interview/questionnaire de Bernard Andrieu, du 21 mai 2012, référence à l'annexe [1].

4 *Ibidem*.

machines pour vivre plus longtemps en éliminant sur le passage tout défaut d'ordre génétique afin d'améliorer notre propre condition et faire ainsi reculer la mort. Il est possible de remarquer cette volonté qu'a l'individu de vouloir se sculpter et disposer de son soi propre, tout en étant original et remarquable. Il est d'ores et déjà possible de rajeunir nos cellules, de remplacer nos organes défectueux, de se prothéser, de mélanger biologie et biotechnologie¹. « Être sans âge rend indistinct le début de la vieillesse et allonge la jeunesse »². L'être hybride a toujours eu une part d'existence dans nos sociétés. De la Chimère, fille de Typhon et de la Vipère Echidna, qui se trouve être une entité composite tenant du lion, de la chèvre et du reptile, en passant par le mythe du loup-garou, qui relève d'une « obsession pathologique du double par la présence de la bête en l'homme », le corps multiple, l'hybride chimérique appartient à l'humain que nous sommes, déséquilibré, incertain et fragile mais dynamique. L'« être hybride est une nouvelle possibilité de l'être corporel par le mélange des genres, des sexes, des cultures, des techniques et des corps »³. L'idée de base est d'admettre que l'humain est un être inachevé, car ni son organisme et encore moins ses instincts ne connaissent un développement qu'atteint certaines espèces qui s'adaptent dès la naissance à survivre sans apprentissage ni assistance extérieure⁴. De plus, il se dessinerait d'un point de vue anthropologique que l'être humain a pour seconde nature la culture. La peau qui recouvre notre corps, dans sa nudité et dans son intensité, montre les stigmates de notre croyance au corps, tant par sa beauté que sa santé, son culte de la jeunesse, mais aussi son pouvoir de séduction. Prendre conscience que nous sommes des êtres hybrides revient à admettre que le corps n'est pas entièrement naturel, ni entièrement culturel, mais au contraire qu'un certain conflit entre deux aspects persiste, tout en coexistant. Le développement des technologies, tant des biotechnologies que des nanotechnologies, engendre la nanobiologie comme frontière hybride du corps mutant. L'hybridation doit s'aborder comme un moyen de transformation de l'enveloppe corporelle, afin de produire un « design génétique » qui mute également le dedans⁵ et devient une norme idéologique. De par ces performances sur et à travers le corps, nous rentrons dans cette ère du post-humain, où le corps se (re)construit artificiellement, où il ne devient pas qu'une surface où s'inscrivent les codes sociaux en cours⁶. Il se voit repensé, contrant du même coup les travaux de Michel Foucault selon qui « le corps n'est qu'un texte écrit par la culture »⁷. Les techno-sciences permettent de déconstruire

1 2012, *Le corps dans 50 ans*, *Les Cahiers de l'Observatoire Nivéa*, n°16, Spécial 2062.

http://www.observatoirenivéa.com/Admin/AllMedias/CahiersPDF/NIVEA_OBS_CAHIER_SPECIAL_2062.pdf (consulté le 20/05/2012).

2 Référence à L'interview/questionnaire de Bernard Andrieu, du 21 mai 2012, référence à l'annexe [1].

3 Andrieu B., 2011, *Les avatars du corps, Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, p.19.

4 2012, *L'humain, un être inachevé ?*, in Hors Série spécial n°16 *Sciences Humaines : La philosophie en quatre questions*, main-juin 2012, p.91 à 93.

5 Andrieu B., 2011, *Les avatars du corps, Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, p.14.

6 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan : Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, Éd. La lettre volée, p.44.

7 Marzano M., 2009, *La philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France : « Que sais-je ? », p.76.

ce texte et de voir plus loin, d'écrire une nouvelle histoire à l'aide d'outils nouveaux. Dans ce contexte, « le cyborg représente l'emblème d'un avenir ouvert aux ambiguïtés et aux différences, par la fusion dans un même corps de l'organique et du mécanique¹. L'hybride c'est nous, c'est vous, c'est eux, ils sont partout, ils existent bien avec leurs téléphones portables, leurs transports toujours plus rapide, leurs *pacemakers*, leurs lunettes, leurs greffes, leurs implants, etc. L'utopie biotechnique vise deux projets ; le premier serait la santé parfaite de l'individu (notamment par le décodage du génome humain), le seconde, celle de son environnement, avec une planète Bleue saine (la biosphère). Ce phénomène se traduit par une idéologie et la mise en place de techniques qui ont pour but de recomposer la nature par le biais du génie génétique qui serait capable de produire des individus et des espèces inédites, mais aussi de reproduire un environnement artificiel qui aurait pour but de créer une dépendance de l'homme au regard de cette nouvelle nature². En conclusion, l'individu peut être tenté de disposer dans sa totalité de son corps sans qu'aucune limite autre que technologique ne lui fasse barrage. Il ne reste que l'admissibilité sociale qui rend difficilement intégrable des corps hybridés car ils viennent remettre en question la dichotomie traditionnelle entre les oppositions nature et culture³. Nous terminerons ce chapitre sur une phrase de Lucien Sfez :

« La créature veut devenir créateur. Créer un homme nouveau quasi-parfait (Génome), engendrer une espèce survivant dans les espaces interplanétaires (Biosphère II), créer ses propres successeurs, nouvelles espèce d'êtres artificiels-réels, seuls capables de redresser l'humanité et de changer le cours de l'évolution (Artificial life) »⁴.

1 *Ibidem*.

2 Référence à L'interview/questionnaire de Bernard Andrieu, du 21 mai 2012, référence à l'annexe [1].

3 Andrieu B., 2011, *Les avatars du corps, Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, p.70.

4 Sfez L., 1995, *L'Utopie du corps, La santé parfaite. Critique d'une nouvelle utopie*, Paris, Seuil, p. 256.

Chapitre 2 :

Introduction du progrès technique et scientifique dans le monde de l'art.

*« Le présent du passé c'est la
mémoire, le présent du présent c'est
l'attention, le présent du futur c'est
l'attente. »,*

de St Auguste.

2.1 Quand les avancées technologiques servent l'art.

La physique, la chimie et les mathématiques ont de tout temps été usé par les arts, il est possible de l'observer avec la perspective, ou encore la règle d'or, mais la médecine, et plus largement les sciences, ne sont pas restées en marge de ce phénomène. Le corps, nous avons pu le voir, a toujours quant à lui été sujet de présentations ou représentations. C'est pourquoi il semblerait intéressant de souligner l'origine du divorce d'avec le corps, où celui-ci prend la place de matière, d'enveloppe se distinguant de l'homme. Nous continuerons par une présentation succincte de certaines avancées techniques dans le domaine médical pour tenter de comprendre de quelle manière ils sont passés d'appareils scientifiques pour diagnostiquer ou pour soigner à de véritables outils de représentation esthétique dans le monde de l'art. Comment l'art s'approprie la science pour en présenter sa part esthétisante dans un projet présenté à un large public, qui ne se veut pas spécialisé dans l'un ou l'autre des domaines ?

Il faut remonter au terme-même d'anatomie et distinguer les différentes étapes pour appréhender la scission entre le corps et l'homme à travers l'autopsie. L'« anatomie », dans l'étymologie grecque, fait référence à l'acte de couper, de démembrer, de séparer les différents

éléments entrant dans la composition du corps humain¹. Au Moyen-Âge et à la Renaissance, l'anatomie consiste à ouvrir les corps à l'aide d'un couteau pour entailler les chairs et ainsi pénétrer l'intime, percevoir ce que l'on ne voit pas, l'intérieur de l'être et toute la mollesse de ses viscères. L'anatomiste a le bonheur de découvrir « les subtilités d'agencement du corps humain qu'il morcelle et l'expression du vertige qu'il éprouve lui-même à se hisser au rebours de Dieu, mais au même niveau »². Il semble étrange de pouvoir analyser à quel point la comparaison est frappante : d'un côté se trouve le Créateur, vu comme un « divin artisan », qui compose l'homme à son image, de l'autre, se tient celui qui démantèle, démembré, déconstruit l'individu pour mieux le comprendre. La dissection fait partie intégrante de l'histoire de la médecine et apparaît même comme la condition d'accession, sorte de première étape vers le chemin de la modernité. L'étude systémique de l'anatomie humaine débute vraisemblablement à la période où le médecin voit dans son patient un corps à soigner et non plus une forme de mésalliance entre l'homme et le cosmos, comme il est possible de le remarquer dans les traditions cosmologiques³. L'anatomie et tous les mystères qui l'entourent sont bien le fait de la médecine occidentale, d'abord de manière épisodique, puis avec méthodes et rigueur à partir du XV^e siècle. C'est au tournant des XVI^e et XVII^e siècles que les savoirs populaires, notamment le savoir biomédical avec l'apparition de la médecine judiciaire puis de la médecine légale, naissent. Les entreprises anatomiques se développent. Le besoin de connaître le corps aussi bien de l'extérieur que de l'intérieur devient l'exclusivité plus ou moins officielle d'un groupe de spécialistes qui se voient protégés par les modalités de rationalité de leur discours⁴. La dissection impose de bien faire la distinction entre l'homme d'une part et son corps d'autre part, qui apparaît alors comme « un simple véhicule de sa relation au monde ». Si le corps a son importance lors de l'existence, il est rendu inutile après une mort. Il est alors intéressant de comprendre en quoi l'anatomie et la dissection ont pu avoir une quelconque importance dans le monde de l'art. C'est pourquoi nous prendrons l'exemple de Léonard de Vinci pour commencer, pour en arriver à la série d'expositions très polémiques, *Body Worlds* de Gunther von Hagens, surnommé Docteur La Mort. Léonard de Vinci (1442 – 1519) est un homme relativement libre dit *uomo universale*, car il se présentait tant comme ingénieur que comme architecte, que comme peintre ou sculpteur, ainsi que comme géologue et naturaliste. Il est donc évident qu'il s'est intéressé de très près à l'anatomie en tant qu'objet d'étude et de curiosité.

« La passion de l'anatomie est une passion du corps, elle développe un savoir »

1 Le Breton D., 1993, *La Chair à Vif, Usages médicaux et mondains du corps humain*, Paris, A.M. Métailié, p.11.

2 *Ibidem*, p.12.

3 *Ibidem*, p.14.

4 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige, p.60 et 61.

sur l'organisme et non sur l'homme inclus dans son environnement social et culturel, héritier de son histoire personnelle. »¹

La formation initiale de Léonard De Vinci sur l'anatomie du corps humain a débuté lors de son apprentissage avec son maître, Andrea del Verrocchio qui persistait sur le fait que tous ses élèves devaient connaître les structures organiques de l'homme, mettant à jour son architecture. Comme artiste, il devient rapidement virtuose de l'anatomie topographique, en s'inspirant notamment de nombreuses études comme celles des muscles, des tendons et d'autres caractéristiques anatomiques visibles. Les bases de l'anatomie scientifique sont ainsi posées à travers son travail. Il ne dissèque pas moins de trente cadavres dans la plus stricte discrétion, dans les hôpitaux de Santa Maria Nuova à Florence et de Santo Spirito à Rome. En plus des dissections humaines sur des femmes et des hommes, des enfants et de vieillards, il se livre à ces pratiques sur de nombreux animaux et assiste dès que possible à des démonstrations publiques. Il restitue fidèlement sur environ deux cents planches anatomiques réalisées à la main ses observations sur le corps. L'œuvre de Léonard De Vinci est considérable et aurait pu modifier l'histoire de l'anatomie si ses planches avaient été connues de ses contemporains. Mais comme nombre de ses inventions, les traités qu'il projetait de faire sur la peinture et sur l'anatomie ne virent le jour. Peut-être pouvons nous marquer l'hypothèse que pour ce génie, le fait d'y avoir pensé, d'en avoir eu l'idée rendait leur réalisation inutile². La fin du XV^e siècle marque pour les artistes une véritable fascination pour la démonstration anatomique, permettant une fidélité des formes corporelles. Les rendus des apparences des visages et/ou des formes sont des plus réels, s'étendant jusqu'à la connaissance des os et des différentes trajectoires musculaires. Cette approche nouvelle permet de rapprocher la sculpture ou la toile du modèle vivant. Le XVI^e siècle, quant à lui, apparaît en Occident comme le siècle de l'anatomie tant d'un point de vue médical qu'artistique. Mais le XXI^e siècle n'est pas épargné par cette soif de connaissance du vivant et de ses entrailles. Entre 1977 et 1995, l'anatomiste allemand Gunther von Hagens découvre et développe le processus de plastination, qui consiste à préserver des spécimens humains d'après une technique scientifique relativement simple dans son concept [4]. Après de nombreuses conférences sur cette découverte, il crée son propre institut en 1993 et propose d'exposer près de deux-cents spécimens à la vue du public profane. *Body Worlds*³ [5] est une série d'expositions d'origine anatomique qui dévoile le cycle de la vie de manière passionnante, crue et peut-être un peu dérangement par son approche. Le but principal d'une telle exposition a avant tout une finalité éducative permettant la comparaison entre des organes sains et malades, mais aussi

1 Le Breton D., 1993, *La Chair à Vif, Usages médicaux et mondains du corps humain*, Paris, A.M. Métailié, p.14.

2 *Ibidem*, p.70.

3 <http://www.bodyworlds.com/en.html> (consulté le 23/05/2012)

illustrative des poses de la vie quotidienne, montrant le fonctionnement interne de notre organisme d'après des corps humains authentiques. Malgré le côté mécanisé que nous percevons du corps, il devient, vu sous cet angle, naturellement fragile. Cette exposition, qui a tourné dans le monde entier bien qu'ayant rencontré quelques réticences car touchant de près à l'éthique, permet au spectateur une véritable prise de conscience de son propre corps et de ses fonctions, mais aussi de sa beauté anatomique qui se cache sous sa propre chair. Il est important de souligner que tous les spécimens présentés appartiennent à des personnes ayant fait don de leur corps, pour que ces derniers puissent être mis à disposition après leur mort en tant que qualité médicale et instructive. Un tel principe d'exposition reste difficile à classer entre culture et science, mais il serait possible de le rapprocher du bio-art. Ce mouvement, apparu dans les années 1980, explore le corps, cultive des fleurs inédites, des animaux mutants ou des œuvres utilisent la matière organique. Où s'arrête la science et où commence l'art ? Toute la question est là. La frontière est floue et le restera, peut-être faut-il laisser le choix au spectateur de se faire sa propre opinion.

Au XIX^e siècle se développe en Italie et en France l'identification criminelle, mettant en place de véritables bases de données anthropométriques qui serviront à la justice. Les savoirs prétendus légitimes mis en place par des études scientifiques ouvrent une période de « grand examen » où les crânes ne sont plus simplement tâtés mais où les médecins et anthropologues vont scruter minutieusement toutes les parties du corps¹. L'anthropologie criminelle est une nouvelle science qui tente de s'imposer entre 1885 et 1911, cherchant à démontrer l'existence d'un « type criminel » par l'étude de caractères physiques qui détermineraient un caractère inné de certains comportements, notamment récidivistes. Cesare Lombrose (1835 – 1909) est un professeur italien de médecine légale, mais aussi un des fondateurs de l'école italienne de criminologie. Il est connu pour ses thèses sur le « criminel-né » où il tente de lister des éléments anatomiques pour décrire une régression évolutive qui s'explique dans la criminalité.

Anatomiquement, le criminel est en général grand et lourd. Je ne dis pas fort, car il est faible de muscles, au contraire. Par sa taille et son poids moyen, il l'emporte sur la moyenne des gens honnêtes ; et cette supériorité est plus marquée chez l'assassin que chez le voleur. [...] Ce qui paraît hors de doute, c'est la grande longueur des bras qui rapprocherait le criminel des quadrumanes. [...] En revanche, il paraît certain que les malfaiteurs ont le front fuyant, étroit et plissé, les arcades sourcilières saillantes, les

1 Tarde G., 2004, *La Criminalité Comparée*, Seconde Série, Volume V, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond : Le Seuil, p.8.

*cavités oculaires très grande, comme celles des oiseaux de proie, les
mâchoires avancées et très fortes, les oreilles écartées et larges, en anse [...].*¹

Il fait publier en 1876, un livre intitulé *L'Uomo delinquente* (L'Homme criminel) dans lequel il répertorie toutes ses observations empiriques. L'étude des tatouages tient aussi une grande place dans cet ouvrage où ils sont définis comme des pratiques « sauvages » représentatives des « classes inférieures » de la société, marquant les prostituées, les pédérastes et les criminels par des dessins ou empreintes caractéristiques de leur crime. Alphonse Bertillon (1853 – 1914) est, quant à lui, un criminologue français qui fonda dès 1870 le premier laboratoire de police d'identification criminelle et mit en place sur le territoire l'anthropologie judiciaire, qui fût appelée « Système Bertillon ». Le but de ce système consistait à prendre chez chaque individu quatorze mensurations (taille, pieds, main, nez, oreilles, etc.), la description de stigmates physiques (cicatrices, tatouages, grain de beauté, etc.), le tout répertorié sous forme de fiches identitaires complétées par la suite par la photographie de face/profil, puis par la prise des empreintes digitales. Cette procédure persista jusqu'en 1970 avant d'être concentrée sous forme de dossiers informatisés et d'archives. Ce type de procédure de fiches identitaires se banalisa au cours des années pour devenir banal aujourd'hui, quoi que moins complexe dans les administrations. Il est cependant possible de retrouver ce fichage devenu systématique jusqu'aux enseignes des grands magasins grâce à leur logique de carte de fidélités qui permet d'avoir des données personnelles sur leur clientèle. Le phénomène de base de données s'est amplifié avec le traitement automatique de l'information et le développement de l'outil informatiques et des nouveaux médias. Beaucoup d'artistes usent de cette pratique pour concevoir leurs projets artistiques en utilisant le système de base de données. Il est possible de citer par exemple Georges Legrady et son installation interactive *Pockets Full of Memories* datant de 2005. Ce dispositif permettait au public d'entrer des données personnelles et de les partager, passant ainsi de spectateur à acteur. Chaque personne était invitée à scanner le contenu de leurs poches ou de leurs sacs contenant des objets personnels qui nous suivent partout dans notre quotidien comme les clés ou les téléphones portables, les agendas, mouchoirs, lunettes, etc. Par la suite les « spect-acteurs » renseignaient des champs d'une base de données artistique qui s'enrichissait avec le temps. Les représentations visuelles des objets scannés prenaient place dans des cases formant une matrice vidéo-projetée². C'était une véritable collection de « tranches de vie » qui se constituait sous les yeux des visiteurs et s'exposait aux yeux de tous durant un temps donné. Comme le disait Andy Warhol : « A l'avenir, chacun aura son quart d'heure de célébrité mondiale.

1 *Ibidem*, p. 30 à 32.

2 Moulon D., 2011, *Art contemporain nouveaux médias*, Paris, Nouvelles Éditions Scala, p.28.

Le médical s'affine avec de nouvelles techniques, de nouveaux appareillages. Il serait possible de citer nombre de techniques mais nous n'en sélectionnerons que quelques unes, le but de l'exercice n'étant pas de créer une chronologie ou une histoire de la médecine, mais bien de démontrer que l'art s'ouvre à ces pratiques pour se les approprier. Le rayon X par exemple a été découvert par hasard en 1895. Conrad Roentgen (1845 -1923), un physicien allemand, expérimente dans son laboratoire des rayons cathodiques. C'est alors que le scientifique se trouve confronté à la fluorescence inattendue d'une feuille de carton enduite d'un produit chimique, produisant de ce fait une énergie radiante, invisible au regard de l'homme. La particularité de cette découverte est de pouvoir traverser des objets opaques aux rayons lumineux. En introduisant sa main entre le faisceau et la feuille éclairée, Roentgen peut percevoir à l'œil nu l'ossature de ses doigts. Le rayon X est né, c'est-à-dire une source d'énergie susceptible de franchir le seuil de la peau pour éclairer le contenu du corps, l'intérieur de l'enveloppe corporelle¹. Cette technique sera développée, permettant d'obtenir des clichés de l'organisme grâce à l'absorption par les tissus du rayon X. La luminosité est alors proportionnelle à l'assimilation des rayons X, créant un jeu d'ombre et de lumière se dessinant sur l'image obtenue les organes. L'élaboration de ces images et leur interprétation clinique vont conduire à la formation d'une discipline nouvelle appelée l'électrocardiographie. Cette révolution, des sciences physiques à la médecine, va permettre d'élargir les moyens de diagnostics. L'étude des rayonnements s'étendra pour pouvoir être utilisée à des fins thérapeutiques avec notamment la radioactivité, le radium, etc². L'esthétique du rendu inspire des artistes comme Wim Delvoye, un plasticien belge de 47 ans qui réalisera des clichés grâce à cette technique, créant des séries au thème sexuel. C'est ainsi qu'il est possible de nommer : *SexRays* [6] réalisé entre 2000 et 2001 au format de 100 x 125 cm et représentant des baisers langoureux et des fellations, *9 Muses* qui reprend la même thématique déclinée sous forme de vitraux entre 2001 et 2002, au format de 200 x 80 cm, *Chapel* qui décline les douze mois de l'année sous forme de vitraux de 244 x 104 cm en 2001, *Stations of the Cross* qui remonte à 2006 et présente une famille de rats aux dimensions de 80 x 100cm, et pour finir *Days of the week*, qui reprend les jours de la semaine, toujours par des vitraux de 83 x 198 cm en 2008.

Nous pourrions citer en exemple la greffe, avec la notion de corps greffé, qui prend pour modèle le corps chimérique au début du XX^e siècle. Il faut situer les premières tentatives de greffe aux années 1906 et 1908 respectivement sous l'action de Mathieu Jabolay, un chirurgien français, et d'Alexis Carrel, un chirurgien et biologiste français³. Cette opération chirurgicale consiste à

1 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige.

2 Vial R., 1995, *La chronologie de l'histoire de la médecine*, Paris, Éd. Jean-Paul Gisserot, p. 64.

3 Andrieu B., 1998, *Incarner la chimère*, in *Corps, Arts et Société : Chimères et Utopies*, Pearl L. (dir.), Montréal

remplacer un organe malade par un greffon ou un transplant en provenance d'un donneur. La nuance entre ces deux termes est que la première, c'est-à-dire le greffon, fait référence à la cornée, à la moelle, etc., donc plutôt aux tissus dont la structure est dite avasculaire car dépourvue de vaisseaux sanguins. La transplantation, quant à elle, connecte deux structures, espaces ou organes. Cette technique concerne davantage le cœur, les reins, le foie ou encore les poumons, qui se nommera dans ce cas anastomose chirurgicale. La principale difficulté, outre l'opération elle-même, est le potentiel rejet, lorsque l'organisme refuse ce corps qu'il considère comme étranger et va chercher à l'expulser. L'artiste Stelarc est devenu maître dans le domaine d'implanter des technologies dans son corps, mais nous reviendrons sur son cas dans le chapitre suivant, *Corps réel, corps virtuel : réponse à notre recherche de liberté à travers l'art*, en détaillant son art sous forme d'analyses plastiques et théoriques.

Il nous serait possible de poursuivre cette investigation par le développement de la chirurgie plastique qui est une spécialité chirurgicale permettant de réparer et de remodeler une structure tégumentaire (la peau et les muscles qui sont des tissus mous), c'est-à-dire une portion de peau ou une forme du corps humain. La chirurgie esthétique apparaît comme une des multiples pratiques propres à la chirurgie plastique. Cette réalisation agit directement sur le corps et concorde avec une demande du patient qui souhaiterait modifier son apparence physique dans le but de l'améliorer. Cet acte n'est motivé ni par pathologie, ni par des séquelles mais plutôt par les conséquences morphologiques dues au vieillissement, à une grossesse ou à des disgrâces acquises ou organiques qui ne sont nullement malades. L'avantage d'une telle pratique est qu'elle n'est pas offensive et que, suite aux aléas de la cicatrisation et de la période post-opératoire, elle provoque une réelle amélioration du moral. Si cette spécialité se développe au cours du XX^e siècle, la chirurgie esthétique, quant à elle, voit le jour bien après la chirurgie réparatrice (qui apparaît lors de la Première Guerre Mondiale pour aider et tenter de réparer les Gueules Cassées). Elle vise à embellir et fait son apparition après la Seconde Guerre Mondiale, dans les années 50, notamment aux États-Unis. Si beaucoup d'artistes imaginent le corps modifié, très peu l'appliquent définitivement sur leur propre personne. Il serait intéressant de parler des sculptures de Patricia Piccinini¹ [7], qui réinventent l'être humain en l'hybridant avec des animaux réels ou imaginaires, confrontant le spectateur à un possible devenir face à la manipulation du génome. Son travail nous renvoie directement à nos responsabilités face aux créatures que nous créons et à la manière d'y faire face. ORLAN reste la seule artiste mondiale à avoir utilisé la chirurgie esthétique comme outil sur son

(Québec), Éd. L'Harmattan, p.83.

1 <http://www.patriciapiccinini.net/> (consulté le 25/05/2012).

propre corps, le rendant matière première dans son œuvre. Nous développerons son travail à travers une analyse théorique et plastique dans le chapitre 3.

Pour terminer cette partie, nous concluons sur l'utilisation des nanosciences qui font leur apparition à la fin de 1959, date du discours fondateur du Prix Nobel de Physique Richard Feynman lors de la réunion annuelle de la Société américaine de physique à Pasadena, en Californie¹. Cette science, qui résulte de la convergence de différentes disciplines au niveau moléculaire permettant d'utiliser l'échelle nanométrique, se développe dans les années 90 suite à la prise de conscience du potentiel que pouvait offrir une telle échelle dans les domaines de la mécanique, des biotechnologies et des technologies de l'information. Grâce à ces découvertes, il est maintenant possible d'imaginer une société dans laquelle la maîtrise de la matière au niveau moléculaire permettrait d'une part, de réaliser des systèmes plus performants que le cerveau humain, voire éventuellement conscients, d'autre part, d'établir de véritables liens entre le corps et la machine, de manipuler la matière dans le but de construire des objets atome par atome². L'homme a de tout temps mis en œuvre un savoir empirique du vivant pour composer des matériaux, produire de la nourriture, voire la transformer, puis modifier la machinerie génétique pour ainsi créer de nouveaux organismes modifiés. Le développement de cette science n'en est qu'à ses débuts mais nous avons l'espoir de pouvoir créer d'ici peu des organismes artificiels, des nanorobots qui pourraient produire des matériaux ou des substances chimiques ou encore qui pourraient dépolluer ou servir de moyens thérapeutiques médicaux³. Même les artistes détournent les robots, qu'ils soient ménagés, industriels ou ludiques, pour en faire des œuvres à part entière. Pour ne présenter qu'un seul exemple, nous prendrons l'installation interactive de Stelarc appelée *Prosthetic Head* qui date de 2002. Cet « agent conversationnel », à l'image de l'artiste, est une tête parlante, du moins sa tête modélisée en 3D qui s'exprime en anglais dans l'espace de l'exposition. Elle répond aux questions des visiteurs par une voix de synthèse qui trahit son état de machine. Cette installation crée une véritable présence grâce à la capacité de dialogue de cette intelligence artificielle. Ses limites sont celles inhérentes à ce type de dispositif prothétique, en plus de son incapacité à imiter le rire si particulier de Stelarc⁴.

Ces quelques évolutions mises en lien avec ces artistes ne sont qu'un échantillon permettant d'éclaircir notre hypothèse de départ : celle que le progrès, tant technique que scientifique se voit réutilisé par le monde de l'art. Il aurait été possible de parler de l'invention du microscope ou de

1 Laurent L. & Petit J.-C., 2005, *Les nanotechnologies doivent-elles nous faire peur ?*, Paris, Le Pommier, p. 5 et 6.

2 *Ibidem*, p.9.

3 *Ibidem*, p.21.

4 Moulon D., 2011, *Art contemporain nouveaux médias*, Paris, Nouvelles Éditions Scala., p.42 et 43.

l'utilisation des électrolyses et de développer l'idée du génome humain réapproprié dans de nombreux concepts du bio-art. Cependant, cet aperçu de l'utilisation du progrès en art nous conduit maintenant à exposer le concept des créatures artificielles, jusqu'à leur évolution, tout en abordant la notion d'autonomie dans de telles circonstances.

2.2 Les créatures artificielles.

Si dans un premier temps nous établissons la différence existante entre monstre et créature, c'est pour mieux appuyer la scission qui a eu lieu entre les sens et la réalité. Ce principe fonde les bases de la modernité et la volonté que l'homme a de créer. Dans ce contexte très symbolique, il nous sera possible de développer la thèse du monde comme image avec notamment la révolution copernicienne. En contextualisant ce concept, nous pourrons en tirer les enjeux qui nous ont permis d'inventer les créatures artificielles, et comment celles-ci ont pu devenir virtuelles puis autonomes.

Les monstres ont de tout temps existé, tantôt sortis de la mythologie, tantôt comme anomalie naturelle. Le Centaure, le Sphinx, la Chimère ou encore le Minotaure sont autant d'hybrides issus de la mythologie grecque et qui expriment d'une certaine manière le danger de l'exaltation imaginative à travers la symbolique de différents animaux. Ces êtres bizarres, composés de parties disjointes formant apparemment un ensemble sans unité, ne peuvent perdurer ni même se reproduire. Ces raisons s'expliquent d'une part car ils sont issus d'un rapport incestueux, d'autre part car il est possible d'affirmer que leur agencement tient d'un simple assemblage. Si les cas présentés ici sont des êtres fantastiques et extirpés de mythes, dans la réalité, le monstre a tendance à représenter un être ou un organisme de configuration anormale. De ce fait, il appartient autant au domaine des fables et contes de fées qu'aux disciplines des sciences telles que la biologie, l'esthétique et la philosophie. Au XIX^e siècle se développe le domaine de la tératologie, c'est-à-dire la science du monstre à travers l'apparition d'un grand nombre d'ouvrages et de théories sur la question. Le monstre se voit par conséquent devenir un sujet d'étude, un objet d'analyse, de réflexion et de comparaison car à l'écart des normes. L'homme s'est construit des normes d'ordre arithmétique, se basant sur des données mathématiques construisant son idéal dans chaque civilisation, suivant une esthétique qui lui est propre et donnant lieu à des canons de beauté. Nous ne développerons pas cette notion tant son histoire est grande mais il est d'ores et déjà possible d'affirmer que tout est question de mensurations, de dimensions, de symétrie. La monstruosité serait une rupture par rapport à un ordre du monde donné, qu'elle appartienne au divin ou au naturel, et serait identifiée comme une confusion. Ainsi, le désordre du corps est projeté comme étant monstrueux, à savoir que

si les parties du corps ne se trouvent pas à leur place, ne sont pas aux bonnes dimensions, ou encore ne sont pas au bon nombre, alors nous sommes face à un phénomène¹. Pour que les mentalités évoluent il ne faudrait plus prendre le monstre, le handicap ou l'anormalité comme un scandale mais tout simplement comme un objet de perception. L'hybride face au rejet de la société se voit obligé de se déplacer, de migrer faute de parvenir à s'intégrer¹. René Girard, dans *Le bouc émissaire* dit : « Il faut penser le monstrueux à partir de l'indifférenciation, c'est-à-dire d'un processus qui n'affecte en rien le réel, bien entendu, mais qui affecte la perception de celui-ci »². Si la monstruosité physique et la monstruosité morale vont de pair, la justification de cette persécution se trouve dans le mythe. Alors si ces deux types de monstruosité semblent inséparables dans notre réalité sociale, la malformation doit concorder à un trait de la réalité de quelque victime. Alors quelle différence avec la créature ? Le terme de créature apparaît dès le XV^e siècle pour désigner l'être humain dans le sens d'espèce vivante créée par Dieu. Ce concept se trouve dans *Genèse*, où l'astrologie est à la base de sa doctrine. C'est ainsi qu'on peut y lire :

Dieu dit : Faisons l'homme à notre image comme à notre ressemblance...

Alors Dieu modela l'homme avec la glaise du sol, et il insuffla dans ses narines une haleine de vie et l'homme devint un être vivant.

(Genèse, 1, 26 ; 2,7)

L'idée voudrait que pour chaque homme, sa naissance apparaisse au monde comme une création ; de ce fait pour l'humain, c'est tout d'un qu'il naît ou que le monde naît. L'intention se veut identique dans le processus de la mort. Cet ensemble Dieu-univers-homme s'exprime à travers une sphère qui fait référence à l'image du monde, dont chaque homme occupe le centre³. L'acte de création, dans ce cas, symbolise la fin du chaos par l'entrée dans l'univers d'une certaine forme, d'un ordre ou encore d'une hiérarchie. Comme le disait Pascal : « L'ordre suffit à caractériser l'invention ». Par conséquent, l'invention s'interprète comme la perception d'un ordre nouveau, où les relations entre les termes sont différentes, alors que l'acte de créer, lui, se perçoit comme la mise en place de cet ordre par le biais d'une énergie⁴. La notion de création appartient au vocabulaire des religions monothéistes, et plus particulièrement à la théologie chrétienne. S'il semble important de différencier cet acte avec celui que l'on retrouve dans l'Antiquité grecque. À cette époque, la

1 Bertrand R. & Carol A., 2005, *Le « monstre » humain : Imaginaire et société*, Aix-en-Provence, publications de l'Université de Provence, p.6 et 7.

1 Andrieu B., 2011, *Les avatars du corps, Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, p.20.

2 *Ibidem*, p.21.

3 Chevalier J ; & Gheerbrant A., 1982, *Homme*, in *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Éditions Jupiter, p.507 et 508.

4 *Ibidem*, *Création*, p.310.

création consistait à supposer l'antériorité de quelque chose, ce qui permettait à la divinité de produire et non pas de créer. Il ne faut pas l'assimiler non plus avec la fabrication ou la production, qui sont des activités humaines consistant à agencer ou à transformer des choses existantes. Le concept théologique est cependant arrivé à caractériser l'activité artistique à l'époque moderne, imposant un certain nombre de présupposés. La création artistique fait référence à un mode d'apparition inouï, irréductible à des règles, en un mot une œuvre exemplaire. Le créateur ne saurait expliquer son action tant il suggère une nouveauté. A ce titre, l'artiste serait comme Dieu, créateur¹. Il est même difficile de réfuter cet argument en parlant de l'œuvre d'Eduardo Kac, artiste qui crée en 2000 une lapine transgénique du nom d'Alba. La particularité de sa créature ? Elle possède un gène de méduse qui la rend fluorescente sous les UV. Cette forme artistique recourt au génie génétique dans le but de créer des hybrides vivants et uniques reposant bien sur une analogie confuse entre activité divine et activité artistique. Eduardo Kac revendique par cet acte un statut d'exception, le séparant de la personne lambda mais plus généralement du commun des mortels. Les créatures apparaissent donc comme la résultante de leur créateur, c'est-à-dire comme des êtres créés. Il est intéressant de pointer l'hybridité des créatures que nous sommes amenés à créer comme assemblage génétique. Cette analyse nous permet de réaliser une véritable coupure entre nos sens et notre réalité.

Il faut prendre la philosophie mécaniste pour établir ce divorce entre sens et réalité qui rebâtit le monde et l'univers à partir de catégories de pensée. C'est ainsi qu'elle distingue le monde sensible habité par l'homme, qui en témoigne par l'utilisation de ses sens, et le monde réel qui, lui, est accessible uniquement par l'intelligence². Si Pascal établit trois ordres de vérités à travers l'approche des phénomènes suivant les sens, la raison ou la foi, Descartes, quant à lui, oppose sous forme de dualité ce concept avec notamment un angle vue sur le point de la vie quotidienne et un autre suivant la raison.

« Je fermerai maintenant les yeux, je boucherai mes oreilles, je détournerai tous mes sens, j'effacerai même de ma pensée toutes les images des choses corporelles, ou du moins, parce qu'à peine cela peut-il faire, je les réputerai comme vaines et comme fausses, et ainsi m'entretenant seulement moi-même, et considérant mon intérieur, je tâcherai de me rendre peu à peu plus connu et plus familier à moi-même. »³

1 Pouivet R., 2010, *Création*, in *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Morizot J. & Pouivet R. (dir.), Paris, A. Colin, p.122 et 123.

2 Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige, p.73.

3 Descartes R., 2006, *Discours de la méthode : suivi des méditations métaphysiques*, Paris, Elibron Classics, p.83.

Cette phrase retentit comme un manifeste de la méthodologie mécaniste justifiant la distinction entre l'homme et le corps. Mais, malgré certaines réticences, la coupure évidente entre les sens et la réalité apparaît aujourd'hui comme les fondements de la modernité. L'évolution des techno-sciences et des bio-sciences ne font qu'accroître ce phénomène qui nous pousse à nous interroger sur la notion-même de réel. Cette interrogative a de tout temps été posée sans toutefois parvenir à une réponse satisfaisante. Nous nous prêterons à l'exercice sans y apporter d'explication définitive, mais comprendre le cheminement de pensée nous amènera à une possible définition. Le concept de réalité provient de la philosophie et a peu à peu été intégré au langage courant durant les siècles qu'il a traversés, donnant lieu à des usages spécifiques, notamment dans les sciences, l'économie, la psychanalyse, etc. Ce terme est né du néologisme *realitas*, du philosophe scolastique Duns Scot, qui désigne d'une part un principe et d'autre part l'actualité d'un objet donné et un temps donné. Pour Descartes, cette idée de réalité est liée à un processus mental de représentation distinguant de ce fait la « réalité formelle » de la « réalité objective ». La « réalité formelle » d'une idée s'appuie sur l'existence effective de cette idée, alors que la « réalité objective » de l'idée, quant à elle, est le pouvoir même de cette idée de pouvoir représenter une réalité. Ce concept réside sur l'acte qu'il ne peut pas y avoir plus de réalité dans l'effet « objectif » que dans la cause « formelle ». Les constructivistes projettent la réalité à la façon d'une expérience inévitable relative à celui qui l'appréhende. Elle apparaît comme une donnée, une chose, une réalité en soi qui est propre à l'expérience de l'individu. Par conséquent, la réalité vue sous cet angle serait une construction de l'esprit. Philip K. Dick exprime ce concept de manière très simple : « La réalité, c'est ce qui continue d'exister quand on cesse d'y croire. ». Un lieu qu'on pourrait dire réel nous permet donc de nous donner une base, il nous assure une position. C'est par cette base et cette position qu'il nous est possible de mettre en place les conditions d'existence et de conscience. La position que l'individu tient dans l'espace réel n'est pas un simple qualificatif de la conscience, mais bien une de ces conditions. Par conséquent, le lieu réel est intimement lié au corps, puisque ce dernier est le marqueur de notre position dans un point particulier de l'espace-temps¹. Notre réalité se construit par une succession d'images vécues autour desquelles nous gravitons, nous nous superposons, pour pouvoir appréhender notre existence au sein-même de notre monde. Les images sont devenues notre monde pour nous le simplifier, le rendre plus abordable, moins complexe et surtout plus lisse, mais elles nous permettent aussi de le saisir (médias, photographies, vidéos, technologies de pointes...). La révolution qui se produit à l'âge du numérique est telle qu'il nous est enfin possible de pénétrer l'image. Si initialement la révolution copernicienne désigne les conséquences de la théorie selon

1 Quéau P., 1993, *Le Virtuel, Vertus et Vertiges*, Seyssel, Champ Vallon, p.24.

laquelle le Soleil se trouve au centre de l'Univers et que la Terre tourne autour de lui, il en est de même avec l'image. Si jusqu'à maintenant nous tournions autour de l'image, il est possible grâce à la virtualité de tourner à l'intérieur de l'image. Les images virtuelles sont comme toute image, elles possèdent des facettes, des devant, des derrière, permettant de confectionner des mondes, ce qui remet une nouvelle fois en cause notre rapport à la réalité que nous tentions d'explicitier à l'instant².

Le corps dans cette modernité doit être envisagé comme virtuellement distinct de l'homme qu'il symbolise pour augmenter sa technicité. C'est à travers cette vision que naissent les créatures artificielles. Aussi loin que mémoire d'homme se souvienne, les créatures artificielles ont toujours habité un *continuum* particulier de notre imaginaire où s'entremêlent l'attraction mais aussi l'inquiétude. Des monstres de notre irréel aux créatures qui peuplent notre quotidien, le pas est infime. Leur histoire s'étend sur plus de deux mille ans. Elles se manifestent dans toutes les cultures, sociétés et civilisations sous des apparences multiples à travers les mythes, la religion, l'art, les sciences et les techniques. « Elles constituent une réalité à la fois ancestrale et révélatrice de la modernité à chaque grande époque de notre histoire »¹. Après la maîtrise des trois dimensions de l'espace, il est évident que l'homme s'est intéressé à la dimension du temps. Cette histoire de vouloir contrôler le temps revient à parler de l'horloge, de la volonté d'obtenir des résultats de plus en plus précis, ce qui va devenir l'instigateur des progrès en mécanique. C'est à l'Antiquité qu'apparaissent les premières horloges avec notamment les cadrans solaires qui, en plus d'être imprécis, ne fonctionnent que par la luminosité solaire et sont inutilisables la nuit venue. Les sabliers ont une précision plus importante mais demandent une manipulation constante. C'est pourquoi on cherche à mettre au point un dispositif autonome qui se suffirait à lui-même. Nous ne retracerons pas l'histoire de l'horloge dans sa totalité, par conséquent nous passerons sur les descriptions et inventions des astrolabes, quadrants et clepsydres, qui se présentent cependant comme étant les premiers véritables automates hydrauliques. Soulignons que le terme « automate » provient du grec *automatos* et désigne un dispositif qui se comporte de manière automatique, sans intervention de l'homme pour le faire fonctionner. C'est avec l'inventeur Héron d'Alexandrie (les historiens n'arrivent pas situer son époque, certains le placent vers 250 av. J.-C., alors que d'autres le localisent plutôt vers 62, voir même 250 ap. J.-C.²) que les automates ou créatures artificielles franchissent une étape grâce à un haut degré de perfectionnement. Ainsi, il est possible de discerner trois points :

- leurs mécanismes s'exécutent par l'effet de leur structure interne,
- leurs actions relèvent de l'emploi de forces motrices naturelles ou artificielles (la pesanteur,

² *Ibidem*, p.9.

¹ Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p.11.

² *Ibidem*, p.39.

la vapeur, l'air comprimé, ...),

- les machines les plus perfectionnées sont capables de se mouvoir et de se déplacer.

C'est ainsi que se développèrent en Europe, entre le XV^e et XVI^e siècle, la mode des jardins et des grottes à automates qui distraient les visiteurs suivant le caprice de l'ingénieur qui les avait inventés. Cependant, il faut attendre réellement le XVII^e siècle pour voir une évolution autre que celle proposée par Héron. C'est Galilée (1564 – 1642) qui invente le pendule oscillant qui conduira, grâce aux apports de Huygens (1629 - 1695) et de Coster, à mettre en place le pendule à balancier. En 1675, le balancier se voit remplacé par le ressort à spirale. C'est durant ce siècle que l'automate se révèle pour désigner un mécanisme imitant les mouvements des êtres vivants. Lorsque l'automate cherche à représenter l'humain, il se voit nommé par le terme d'androïde. Ce mot est emprunté au grec *anêr*, *andros* pour nommer l'homme en tant que guerrier, par opposition à la femme. Ses mécanismes ont été de natures différentes au cours des époques. D'hydraulique, il sont passés à pneumatiques, puis mécaniques et électromagnétiques. L'histoire des automates et celle des calculateurs ont pendant longtemps été similaires. Les concepteurs ont eu besoin de mécaniser le calcul, car réalisé à la main, en plus d'être lent et répétitif, il devenait rapidement ennuyeux et lassant, donc source d'erreurs. Il semblerait que le premier avoir tenté de mécaniser le calcul arithmétique ne soit autre que le brillant Léonard de Vinci. En effet, c'est en 1967, à la Bibliothèque Nationale de Madrid, qu'un groupe de chercheurs découvrit des manuscrits rangés de manière inadéquate. Les documents furent présentés à Roberto Guatelli, un expert renommé pour ses répliques de machines de Léonard de Vinci qui réalisa une reconstitution du dispositif mécanique de calcul en 1968 et le baptisa *Codex Madrid*¹. Mais la première calculatrice du nom d'« horloge à calcul » a bien été inventée au XVII^e siècle par un astronome allemand, Wilhelm Schickard (1592 – 1635). Elle était capable d'effectuer les additions et les soustractions de manière purement mécanique. En revanche, les multiplications et divisions demandaient plusieurs manipulations de l'opérateur. C'est au XVIII^e, notamment en Europe occidentale, que les automates se sont extrêmement perfectionnés, allant jusqu'à enchaîner une séquence d'opérations. On les nommera « automates séquentiels ». C'est ainsi qu'il était possible d'observer les automates les plus sophistiqués de l'histoire, des créatures artificielles imitant les comportements humains. Ces androïdes écrivains, musiciens, dessinateurs, étaient présentés lors d'expositions comme de véritables curiosités scientifiques. Le XIX^e siècle s'affilie dans la marche de la nécessité de contrôler le temps de manière de plus en plus précise. C'est à cette période que naquirent les premières machines analytiques, mais aussi la numérotation binaire ou encore les machines mécanographiques. Il faudra attendre le début du XX^e siècle, en 1927 exactement, pour voir

¹ *Ibidem*, p.77.

apparaître la première horloge à quartz qui se constituait alors de tubes électroniques et avait pour dimension la taille d'un réfrigérateur tourné à l'horizontale. Le principe se développa pour qu'en 1967, il puisse être porté au poignet sous forme de montre-bracelet. Dès 1950, l'horloge atomique sera utilisée, grâce à sa pérennité et à son immuabilité provoquées par la fréquence du rayonnement électromagnétique émis par un électron lors du passage d'un niveau d'énergie à un autre pour assurer l'exactitude et la stabilité du signal oscillant qu'elle produit. Les premiers calculateurs analytiques multifonctions virent le jour durant la Seconde Guerre Mondiale. Ils pouvaient effectuer une addition en trois cent millisecondes. Parallèlement au développement de la cybernétique et de la notion d'intelligence artificielle, la conception d'ordinateurs se développa très largement. Plusieurs générations se succédèrent dans le temps, nous n'entrerons donc pas dans le détail mais marquerons juste leur date d'utilisation. La première génération d'ordinateurs fut conçue dans les années 1940 et 1950, la seconde génération fut brève entre la fin des années 50 et le début des années 60. La troisième génération fut marquée en 1964 avec l'apparition de l'IBM 360, le premier *main frame* et le PDP-8, le premier mini-ordinateur. La quatrième génération apparaît dans les années 70 avec des microprocesseurs de plus en plus sophistiqués et donc des machines de plus en plus puissantes. Dès le début des années 1960, les chercheurs commencèrent à relier leurs ordinateurs sur des réseaux qui furent d'abord locaux pour faciliter les échanges d'informations. Une décennie plus tard, les réseaux étaient capables de relier un grand nombre de machines entre elles en augmentant de manière constante, jusqu'à créer un nouveau nœud par semaine appelé Arpanet. C'est en 1983 que le programme Arpanet fût rebaptisé NSFNet, puis sous l'appellation où nous le connaissons aujourd'hui, Internet. En 1991, Tim Berners-Lee mettait au point le World-Wide-Web qui, deux ans plus tard permit de mettre en ligne la première version du navigateur Web Mosaic. Depuis, le réseau Internet n'a cessé de se développer et de s'étendre avec une croissance des plus impressionnantes jusqu'à nos jours.

Toute cette chronologie relate dans son ensemble les différentes inventions qui peuvent être mises au rang de créatures artificielles. Il nous est alors possible d'observer à quel point elles ont pu évoluer à travers le temps tant par leur procédé que par leur puissance, mais aussi par leur précision. Seulement, le progrès ne s'arrête pas là. Après le développement des générations d'ordinateurs et l'accroissement du réseau Internet, la notion de virtuel a pris sa place dans la frise du temps. Le mot virtuel vient du latin *virtus*, qui signifie force, énergie ou encore impulsion initiale. On peut y apparenter les mots *vis*, soit la force, et *vir*, l'homme. De ce fait, le virtuel n'apparaît pas comme une illusion ou un fantasme, ni même une éventualité. Il se veut bien réel et en acte.

*La virtus agit fondamentalement. Elle est à la fois la cause initiale en vertu de laquelle l'effet existe mais aussi ce par quoi la cause continue de rester présente virtuellement dans l'effet. Le virtuel n'est donc ni irréel ou potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel.*¹

C'est pourquoi des créatures virtuelles ont peu à peu vu le jour dans le monde cybernétique avec la volonté d'apparaître comme étant des tentatives de représentation réaliste dans un univers imaginaire. Les services de communications ont joué un rôle important dans ce processus. Le *chat* est l'un de ces protocoles qui permet de mettre en place des réseaux de communication entre plusieurs personnes via Internet pour qu'elles puissent établir un dialogue en temps réel. À la fin des années 80 émergent des forums, dans lesquels l'utilisateur choisit un *salon*, c'est-à-dire un sujet de conversation qui se présente bien souvent sous forme de fenêtre dans laquelle les internautes connectés sont représentés par un pseudonyme permettant de garder leur anonymat. Rapidement, le besoin de créatures virtuelles a été suscité par plusieurs évolutions de l'utilisation de ces espaces de conversations instantanées : d'une part, la nécessité progressive d'animer et de gérer automatiquement les forums de discussions, d'autre part la représentation des utilisateurs différemment que par un simple pseudonyme, enfin le développement de la 3D, qui a fait son entrée dans ces mêmes forums. Ce type de systèmes étant de plus en plus utilisé, ils ont progressé, permettant dès lors d'utiliser une représentation graphique en plus du pseudonyme. C'est l'apparition des avatars, c'est-à-dire des représentations numériques des internautes dans le cyberspace. Nous reviendrons sur le développement et le concept des avatars dans le chapitre suivant. Loin des avatars stéréotypés des mondes virtuels, certaines créatures virtuelles du cyberspace stimulent la crainte malgré leur caractère a priori insignifiant, ce sont les virus informatiques. Ces virus sont de minuscules programmes qui peuvent représenter une véritable menace pour un système informatique. La métaphore biologique utilisée n'est pas anodine car le comportement de ces programmes peut être comparé à ceux de véritables virus. Ils ont tous en commun une structure plus ou moins similaire qui se compose de quatre procédures. La première consiste à rechercher des programmes cibles à infecter. La seconde est de recopier son propre code qui est combiné à un processus d'antidétection permettant au virus de se faire discret une fois la machine infectée, c'est la troisième étape. Enfin, la quatrième et dernière phase, appelée charge finale, réside dans le fait de s'activer. Grâce à une telle méthode il est possible de différencier une grande variété de virus. Il y a ceux qui fonctionnent par écrasement, remplaçant simplement le code cible par le leur, ceux qui recouvrent, accolant leur code à celui de la cible, ceux qui s'entrelacent, pour exploiter le format des

1 Quéau P., 1993, *Le Virtuel, Vertus et Vertiges*, Seyssel, Champ Vallon, p.26.

exécutables propres à *Windows*, ceux qui accompagnent, en ajoutant un fichier supplémentaire à la cible, *les virus de code source*, qui sont incorporés au code source au lieu du code exécutable, *les macro-virus*, qui ont pour but d'infecter des fichiers d'applications Microsoft Office ou certains types de format et citons enfin *les virus de BIOS*, qui sont contenus dans les mémoires ROM, ou encore les virus de démarrage qui touchent directement les secteurs exécutables des unités de stockage, disquette ou disques durs¹. Mais là encore, les virus informatiques ne sont pas les seuls exemples d'entités algorithmiques qu'il nous est possible d'aborder. Il nous faut aborder les agents logiciels qui peuplent notre quotidien, tant leur aide nous est précieuse. Ted Selker les a définis en 1995 en ces mots : « Un agent est un quelque chose logiciel qui sait comment faire des choses que vous pourriez probablement faire si vous en aviez le temps. »². C'est-à-dire qu'un agent logiciel est un programme autonome auquel nous, utilisateurs, déléguons des tâches. De ce fait, un grand nombre de programmes que nous utilisons peuvent se caractériser d'agents, c'est le cas des *agents de recherche*, des *agents web*, des *agents de monitoring*, les différents *assistants virtuels* qui supervisent notre agenda, nos contacts, nos mémos, etc, les *agents d'achat (shopbots)*, les *agents webmestres* ou encore les *agents des jeux vidéos (bots)*. Tous ces agents emploient un large spectre de solutions algorithmiques qui peuvent aller du simple script de commandes à la mise en œuvre de techniques des plus avancées. Voici autant de créatures virtuelles qui vivent et se meuvent dans le cyberspace et qui constituent en quelque sorte une des évolutions des créatures artificielles.

Après avoir mis en place les termes de créatures artificielles et fait le chemin jusqu'aux créatures virtuelles, il semble intéressant de voir comment elles ont pu trouver une place dans le champ artistique. La suite de notre investigation se poursuivra donc par une possible réponse à notre problématique de départ à travers les arts plastiques.

1 Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p.223 et 224.

2 *Ibidem*.

Chapitre III :

Corps réel, corps virtuel : réponses du concept de nature humaine à travers l'art.

« [L']essence de la technique n'est rien de technique [...] ce qui est technique avant tout, c'est notre regard sur le monde. »,

de Heidegger.

3.1 Les bio-sciences et la génétique chez Paul Vanouse.

Paul Vanouse¹ est né en 1967 à Minneapolis. D'une mère jamaïcaine qui a émigré aux États-Unis en 1960 et d'un père américain, ses origines multiples l'inspirent dans son domaine de recherche et dans ses travaux artistiques. En 1990, il obtient son baccalauréat de l'Université de Buffalo. Puis continue ses études, pour sortir diplômé d'une maîtrise de Carnegie Mellon University. Ses pratiques artistiques sont guidées par son interdisciplinarité et son amateurisme. Depuis les années 90, il travaille sur les formes médiatiques émergentes qu'il utilise sous forme d'installations interactives et de performances. L'utilisation des nouveaux médias trouve sa place dans ce bio-art, qui se trouve être une des évolutions de l'art contemporain, à la limite de deux mondes : celui des sciences et celui des arts. Cette technique consiste à prendre pour médium les ressources plastiques offertes par les biotechnologies. Les sujets récurrents sont portés sur des thématiques telles que la culture de tissus vivants, les modifications génétiques, les morphologies, ou encore les constructions analytiques et biomécaniques. Actuellement, Paul Vanouse est enseignant-chercheur au Département d'Études Visuelles à l'Université de Buffalo. Cette filière est dédiée aux opérations sociales et culturelles avec la volonté de voir notre monde différemment. Le but est de mettre à

¹ Site officiel de l'artiste Paul Vanouse
<http://www.paulvanouse.com/index.html> (consulté le 21/04/2012)

disposition (ou de créer) de nouveaux outils pour que l'infiniment petit et l'infiniment grand puissent être vus par tout le monde. L'exploration multidisciplinaire du tout-visible est une idéologie de structuration des habitudes de l'esprit, qui se compose des projections et des fantasmes qui hantent notre vue. Notre vision est le seul sens qui peut prétendre à l'exhaustivité, à nous de prospecter les frontières entre ce qui peut être vu et ce qui peut être pensé. De nombreux travaux de l'artiste, comme son cinéma électronique, certaines de ses expériences biologiques et quelques installations interactives ont pu être exposés à travers le monde, et très largement à travers les États-Unis. Les médias se sont appropriés ses travaux en les diffusant largement. De plus, Paul Vanouse a été récompensé à plusieurs reprises. Il est possible de citer les dates de 2002, où lui est remis le Vida 5-0, dans la ville de Madrid en Espagne, ainsi que 2007 et 2010, où il reçoit le Prix ARS Electronica, à Linz en Autriche. Après cette biographie succincte de l'artiste, nous allons nous intéresser davantage à son travail plastique, notamment pour répondre à la question suivante :

La nature de l'homme dans le monde peut-elle être redéfinie par les techno-sciences ?

Dans un premier temps, nous présenterons l'œuvre *Relative Velocity Inscription Device* qui nous servira de base artistique pour aborder des problématiques propres aux techno-sciences, comme par exemple le thème de la génétique. Nous tâcherons de mettre en relation les notions d'identité, d'ADN et de code génétique dans la construction même de l'individu. Ensuite, nous tenterons d'expliquer comment de telles pratiques scientifiques peuvent servir le monde de l'art en tentant de démocratiser ces notions auprès du tout public, pour enfin ouvrir le débat sur d'autres pratiques et projets artistiques du même artiste.

Pour tenter de comprendre les activités du bio-art, nous allons nous tourner vers l'histoire des techniques. En effet, de notre position initiale, il est difficile de saisir les métaphysiques d'un tel art et la construction d'une possible œuvre¹. Les technologies et notamment les nouvelles technologies s'accordent sur le recours à l'électronique et à l'informatique. Seulement, à la date de 2012, il est possible de retrouver ces deux composantes dans à peu près tout. L'évolution des techniques se trouve être troublée par les catégories pré-établies entre les matériaux, les compétences et les différentes disciplines². Il est possible de considérer l'expression « nouvelles technologies » comme étant un médium permettant de véhiculer l'information, tant persiste dans ce terme l'idée du réseau de communication. Plus généralement, la technique se trouve être un débat sur le vivant, sur l'aventure de la vie et de l'individu. Si l'être humain a réussi à se dégager « des contraintes de l'instinct [c'est] pour ajuster et varier ses techniques non pas selon ses besoins, mais

1 Lecourt D., 2003, *Humain, posthumain*, Paris, Presses Universitaires de France, p.52.

2 Chaumier S., 2006, *Scènes Baroques*, in *Thé@tre et nouvelles technologies*, Garbagnati L. et Morelli P. (dir.), Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, p.142.

selon ses désirs »¹.

L'installation *The Relative Velocity Inscription Device* (RVID) [8] a été réalisée en 2002 par l'artiste Paul Vanouse. Elle a pour but de se définir comme étant une expérience scientifique qui se réalise en direct, à base d'ADN d'une famille multiraciale aux origines jamaïquaines. Cette source est sa propre famille, dont la richesse biologique est liée à son histoire. L'expérience qui est présentée au public veut prendre la forme d'un débat interactif sur le thème du génome humain. L'installation multimédia, qui est une électrophorèse, se compose d'un gel de séparation où les échantillons de sang contenant l'ADN des personnes de sa famille (sa mère, son père, son frère et sa sœur) voyagent lentement, le tout relié à un ordinateur à écran tactile. Un fragment d'ADN amplifié à partir de n de chaque membre de la famille est placé dans chacun des quatre canaux d'un bac, de 91 cm sur 20 cm, contenant le gel de séquençage normal. Un courant y est appliqué pour que l'ADN de chaque membre de la famille puisse se déplacer à une vitesse unique. Le but est que les différents échantillons courent les uns contre les autres dans le gel séparateur génétique, un peu telle une course de chevaux dans un hippodrome. L'incandescence des échantillons, lorsqu'ils sont baignés avec la lumière ultra-violette et enregistrés avec une caméra au-dessus des plateaux de gel, relie les positions relatives des quatre échantillons à un ordinateur. L'ordinateur garde en mémoire la trace du « gagnant de la course ». Chaque « vainqueur » de chaque course répond à un changement de région particulière où l'ADN a été prélevé. Une projection par ordinateur informe les téléspectateurs de la position relative de chaque échantillon. L'intention n'est en aucun cas de créer une carte des différences génétiques mais de s'interroger sur deux questions. La première est l'exactitude d'un tel spectacle scientifique. La seconde est de créer une tension entre le spectateur de cette course pas comme les autres et son propre sens de l'identité raciale. Un texte datant de 1929 de Davenport est mis à disposition du spectateur pour l'aider à contextualiser l'installation *Relative Velocity Inscription Device*. Un écran tactile permet d'accéder aux résultats des courses précédentes. Les derniers éléments qui composent l'œuvre sont des projections d'un DVD. Ils montrent les différents participants de la famille ainsi que les techniques utilisées pour extraire leur ADN.

L'installation, dans son esthétique globale, veut rappeler sous forme de clin d'œil l'introduction de la science dans les musées avec notamment son appareillage bio-médical. Le côté imaginaire permet de sortir de ce côté techno-science avec un éclairage aux lumières UV, ainsi qu'un bruitage servant de musique ambiante, produit en direct pour couvrir les sons électroniques, conséquence du matériel scientifique.

1 Lecourt D., 2003, *Humain, posthumain*, Paris, Presses Universitaires de France, p.52.

Ce projet scientifique s'inscrit dans une sous-discipline de la biologie, nommée la génétique, qui se spécialise sur les notions d'hérédité et de gènes à travers l'étude de l'ADN. La génomique explore la structure, la composition et l'évolution des génomes, soit la totalité de l'ADN – c'est-à-dire trois milliards de paires de bases chez l'être humain, elles-mêmes organisées en chromosomes – et a pour but d'identifier des motifs dans l'ADN pouvant avoir un possible sens scientifique. À travers cette installation, on peut mettre en avant le caractère plastique et esthétique qu'il est possible de tirer d'une telle expérience. L'objectif du projet concernant le génome humain se veut monumental : il est de cartographier chaque gène de l'ADN humain. Cette opération semble être arrivée à son terme. Il est important de souligner qu'aujourd'hui, tout comme au début du XX^e siècle, la science est ancrée dans la culture dominante de son époque. Nous nommerons notre époque, telle que le théoricien Paul Gilroy l'appelle, comme étant « post-biologique ». En effet, la science contemporaine se porte sur les moyens moléculaires et informatiques permettant d'identifier les différences entre les humains plutôt que, comme dans le passé, sur les traits anthropomorphiques, épidermiques et cellulaires. Il faut souligner que ce projet de recherche, qui a duré trois ans, a examiné le problème de « l'ascendant familial de passage » au cours d'une période donnée.

À l'intérieur d'un groupe social, il est possible de relever des différences génétiques qu'il serait impossible de voir entre les individus d'une même tribu. Par conséquent, il n'y a pas de génétique, ou d'ADN, de base permettant de catégoriser les personnes. Certains optimistes espèrent que de telles conclusions permettront de mettre fin à la notion de race et donc de racisme. Les plus pessimistes notent que la science a toujours été utilisée pour maintenir les hiérarchies existantes et que cette découverte sera manipulée de manière à créer de nouvelles variétés de discriminations. L'artiste par son installation interactive, *Relative Velocity Inscription Device*, permet d'ouvrir le débat sur cette question aux appréciations tant critiques qu'utopiques sur la notion génomique et politique du terme. Il opère un transfert du sujet ne ciblant plus les différences physiques des individus mais leur ADN. Pour pouvoir exposer ces résultats, cette installation artistique a exigé d'inventer « un nouveau genre d'équipement d'électrophorèse qui fonctionnait plus rapidement et qui était plus grand que ceux disponibles dans les sources d'approvisionnement standard des laboratoires »¹. L'artiste Paul Vanouse utilise des techniques de biologie moléculaire comme moyen de contestation, notamment sur le sujet du « génome-type », lui permettant ainsi d'affronter les questions entourant la notion d'« empreinte génétique ».

1 Daubner E. & Poissant L. (dir.), 2005, Art et biotechnologies, Presses de l'Université du Québec, p.343.

Il serait possible de citer ses travaux plus récents comme *Ocular Revision*, datant de 2010, ou encore *Suspect Inversion Center*, qui est un projet de 2011.

*Ocular Revision*¹ [9] est une œuvre d'art incorporant un mécanisme alternatif pour analyser et afficher de l'image d'ADN. Cette installation utilise une mesure encore expérimentale dans un bac contenant un gel pour permettre de réaliser une électrophorèse et visualiser les bandes d'ADN. La plate-forme circulaire permet une polarisation de l'intérieur vers l'extérieur du cercle. L'image créée rappelle non pas « une barre de progression » sur un écran d'ordinateur, mais plutôt une lente émergence, tel un signal, une floraison, un jeu d'attraction et de répulsion.

Suspect Inversion Center [10] est une installation/performance qui s'appuie sur des observations tant théoriques qu'esthétiques ou encore techniques des précédents travaux de l'artiste. Le sujet reste toujours l'imagerie d'ADN, mais l'accent est déplacé sur les moyens par lesquels l'ADN peut être extrait, amplifié, fragmenté et imagé photographiquement. Paul Vanouse veut dénoncer la fausse appellation d'« empreinte génétique » qui sert à décrire ce genre de processus. *Inversion Suspect Center* se constitue d'un laboratoire de travail ouvert où l'artiste, assisté par les visiteurs de l'exposition et ses collaborateurs, crée des copies d'images d'ADN provenant d'un historique d'audience. Lorsque le travail est terminé et que l'image d'ADN d'origine a été fidèlement reproduite, la copie ainsi que l'original sont affichés côte à côte, avec la procédure utilisée pour obtenir de telles images. Le but est d'inviter l'auditoire à observer chaque étape du processus de laboratoire et d'interagir avec les expérimentateurs.

Le bio-art n'est pas une forme d'intervention sur le corps servant un point de vu artistique. Il est possible d'affirmer « que les moyens actuels sont plus nombreux et plus radicaux, et qu'ils se présentent ou s'imposent à nous plus simplement en intégrant des expérimentations et des pratiques en provenance de diverses sources »². C'est sans doute ce phénomène qui permet la création d'hybrides. Où l'esthétique ne se recherche pas uniquement par collages ou par clins d'œil picturaux, mais bien au matériau du vivant. La création de ces nouvelles chimères, dans les ateliers d'artistes convertis en laboratoire, questionne le devenir de l'homme à travers la notion du post-humain. L'art, la création et la vie fusionnent pour créer un nouveau concept qui se voit exposé dans nos musées. Certains artistes n'hésiteront pas à utiliser leurs propres corps pour leur soumettre divers implants et modifications.

1 <http://www.paulvanouse.com/or-movie-video.html> (consulté le 22/04/2012).

2 Daubner E. & Poissant L. (dir.), 2005, Art et biotechnologies, Presses de l'Université du Québec, p.2.

3.2 Le rejet de la mort dans l'œuvre ORLAN.

A l'heure où la technologie ne cesse de se surpasser dans les filières scientifiques, il devient évident que le culte du corps n'a jamais été aussi présent qu'aujourd'hui. L'être humain est en constante recherche d'un corps jeune, filiforme, où les traces de l'âge seraient gommées. Certaines utopies hollywoodiennes participent à ce rêve éveillé, où le temps arrêterait de s'écouler à compter de notre 25ème anniversaire¹. Aujourd'hui, par les progrès pharmaceutiques et le développement de la chirurgie esthétique, il est possible de masquer durant un temps certain les marques de notre vieillissement sur des parties données de notre corps (visage, poitrine, ventre...). L'être humain dans sa quête de l'éternelle jeunesse, se voit progressivement uniformisé, suivant des critères très précis. Il serait intéressant de confronter cet individu à sa société pour voir que ce comportement est lié à notre époque. Il est possible d'affirmer qu'après l'ère moderne, puis la modernité, nous sommes arrivés dans une société hypermoderne, comme nous avons pu le voir précédemment. Cette société place l'individu non plus comme être, mais avant tout comme consommateur, qui « doit lutter pour son existence sociale, on assiste à une recomposition de l'identité personnelle, à la fois renforcée et fragilisée [...] et à un rapport au temps inédit »².

Le corps a de tout temps été un sujet d'inspiration dans les arts. C'est ainsi qu'il nous est possible d'observer ce sujet à travers l'histoire de l'art avec la représentation des canons de beauté, dans la statuaire grecque, la naturalisation des formes corporelles dans le baroque, la distorsion des traits pour exprimer le corps, plutôt que de le montrer à travers l'expressionnisme. L'art contemporain n'hésite pas à s'emparer du sujet:corps pour le traiter à son tour avec l'application' notamment, des nouvelles technologies.

Dans quelle dimension le corps de l'artiste contemporain se voit sacralisé pour répondre au culte de la jeunesse ?

Car il faut admettre que le corps humain est une véritable matière première que nous pouvons façonner à notre guise. De ce fait le sujet :corps devient médium, les techniques sont celles empruntées à la chirurgie. À l'aide d'outils médicaux tels que le scalpel ou le bistouri, nous allons au devant d'une opération sculpturale. Quant à l'atelier, il devient une salle de chirurgie. C'est tout naturellement qu'il nous sera donné d'analyser l'œuvre d'une artiste inscrite dans l'art contemporain

1 Référence au film *Time Out*, réalisé par Andrew Niccol, sortie le 23 novembre 2011, avec Amanda Seyfried et Justin Timberlake.

2 N. Aubert, 2004, *Un individu paradoxal*, N. Aubert (sous la dir.), *L'individu hypermoderne*, Ramonville Saint-Agne : Éres, p.17.

comme étant la première à avoir utilisé l'outil chirurgie à des fins plastiques certes, mais servant le champ de l'art.

ORLAN est cette artiste française née en 1947, à Saint-Étienne, mais qui travaille entre Paris, Los Angeles et New York. Elle commence très jeune à explorer différentes techniques comme la photographie, la sculpture, l'installation, pour très rapidement se diriger vers les nouvelles technologies avec notamment la vidéo, l'outil informatique et la biotechnologie¹. Le but de son travail est d'interroger le corps comme un lieu de débat public, cherchant sans cesse la réaction et le ressenti direct du spectateur. Certains thèmes apparaissent comme récurrents, c'est le cas par exemple de l'identité de la femme, de la sexualité, de la problématique du corps autour ou encore de la défiguration/refiguration. Cette artiste a toujours expliqué son travail comme étant un moyen d'atteindre une harmonie entre son objet:corps et son sujet:personne, à travers une image d'elle qui se voudrait être le reflet de sa personne et non de la société où elle évolue. Il n'est pas possible de lister et citer toutes ses œuvres, c'est pourquoi il serait intéressant de se pencher sur sa série d'opérations-performances qui nous obligeront à introduire la référence de ses œuvres précédentes.

Cette série d'opérations-performances, nommée *La Réincarnation de Saint ORLAN* ou *Images/Nouvelles Images* [11], commence à partir de 1990, suite à la publication de son manifeste « Art charnel² » [12] et donnera lieu à neuf interventions jusqu'en 1993. L'artiste choisit la littérature de la performance pour parler de la violence que subit le corps et plus largement le corps de la femme. C'est ainsi que, durant ses opérations, elle lit des ouvrages. La première opération-performance lui fut inspirée d'un livre, nommé *La Robe*, écrit par Eugénie Lemoine-Luccioni, une psychanalyste lacanienne, dont elle lisait des extraits à haute et intelligible voix durant l'intervention. Pourtant, sa première intervention à l'hôpital en tant que geste artistique n'était pas préméditée. En effet, c'est lors d'un symposium sur une performance organisée à Lyon en 1979 qu'ORLAN dut être transportée d'urgence dans un centre hospitalier pour une intervention immédiate, suite à la complication d'une grossesse extra-utérine. Avant d'être placée sous anesthésie générale, elle demanda que l'opération soit filmée, que la vidéo soit apportée en ambulance jusqu'au colloque et qu'elle soit montrée au public dans le cadre de sa performance. Elle voulut justifier cette tentative d'« utiliser la vie comme un phénomène esthétique récupérable »³. De là suivirent plusieurs interventions chirurgicales sur son corps mais cette fois avec la volonté que tout soit

1 Site officiel de l'artiste ORLAN

<http://www.orlan.net/> (consulté le 21/04/2012).

2 Heuze S. , 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine, p.74.

3 ORLAN, 2004, Paris : Flammarion, p.118/119.

extrêmement bien scénographié, ne laissant plus aucune place au hasard. De l'habillement, par la réalisation de costumes par les plus grands couturiers, à l'exposition de ses œuvres antérieures en passant par les textes cités ou encore par la présence de la caméra, c'est une véritable mise en scène qui est pensée, travaillée et appliquée tant par elle que par ses assistants ou le personnel médical.

Ce n'est pas pour une recherche de la beauté ou un idéal physionomique qu'ORLAN utilise la chirurgie esthétique comme nouveau médium artistique mais bien pour une redéfinition du canon de beauté. Montrer au plus grand nombre qu'il est possible que l'anormal ait une place dans la normalité que nous impose nos collectivités actuelles, par une conduite « désesthétisante » ou du moins une anesthésie du canon de beauté académique. L'analyse kantienne conduit à cette vérité, c'est-à-dire que le modèle de la parfaite beauté n'est en réalité qu'une pure imitation inconsciente d'un processus qui se voudrait naturel. De par ce fait, ORLAN va aller jusqu'à se modifier, pour faire apparaître grâce à des implants de pommettes au niveau des tempes, des petites bosses, en plus de se lifter, de se liposucer, de se retailler. Ces deux excroissances peuvent faire penser à la naissance de cornes faisant référence au satyre. Cette créature hybride sortie de la mythologie, au corps d'homme, à cornes et à pieds de bouc, qui est une divinité de la terre, associée au dieu Dionysos ou à Pan. De par ce geste, ORLAN invente un canon post-humain, post-féminin. La pratique et la conception de son art se veulent différentes du *Body Art* car il n'y a pas une recherche de la douleur comme source de purification, ni un résultat plastique final. En effet, durant les opérations, l'artiste est anesthésiée localement pour pouvoir encore sourire, communiquer avec son public et lire des extraits de textes qui illustrent le moment-clé. Seule l'opération-performance et le corps modifié lui-même sont les objectifs de cet art qu'elle nomme « Art charnel ». Le but est de faire du corps un lieu de débat public où chacun est libre de s'exprimer suivant sa perception sensible face à ce corps différent. L'art tel qu'il est pratiqué par ORLAN rejoint l'élaboration du cyborg. Cette expérience suppose une modification par substitution d'éléments corporels naturels, remplacés par des objets artificiels¹, dans ce cas la mise en place d'implants, le prélèvement de graisse et de tissus. On peut donc comparer ses opérations-performances comme autant « de cérémonies initiatiques des temps technologiques et d'une libération »² où l'affranchissement du moi se trouve au centre. Par cette procédure scientifico-technologique, ORLAN entre dans cette nouvelle ère où l'être humain a la possibilité de se modifier pour choisir l'enveloppe qui lui correspond le mieux.

1 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan : Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, Ed. La lettre volée, p.19.

2 *Ibidem*.

Tout d'abord, il est amusant de constater que les premières opérations-performances interviennent au même moment que naît le débat, par les sciences sociales, de la jeunesse à partir « d'analyses portant sur la corporalité¹ ». Il va de soit que l'utilisation de la chirurgie, dans ce cas esthétique (car on ne peut parler d'une chirurgie réparatrice avec cet exemple), agit sur le corps et concorde à une demande de l'artiste qui souhaite améliorer son apparence physique en s'inspirant de cultures non-occidentales et de l'histoire de l'art. Par conséquent, cet acte n'est motivé ni par une pathologie, ni par des séquelles, mais plutôt par les conséquences morphologiques dues au vieillissement, à une grossesse ou encore à des disgrâces acquises ou organiques qui ne sont pas malades. Un des avantages de cette chirurgie est qu'elle n'est pas offensive et qu'il existe très peu d'aléas sauf ceux de la cicatrisation et de la période post-opératoire². Ces opérations-performances permettent à l'artiste ORLAN d'adapter son apparence à son esprit, et ainsi d'assembler son objet extérieur à son sujet intérieur, pour ne faire qu'un tout uni. De cette analyse, on peut se dire qu'un des leitmotivs pourrait en effet être la jeunesse, car dans toutes les références - tant issues de l'histoire de l'art que d'autres cultures - sont jeunes et immortalisées sur toile, sur papier, ou sur une banque de données quelconques. De ce fait, ORLAN, en étant la première artiste à user, d'une part, de la chirurgie comme médium plastique pour servir l'art et, d'autre part, de la très large médiatisation de ses opérations-performances, tend à immortaliser son action artistique dans l'histoire de l'art-même. Il faut également en venir aux origines de ce nom d'artiste, ORLAN, car là aussi il nous permet une clé de lecture. Selon les récits de l'artiste, cette identité lui est venue suite à une séance de psychanalyse où elle prit conscience de toujours signer ses chèques par le mot « MORTE », résultant d'une remarque lancée par son psychanalyste qui pointe du doigt cette anomalie. A partir de ce jour, elle décide de ne plus jamais être dans cet état de mort lente dans laquelle elle s'était enfermée, et prend la décision de changer d'identité civile. Comme cette enveloppe passée à qui elle donne naissance, elle choisit un nom ni féminin, ni masculin car comme elle l'affirme si bien : « Je suis une homme et un femme. ». C'est encore un moyen pour l'artiste de transgresser les tabous et ainsi « d'être en marge des modèles de différenciations sexuelles pour revenir à cet *Éros primordial*, celui des mythes, où il n'y a pas encore de masculin, ni de féminin, ni même d'être sexué »³. En choisissant d'utiliser la chirurgie esthétique comme médium, ORLAN s'expose à une certaine amélioration de son moral permettant la naissance de ce nouvel individu social, laissant son autre être derrière elle. Le titre-même de cette série d'opérations indique ce que je viens d'expliquer précédemment : on parle de « réincarnation ». De plus, *Saint ORLAN* fait

1 Cicchelli V., 2008, *Jeunesse*, Audrieu B. et Boëtsch G. (sous la dir.), *Dictionnaire du Corps*, p.191.

2 Mitz V., 1995, *La chirurgie esthétique : Un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, Paris, Ed. Flammarion, p.96/97.

3 ORLAN, 2004, Paris : Flammarion, p.9.

référence à sa période *Le drapé/Le Baroque*, entre 1979 et 1986, où l'artiste incarne des personnages inspirés de l'iconographie chrétienne renvoyant à l'image de la Vierge [13]. Nous entrons donc une illustration du sacré, mais aussi du divin, avec là encore une image de la jeunesse. Il devient donc évident que l'oeuvre-ORLAN s'inscrit dans cette notion du corps sacralisé, permettant de nourrir le culte de la jeunesse que nous impose notre société par ce dictât des peaux lisses. Mais contrairement au mythe de la caverne¹ de Platon, à trop vouloir prendre connaissance de la réalité, et à se la refuser, on finit à s'uniformiser dans une transmission non plus de connaissance mais bien d'utopie, cauchemardesque ou pas suivant le cas.

3.3 Les limites du corps par Stelarc.

Le bilan qu'il nous est possible de faire aujourd'hui est simple : les (nouvelles) technologies nous ont envahis. Elles sont partout, dans notre quotidien, avec nos téléphones mobiles dernier cri, avec nos tablettes graphiques, nos postes de télévisions, sans parler de nos véhicules qui sortent quasiment des romans de science-fiction. Mais elles se trouvent aussi dans le domaine de la santé pour répondre à l'accroissement des demandes de soins. C'est ainsi que de nombreux écrans, claviers, appareils de mesures en tous genres (électrocardiographes, scanners, électroencéphalographes, etc), micro-ordinateurs, appareils servant à la télécommunication s'installent dans les établissements médicaux². L'être humain trouve dans cette surabondance de technologies un certain (ré)confort mais surtout du plaisir. Un plaisir qui se veut sans limite face à cette consommation, où le but n'est plus de penser mais bien de rechercher à « se fabriquer [...] à l'aide de techniques de pointes »³.

Il va presque de soit que le monde de l'art n'est pas rester en retrait face à cette abondante émergence technologique et a dû s'adapter à son temps en l'adoptant à son tour. Il est étrange d'observer comme la toile du peintre s'est transformée en écran. Le pinceau a été remplacé par le stylet, et la matière se compose de milliers de pixels, c'est-à-dire de petits éléments auxquels on associe individuellement une couleur et une densité, servant à composer l'image. Mais comment évolue le corps face à ces machines de technologie ? Il se voit amoindri, comme écrasé par cette masse innovante qui ne demande qu'à nous combler. Il devient obsolète, prisonnier de son carcan de chair.

1 Platon, 2010, *La République*, trad. du grec par J. Cazeaux, Paris, Éd. Le Livre de Poche : Classiques de la philosophie, p.303-309.

2 Vial R., 1995, *La chronologie de l'histoire de la médecine*, Paris, Éd. Jean-Paul Gisserot, p.76.

3 N. Aubert, 2004, *Un individu paradoxal*, N. Aubert (sous la dir.), *L'individu hypermoderne*, Ramonville Saint-Agne : Éres, p.22.

Dans quelle mesure l'artiste rend-il possible le dépassement du corps par et grâce aux (nouvelles) technologies ?

Le corps – de son existence physique, à son apparence, en passant par sa santé – est devenu depuis quelques années maintenant l'un des centres de préoccupation de notre société occidentale, devenant un véritable champ de recherche dans les sciences humaines. Il nous serait possible de citer dans ce domaine David Le Breton, qui traite du sujet à travers de nombreux ouvrages dont certains apparaissent comme étant des références à la tentative de réponse à notre problématique. Mais « si l'on se préoccupe davantage de [notre] corps aujourd'hui, c'est pour qu'il cède à notre volonté et à nos désires »¹. L'un d'entre eux est de surpasser les limites de notre corps.

Stelarc, diminutif de Stelios Arcadiou, est cet artiste chyprio-australien d'une soixantaine d'années qui semble être l'un des plus avancés aujourd'hui dans le domaine du bionisme et du cyborgisme. Ce technophile s'immerge, dès que l'occasion se présente à lui, dans le monde robotique, qu'il découvre à Tokyo. Il trouve un moyen de s'y désincarner. De part son travail de recherche sur les postures radicales du corps, il est considéré comme un véritable ingénieur du corps - du sien plus particulièrement - qu'il cherche à recomposer à l'aide de greffes et de membres mécaniques. Il nous invite à prendre au sérieux l'idée même de devoir « s'adapter par le biais de [notre] système nerveux, de [nos] extensions technologiques et de [notre] capacité d'adaptation culturelle à l'hypothèse »² d'une nouvelle ère, celle du post-humain. Cet engagement de parfaire le corps donne à sa démarche une nouvelle vision de l'être humain qui le fait rentrer dans cette période du post-humain, ainsi que vers la réalisation d'un homme-machine³. Stelarc voit, entre le corps humain et la technologie, une relation qui se voudrait de l'ordre de la symbiose permettant de rentrer dans cette nouvelle étape de l'évolution de l'espèce humaine. Si Darwin disait du corps qu'il avait cessé de s'adapter aux modifications de son environnement et était devenu obsolète, Stelarc répond à cette affirmation par l'idée que l'information pourrait devenir une prothèse permettant à l'être humain de ne pas tomber dans cet état d'inadaptabilité⁴. C'est dans ce but que nous nous intéresserons à deux de ses travaux principalement : *Ping Body* et *Third Hand*, tout en citant ses suspensions qui ont pu marquer ses débuts.

1 Perrin E., 2008, *Cultes du corps*, in *Dictionnaire du Corps*., Andrieu B. & Boëtsch G. (sous la dir.), Paris : CNRS éditions, p. 84/85.

2 De Kerckhove D., 1997, *L'intelligence des réseaux*, Paris, O. Jacob, p.61.

3 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan : Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, Éd. La lettre volée, p.46.

4 O'Reilly S., 2010, *Le corps dans l'art contemporain*, trad. de l'anglais par Echasseriaud L., Paris, Thames & Hudson SARL, p.136.

Stelarc réalisa, entre 1976 et 1988, une trentaine de suspensions inspirées (ou non) de rites de méditation hindous ancestraux ou des pratiques de mortification yogiques. Les décors de ses performances sont autant diversifiés que possible, prenant pour scène un fond de mer en compagnie de pêcheurs, un atelier d'artiste ou encore un espace sculptural [14]. A travers ses pratiques, l'artiste cherche à (dé)montrer le dogme de l'obsolescence du corps. C'est également un moyen pour lui de saluer l'intégration bionique entre l'organique et le technologique, tout en « punissant » d'une certaine manière son corps d'être autant prisonnier de sa chair¹. Stelarc se confie en ces mots :

« Je suis très sujet au vertige. [...] J'ai fermé les yeux pendant les dix ou quinze premières minutes. [...] A soixante-dix mètres de haut, tout ce que j'entendais, c'était le souffle de l'air, les crissements de ma peau qui tournait et se balançait au vent. »²

C'est à partir des années 80 que Stelarc invente des robots-greffes se composant d'acier inoxydable, d'aluminium, d'acrylique et d'électrodes.

The Third Hand [15] a été achevé en 1980 à Yokoama, avec l'aide de Imasen à Nagoya à l'Université Waseda. Cette troisième main mécanique était attachée, telle une greffe amplifiant le corps, sur le bras droit de l'artiste. Les mouvements de cette main sont contrôlés par des signaux électriques des muscles (EMG), principalement les muscles abdominaux et ceux des jambes, lui permettant de réaliser des pincées et des compressions de libération, des rotations à 290° du poignet, mais aussi d'avoir une sensation de toucher grâce à un système de rétroaction tactile. A l'origine, cette installation bionique avait été pensée comme une pièce semi-permanente pour le corps, mais cela s'est montré impossible à cause de l'irritation cutanée du gel des électrodes et du poids de cette main mécanique. C'est ainsi qu'elle devint un dispositif de performance qui fut utilisé de 1980 à 1998 dans le monde entier, des États-Unis au Japon, en passant par l'Australie et l'Europe [16]. Dans ce dispositif, la troisième main se définit comme une prothèse d'augmentation, et non de remplacement. « Une prothèse non pas comme un signe de manque, mais plutôt un symptôme d'excès »³. Une solution pour pouvoir compléter l'organisme à l'aide de la technique, introduisant la notion de cyborg et de post-humain.

Dans une entreprise datant de 1996, nommée *Ping Body* [17], l'artiste Stelarc, pour les

1 De Kerckhove D., 1997, *L'intelligence des réseaux*, Paris, O. Jacob, p.60.

2 Barron S., 2003, *Technoromantisme*, Paris, L'Harmattan, p.117/118.

3 <http://stelarc.org/?catID=20265> (consulté le 07/04/2012).

besoins de sa performance, connecte le côté gauche de son corps à un simulateur musculaire à six canaux. Il se retrouve ainsi relié à Internet et à des correspondants situés à des points du globe différents. Ces derniers « déclenchent par l'intermédiaire d'une interface des décharges électriques dans les muscles afin de provoquer des mouvements involontaires »¹. L'information se voit traduite physiquement par une sorte de chorégraphie. Cette intervention de l'internaute sur le corps de l'artiste se faisait à distance – l'artiste pouvait se trouver au Luxembourg et les spectateurs à Paris. Le public ne pouvait donc pas prendre conscience de sa responsabilité et pouvait tenter de répondre à son propre imaginaire à travers les différentes actions qu'il réalisait sur le Net.

Dans le cadre de ces différentes actions performatives, il est possible de ressentir cette volonté d'inverser les fréquences chez cet artiste, c'est-à-dire que ce n'est plus l'être humain qui est aux commandes de la machine, mais bien la machine qui manipule l'Homme, en l'occurrence ici, de Stelarc. Cette recherche a pour volonté d'amener progressivement l'être humain à se « préparer à de nouvelles configurations sensorielles qui comprendront leurs supports et infrastructures technologiques dans une totalité bio-technique »². La construction de ce nouveau corps a pour but de traiter l'information autant que le fait notre esprit aujourd'hui. En effet, les extensions électroniques du corps humain permettent la réalisation de transferts d'une rapidité incroyable, entre la matière:chair, le matériel et le logiciel, sans oublier les transactions entre la pensée, l'énergie électrique et l'environnement extérieur. La position tranchée sur la notion du corps vu par Stelarc amène à penser la vision d'un art technologique célébrant la fin du corps. Cette vision chimérique du non-corps est partagée par David Le Breton - professeur à l'Université de Strasbourg, membre de l'Institut Universitaire de France et chercheur au laboratoire Cultures et Sociétés d'Europe – qu'il explique à travers de nombreux ouvrages. Mais il est tout aussi important de souligner les limites de ces pratiques utopiques où le corps se voit poussé à son extrême par et grâce à la machine. Car le corps ne se voit non pas augmenté par la machine, mais bien soumis à elle. Il faut aussi accentuer le caractère dangereux auquel se soumet Stelarc en prenant des internautes au hasard sur Internet. Dans cet espace, il existe une certaine dissolution des codes d'éthique et de confiance mutuelle qui se conçoivent naturellement lors de relations dites interpersonnelles³. Il est intéressant également d'insister sur les limites techniques auxquelles l'artiste se confronte, notamment avec sa troisième main qui ne pouvait être portée en permanence pour deux types de contraintes. D'une part, le poids du dispositif qui se compose de la main, de la structure de support et de la batterie (environ 2kg)

1 Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Éd. Métailié : Traversées, p.48.

2 De Kerckhove D., 1997, *L'intelligence des réseaux*, Paris, O. Jacob, p.61.

3 O'Reilly S., 2010, *Le corps dans l'art contemporain*, trad. de l'anglais par Echasseraud L., Paris, Thames &Hudson SARL, p.129.

rend les mouvement impossible à long terme. D'autre part, le gel des électrodes a engendré une irritation cutanée ne permettant pas de garder se dispositif à même la peau. Il faut donc s'interroger sur la réalisation possible d'un homme-cyborg.

En ce début XXI^e siècle, il serait d'ores-et-déjà possible de considérer chaque individu comme un homme-cyborg, puisque « [les] organismes humains hybridés avec la machine en vue d'un accroissement d'efficacité dans un domaine particulier »¹ peuplent notre quotidien. La technologie se voit sur chacune des portions de corps qu'il nous est possible d'exploiter. C'est ainsi qu'à nos jambes se sont greffées des roues, que nos mains se voient prolongées de stylets ou de claviers numériques, que nos oreilles sont recouvertes de casques auditifs, que notre voix est portée à travers des micros et combinés. Tout est fait pour améliorer « l'individu contemporain « hypermoderne » »². Cette idée d'excès, d'augmentation, ou encore d'intensité et de puissance est dicté par notre société qui se trouve être un univers de la mondialisation économique contrôlé par les lois de marché³. Il est possible d'observer un effet de spirale entraînant l'individu dans une course effrénée à la satisfaction immédiate des ses désirs. De ce marathon, il est possible de mettre en première ligne, ex æquo, les notions d'urgence et d'instantanéité qui rythment notre société. Mais comme le disait Freud : « La nouveauté constitue toujours la condition de la jouissance »⁴. Stelarc est, certes, l'un des artistes les plus importants de l'heure sur la notion de bionisme ou de cyborgisme, mais il reste cependant dans une utopie illusoire du non-corps. Car le corps de l'an 2012 n'a jamais été aussi présent qu'aujourd'hui, qu'il soit suggéré, morcelé ou entier, on le retrouve partout, de l'affiche au slogan, en passant par l'audiovisuel. On voue un véritable culte au corps. Alors oui, on l'économise au maximum par le biais des technologies nouvelles ou non, mais on cherche à le préserver dans l'espoir d'une éternelle jeunesse. Le paradoxe se trouve dans le terme-même de cyborg, c'est-à-dire cette expérience qui veut bien supposer une modification par substitution d'éléments corporels naturels, pour être remplacer par des objets artificiels⁵. Même Stelarc, dans son interprétation de l'homme-cyborg, imagine un processus d'augmentation et d'excès, plutôt que de substitution. Ses greffes viendraient compléter le corps par ajout de technologie sans jamais rien enlever, ni remplacer. Il serait alors possible d'affirmer que l'ère du post-humain ne pourrait être qu'« une fiction, une représentation imposée aux individus à force de

1 Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Éd. Métailié : Traversées, p.14 à 15.

2 Aubert N., 2004, *L'intensité de soi*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir), Ramonville-Saint-Agne : Érès, p.73.

3 *Ibidem*.

4 Freud S., 2010, *Au delà du principe de plaisir*, Payot, p.45.

5 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan : Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, Éd. La lettre volée, p.19.

slogans et d'images »¹.

Après avoir abordé des artistes usant de leur corps charnel pour répondre à leurs tentatives de recherche de liberté - et par conséquent du bonheur-, dirigeons-nous vers une conception du corps artificiel et virtuel.

3.4 Concept du -dividu chez Yann Minh.

Nous commencerons cette énonciation par la présentation de l'artiste Yann Minh. Cet artiste multimédia préfère se définir par le néologisme qu'il a créé en 1998 et qui est inspiré d'une métaphore maritime : *noonaute*. Il faut entendre par ce terme qu'il est un explorateur de la noosphère qui navigue dans les sphères informationnelles et noosphériques, comme grand nombre d'artistes² [2]. L'art est pour lui, contrairement à la science et à la philosophie, le plus haut niveau de traitement de l'information de l'humanité, tant dans sa dimension, dite rationnelle, de la cybersphère, que dans ses dimensions métaphysiques qui forment la noosphère. Il est né en 1957, à Talence dans les landes armoricaines. Très tôt, il a été « noocontaminé » par les entités immatérielles qui peuplent le folklore breton et qui laissent des traces vectorielles dans son travail de romancier de science-fiction, d'infographiste, de réalisateur 3D ou encore de réalisateur vidéo. Après l'obtention de son baccalauréat artistique, Yann Minh poursuit ses études à Paris, à l'École Nationale Supérieure des Arts Appliqués (ENSAAMA), puis à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD) dans la filière vidéo. Précurseur des mondes virtuels, il présentera en 1983 au Centre Georges Pompidou à Paris son installation immersive nommée *Média 000*. En 1984, il fonde avec Jérôme Lefdup le groupe de réalisation multimédia à structure extensive appelé *Les Maîtres du Monde*, qui œuvre plus ou moins dans la clandestinité sur les ondes cathodiques. C'est à cette même période qu'il est amené à réaliser des commandes, notamment des documentaires pour la télévision, des habillages, des films de communication d'entreprises ou encore des installations muséographiques. Tous ces travaux lui permettent de financer ses créations artistiques d'art vidéo. Nous reviendrons sur son travail de romancier un peu plus tard. Le XXI^e siècle marque le passage d'une immersion complète pour Yann Minh dans le cyberspace. Ce terme de cyberspace fut abordé en 1984 par l'écrivain W. Gibson en ces mots³ :

1 Aubert N., 2004, *Un individu paradoxal*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville-Saint-Agne : Érès, p.22.

2 Référence aux réponses du questionnaire/interview par Yann MINH, du 11/04/2012 [2].

3 Gibson W., 2001, *Neuromancien*, Paris, J'ai Lu.

*Cyberespace. Une hallucination consensuelle expérimentée chaque jour par des milliards d'opérateurs légitimes, dans chaque nation, par des gamins auxquels on a appris les concepts mathématiques [...] Une représentation graphique des données abstraites des banques de chaque ordinateur du système humain . Une complexité impensable. Des traits de lumières disposés dans le non-espace de l'esprit, des grappes et des constellations de données. Comme les lumières d'une cité s'éloignant.*¹

Suite à une commande, l'idée lui vint de construire un musée entièrement virtuel, ou plus exactement un musée/documentaire hypermédia et transmédia expérimental : *Le NooMuseum*. Ce musée est accessible sur le Web depuis 2003. Ce nouveau type de document culturel, de genre immersif, dont la structure est narrative mais non linéaire, fut récompensé par la Bourse Pierre Schaeffer en 2009 par la SCAM. Si cet artiste attire autant notre attention et a été présenté dans ses grandes lignes, c'est parce qu'il nous servira d'appui pour répondre à la problématique :

Comment pouvons-nous tisser des liens entre notre corps biologique et un cyborg de pixels ?

Nous serons amenés à présenter le roman de Yann Minh, qui s'intitule *Thanatos-Les Récifs*, pour articuler notre analyse. Nous serons de ce fait obligés de conceptualiser le mouvement cyberpunk de ses origines à nos jours. Après avoir présenté le personnage clé de ce roman, Dyl, il nous faudra définir un certain nombre de termes nous permettant de mettre en place différentes relations, tant entre l'auteur et son personnage, que du personnage à son médium, tout en abordant d'autres expériences qui se veulent plus ou moins similaires. Avant de conclure sur l'emprise du virtuel sur le réel et de démontrer que le numérique est une des réponses possibles à notre besoin d'émancipation.

Avec la démocratisation d'Internet dans les années 90, le cyberespace n'a fait que se développer devenant à son tour un outil. C'est par ce développement du cyberespace mais aussi des techno-sciences qu'une mouvance pessimiste, cynique, apocalyptique et libertaire a vu le jour sous l'appellation *cyberpunk*. Il serait possible de situer cet acte de naissance au début des années 80, avec notamment l'apparition d'un groupe de jeunes auteurs de science-fiction qui ont popularisé ce terme. Il a pour origine la contraction des mots *cybernétique* et *punk*, soit un savant mélange entre une science qui étudie les différents mécanismes de communication et de régulation qu'il est

1 Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p.190.

possible de retrouver tant chez les machines que chez les être humains, et un mouvement culturel contestataire et musical né dans les années 70 en Angleterre. Même s'il est difficile de faire des généralités, il est cependant possible de citer quelques caractéristiques des œuvres dites *cyberpunks*. L'ambiance générale veut recréer une mégapole cosmopolite surpeuplée, sombre et polluée à l'extrême. Cette atmosphère se veut liée à une vision post-apocalyptique où l'être humain est branché en permanence sur un vaste réseau informatique planétaire. Le monde étant devenu ultra-technologique et informatisé à outrance, la démocratie a laissé place à un pouvoir dicté par les multinationales, contrôlé par une poignée d'individus¹. Si le mouvement *cyberpunk* se définit comme un sous-genre de science-fiction, il traite d'un futur proche de celui que nous vivons aujourd'hui avec des thématiques très actuelles comme celles des hackers, des intelligences artificielles ou encore des multinationales. Il est difficile, à plus forte raison en 2012, de ne pas recréer certains liens entre cette mouvance et notre actualité. Du réchauffement planétaire à la crise économique européenne voire mondiale que nous connaissons, en passant par le groupe « hacktiviste » connu sous le nom d'*Anonymous* qui se manifeste notamment via Internet, sans oublier la paranoïa de la fin du monde prévue par les Mayas et annoncée pour la fin de cette année, autant dire que la science-fiction, qui peuplait nos romans il y a de cela 20 ans, se voit sur le point de devenir réalité.

Voilà le décor dystopique implanté pour ce roman, datant de 1997, au nom de *Thanatos-Les Récifs* rédigé par Yann Minh pour répondre à une commande de son éditeur. L'artiste cependant, contrairement à son écrit, se veut être un cyberpunk positif qui imagine l'avenir et l'évolution de l'être humain plutôt dans le bon sens grâce à « une capacité d'auto-adaptation efficace à l'échelle de notre intelligence collective »². Pour revenir à cette lecture, *Thanatos-Les Récifs* est un roman complexe avec plusieurs clés de lecture possibles. Comme son titre l'indique, c'est une fiction sur la mort. « Une mort voulue, organisée, redoutée, absurde, accidentelle, voluptueuse, inéluctable, monstrueuse, espérée, individuelle, intime, collective, sensuelle, abominable, etc »³. Une des entrées possibles dans ce récit serait une interrogative qui se voudrait intuitive et initiatique sur les différences existantes entre une sensualité morbide fantasmée issue d'un sado-masochiste imaginaire et l'horreur de la violence sexuelle qui, elle, se veut bien réelle. Avec cet ouvrage, l'auteur est parti prospecter des secteurs noosphériques secrets, tabous, dangereux et puissants. Ce texte a été ramené de cette exploration, mais dont Yann Minh lui-même ne maîtrise pas le contenu tant celui-ci reste complexe.

1 Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O'Jacob, p.186.

2 Référence aux réponses du questionnaire/interview par Yann MINH, du 11/04/2012 [2].

3 *Ibidem*.

Le personnage principal, du nom de Dyl, reste dans la mouvance du roman ; tantôt femme fatale, tantôt soumise au rang de jouet sexuel, ou encore déesse sortie tout droit d'un autre monde, celui des Récifs [18], cet archétype de la femme guerrière est un être androgyne qui rejoint les mythes de nos enfances. Elle répond à la complétude mâle/femelle originelle, à cet Éros impérieux, où l'être sexué n'existe pas encore, où l'allégorie et le divin ne font qu'un. C'est par ce trait qu'elle est à la fois soumise et dominatrice, c'est-à-dire *switch* pour utiliser la terminologie BDSM (Bondage Domination SadoMasochiste). Dyl est une entité noosphérique invoquée, ou invitée, par l'écriture mais qui n'a pas livré tous ses secrets.

L'écriture n'est qu'un moyen, un simple outil pour créer et transmettre de la matière cognitive, mais elle n'est en aucun cas une finalité. Si son efficacité reste prouvée, il est évident qu'elle n'est pas complète. De ce fait, nous, chercheurs, artistes, auteurs, cherchons à diversifier cette palette d'outils de communication pour véhiculer l'information sous différentes formes et ainsi tenter de combler les insuffisances informationnelles des autres dispositifs mis en place. C'est ainsi que Dyl [18] est appelée par le biais de l'écriture puis incarnée sous forme d'avatar, c'est-à-dire un cyborg de pixel à l'image d'une des « dividualités » de Yann Minh, soit une représentation iconographique animée que son créateur pilote telle une marionnette à travers des mondes persistants, dans ou hors du réseaux numériques.

Si l'avatar numérique fait partie de la sphère de l'immatérialité et que notre corps biologique appartient quant à lui à la sphère de la matérialité, il est alors possible par un jeu spirituel de mise en abyme de créer une proximité entre vivant et immatériel. Ce jeu est possible par la dimension informationnelle qui compose tant le corps charnel que l'avatar numérique. Le concept est que l'individu est créé de plusieurs -dividus, suivant les situations, mais qui restent encrés dans le réel. À travers le virtuel, les -dividus n'ont plus de barrière. De ce fait, la manipulation de soi via Internet permet, durant un moment, d'incarner un autre personnage, un autre soi social où il n'existe plus de limite possible. L'internaute peut alors expérimenter autant de rôles physiques ou sociaux qui, dans la réalité, lui seraient intenable. C'est par ce constat qu'il serait possible de faire l'hypothèse que « c'est parce que ces rôles ne peuvent être réellement joués dans la société qu'ils le sont virtuellement sur Internet »¹. Pendant quelques minutes, l'individu est reconnu comme ce qu'il voudrait être mais qu'il sait ne pas être. Par Internet, il est possible de se multiplier pour ainsi

1 Jauréguiberry F., 2004, *Hypermodernité et manipulation de soi*, in *L'individu hypermoderne*, Aubert N. (dir.), Ramonville Saint-Agne, Érès, p.160.

habiter l'image de ses désirs.

La relation qu'il existe entre Dyl et Yann Minh est bien plus forte que ce qu'il serait possible d'imaginer. En effet, quand on parle de ce personnage à l'artiste, il remonte dans les souvenirs de sa petite enfance pour nous expliquer le lien qui les unit. Dyl représente la femme, un peu garçonne, que l'artiste rêvait de rencontrer pour l'accompagner dans son exploration de la noosphère à bord de ses nooscaphes mais aussi, inconsciemment, la femme qui se cache en lui, cette femme qu'il souhaite incarner durant sa puberté et qui, au bout du compte, ne l'a jamais quitté. Nous avons tous une part androgyne au fond de nous et la création d'un avatar est un des moyens de pouvoir interpréter ce double. Yann Minh a dû se laisser envahir, habiter par des entités psychiques pour pouvoir les faire vivre et se plier à l'exercice de l'écriture. Par la suite, il a choisi de pouvoir les jouer sous forme d'avatar, comblant ainsi les lacunes informationnelles de l'écrit par une approche plus visuelle et sociale, notamment avec le personnage principal de son roman.

Car Dyl pouvait, à travers son avatar de Second Life - qui est un métavers c'est-à-dire un univers virtuel fictif - prendre une existence sociale en échangeant à travers d'autres avatars et par conséquent avec d'autres individus qui, eux, sont humains. De ce fait, Dyl prend vie à travers les réseaux numériques, elle ressent des sentiments, vit des relations amoureuses. Il est possible de définir « un monde virtuel [comme étant] une base de données graphiques interactives, explorable et visualisable en temps réel sous forme d'images de synthèse tridimensionnelles de façon à donner le sentiment d'une immersion dans l'image »¹. Il est alors possible de parler de cet environnement virtuel comme un véritable « espace de synthèse » où l'on a l'impression de se déplacer physiquement. Cette impression peut s'expliquer par la conjonction de deux stimuli sensoriels : une vision stéréoscopique totale et une sensation de corrélation musculaire entre les mouvements réels réalisés par notre corps et les différentes modifications apparentes de l'espace artificiel dans lequel l'individu se trouve immergé².

Pour ouvrir un peu notre champ d'investigation, il serait intéressant de se pencher sur d'autres expériences où le virtuel permet d'animer et de faire vivre un personnage fictif. C'est pourquoi il me semblait important de parler du projet *No Ghost, just a Shell* dont Pierre Huyghe et Philippe Parreno sont les créateurs. Le projet d'*AnnLee*, une très jeune fille aux cheveux bleus et au regard vide [19], est dans la continuité de ce concept de l'ouvrage *Speech Bubbles* par Philippe

1 Quéau P., 1993, *Le Virtuel, Vertus et Vertiges*, Seyssel, Éd. Champ Vallon : Institut National de l'Audiovisuel, p.13.

2 *Ibidem*, p.14.

Parreno, en 1997. Cette enveloppe de personnage se réduit à se faire oublier et à être soustraite de l'univers audiovisuel du manga. Tout commence, en 1999, par l'achat d'un personnage infographique issu d'un catalogue à l'agence de Kwords à Tokyo, par Pierre Huyghe et Philippe Parreno. Ces deux artistes français obtiendront les droits d'auteur du chiffre pour la somme de 46 000 yens, soit environ 420 euros, mais pour une durée déterminée. Le personnage, devenu possession de ses nouveaux acquéreurs, va être redessiné, modifié, simplifié et neutralisé, une voix lui sera prêtée, lui permettant de tenir un rôle dans un film. Une série de trois longs métrages du nom de *Ghost in the Shell* sera créée. Le premier paraît en 1995, puis le second tome du nom *d'Innocence : Ghost in the Shell 2*, sort en 2004. *AnnLee* s'y présente en ces mots :

Je m'appelle AnnLee... J'ai été achetée pour 46 000 yens... J'ai été dessinée pour intégrer n'importe quelle histoire, mais sans chance de survivre à aucune d'elles... Après avoir été vendue, j'ai été redessinée... J'appartiens à celui ou à celle capable de me remplir d'imaginaire.¹

Le troisième film consécutif sort en 2006 au Japon, sous le nom de *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex, Solid State Society*. *AnnLee* va être habitée par différents protagonistes : des écrivains, des musiciens, des plasticiens, des acteurs, des danseurs et même un chercheur en immunologie². C'est à travers tous ces personnages qu'elle va pouvoir vivre et devenir un symbole, créant et modelant sa propre histoire à travers les mains de chacun. Ce chiffre prend la forme de diverses idées, que ce soit des animations vidéos, des peintures, des affiches, des livres, des sculptures et des néons. *AnnLee* se voit revivre, ou devrait-on dire survivre, à travers les « artistes-l'hermite » qui se l'approprient le temps d'un projet. Toutes ces carcasses d'idées forment le projet initial, *No Ghost, just a Shell*. Ce projet consiste à mettre gratuitement à disposition des artistes ce personnage d'*AnnLee* pour qu'ils l'utilisent dans leurs propres histoires³. Ce personnage fictif à durée déterminée est décédé, si on peut le dire ainsi, en 2002, date à laquelle les droits d'auteur du chiffre ont pris fin. Cependant, sa mémoire et son souvenir persistent à travers les réalisations qui ont été créées.

Serait-il possible de parler de *ghost* ou de coquille vide pour désigner Dyl et *AnnLee* ? Pour déterminer ce terme de fantôme, (plus connu sous son appellation anglaise *ghost*), il serait plausible de définir simplement un *ghost* comme un esprit humain qui aurait été transformé en un programme

1 Wetterwald E., avril-juin 2001, *Philippe Parreno : L'exposition comme pratique de liberté*, Parachute, 102, p. 32 à 43.

2 <http://www.artandresearch.org.uk/v3n2/critchley.php> (consulté le 15/12/2011).

3 <http://www.noghostjustashell.com/> (consulté le 15/12/2011).

informatique¹. Ces fantômes, qui représentent les souvenirs ou, dans certains cas, des âmes errantes d'individus disparus, se rencontrent en parcourant les limbes numériques constituant les trames du cyberspace².

Le cyberspace est [comme] mode d'existence à part entière, porteur de langages, de cultures, d'utopies. Il développe simultanément un monde réel et imaginaire de sens et de valeurs qui n'existent qu'à travers le croisement de millions d'ordinateurs et l'enchevêtrement de dialogues, d'images, d'interrogations de données, de discussions dans des forums ; monde virtuel de l'entre-tous, provisoire et permanent, réel et fictionnel, immense espace immatériel de communication, de rencontres, d'informations, de diffusions de connaissance, de commerce, etc., mettant provisoirement en contact des individus éloignés dans le temps et l'espace, et qui ignorent parfois tout d'eux-mêmes³.

AnnLee n'est en aucun cas une âme errante, ni même un souvenir, puisque d'elle-même ne possède aucune existence propre. Ce chiffre ne fait pas référence à une personne réelle qui a eu une vie passée et qui se serait modélisée en programme informatique. *AnnLee* est une simple enveloppe, une carapace ou encore une coquille qui peut servir des projets artistiques lui donnant un rôle, une histoire, et par conséquent une identité. Dans ce projet, *No Ghost, just a Shell*, la relation entre *AnnLee* et ses possibles hôtes est créée de manière symbiotique. En effet, *AnnLee* vit aux dépens des artistes, tandis que ses hôtes profitent de son image pour créer une œuvre.

Dyl n'appartient à aucun de ces cas. Elle n'incarne pas une âme errante, ne se définit pas non plus comme un programme informatique, ni comme une Intelligence Artificielle, ni comme un bot, doué de plus ou moins de conscience. Elle ne sert pas non plus de coquille à un projet artistique. Il serait possible de la rapprocher d'un *ghost* dans la mesure où elle a « informée » un dispositif semi-artificiel pour se manifester, mais elle est bien plus qu'un simple programme informatique dans le sens qu'elle s'est manifesté au travers d'un dispositif informationnel, tout en utilisant l'esprit de son créateur, Yann Minh, comme support. C'est ce même principe qui a généré la disparition de Dyl. Si celle-ci est toujours présente quelque part dans l'immatérialité noosphérique, elle refuse actuellement d'habiter la coquille vide de son avatar sur Second Life. Yann Minh a été distancé par

1 Heudin J.C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p. 189.

2 *Ibidem*, p.192.

3 Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées p.139.

son personnage. En refusant ce phénomène, il a pu, pendant une vingtaine de minutes, interagir avec Dyl. C'est à ce moment précis qu'elle a pris conscience qu'elle n'était qu'un avatar, un cyborg de pixels qui ne peut vivre autrement que par le biais de quelqu'un. Face à ce constat, elle a choisi de disparaître, devenant du même coup une coquille vide. Si les avatars peuvent être considérés comme des *Gollehm*, c'est-à-dire des créatures humanoïdes artificielles, Dyl correspondrait davantage à un *Égrégore*. Elle serait invoquée par l'esprit de groupe, soit Yann Minh combiné à l'imaginaire du collectif peuplant le cyberspace. Il serait possible de la définir comme étant une entité psychique autonome ou une force produite et influencée par les désirs et émotions de plusieurs individus unis dans un but commun. De cette manière, cette entité vivante fonctionne comme une abstraction autonome qui est considérée comme une réalité¹. Les (nouvelles) technologies (les réseaux sociaux, les mondes virtuels, les ordinateurs) sont autant d'outils amplificateurs, qui nous permettent de rétrécir la Noosphère de la Cybersphère.

Il est amusant de constater que l'être humain détient des techniques, plus ou moins nouvelles suivant les cas, lui permettant de créer des êtres vivants synthétiques selon son désir et sa fantaisie. Ces artefacts sont à la limite entre l'humain et l'œuvre d'art et pourraient se classer dans la catégorie des objets². L'art virtuel est une tentative, d'une part de créer un art de formes en puissance qui serait dans son expression la plus achevée possible, d'autre part de produire des révolutions des plus formelles. Un art tout en puissance, un art qui se voudrait total, malgré son côté utopique, où l'œuvre d'art ne se donne pas simplement à la contemplation mais où il faut la prendre au sérieux. Ce phénomène, qui génère ce besoin de création et d'émancipation d'une civilisation à travers l'outil virtuel, est très bien mis en lumière dans une des nouvelles³ de l'écrivain Philip K. Dick, explorateur de mondes schizophrènes, désorganisés et équivoques - qui n'a cessé d'écrire que la réalité n'était qu'une illusion - à travers le slogan « Soyez le maître d'un monde ! »⁴. Une manière, d'après cette fiction, de palier deux problèmes, celui de mettre au monde un nouveau loisir, mais aussi de remédier à une découverte, celle qu'actuellement seule notre planète est habitable dans notre système solaire⁵. Si la dématérialisation numérique n'est pas encore possible, ne permettant pas une immersion totale dans le virtuel, il est cependant possible d'affirmer que les mondes virtuels n'ont pas encore révélé leur véritable potentiel. La révolution qui s'opère, aujourd'hui en 2012, dans le

1 Yann MINH, 2012, Les contes de la Noosphères #3 : La Noodividuation des Avatars, émission de webradio diffusée le 21 mars 2012 à 19h30 sur Silicon Maniacs.

Podcast disponible sur <http://www.siliconmaniacs.org/les-contes-de-la-noospheres-3-la-noodividuation-des-avatars/> (consulté le 17/04/2012).

2 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan, Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles : La lettre volée, p.20.

3 Philip K. Dick, 2005, *Le problème des bulles*, in *Dans le jardin, et autres réalités déviantes*, Éd. Gallimard.

4 *Ibidem*, p.89.

5 *Ibidem*, p.101.

domaine de l'image et plus largement dans le domaine du traitement de l'information et de la communication, n'en est qu'à ses débuts. Ces images de synthèse proviennent d'un langage des plus symboliques qui se veut libéré de la matérialité de la lumière. De ce fait, ce n'est plus le langage qui engendre le corps mais bien la technique¹. Les images virtuelles sont, certes, abstraites mais offrent tout de même un certain aspect matériel et visible, ce qui provoque une possible affinité entre le formel et le sensible des plus originales².

L'image numérique apparaît donc comme un des outils mis à notre disposition pour créer de la matière cognitive. Elle apparaît comme un moyen de traduire le ressenti de notre réalité qui forme notre environnement informationnel de façon tactile, globale et intuitive. L'ordinateur, par sa puissance de calcul, permet la modélisation de ce réel, passant de ce fait d'un simulacre à une simulation par l'emprunt d'effets du réel au virtuel. Le virtuel est un des moyens utilisés où le réel n'est pas subi mais où il agit³. Le virtuel, par ses images et ses mondes, révolutionne la manière de voir et de penser l'image. Tel Copernic, nous sommes passés d'une contemplation de l'image en tournant autour, à une pénétration de l'image en tournant à l'intérieur de celle-ci. Ce bouleversement revient à nous interroger sur la nature-même qui existe entre l'individu et le réel. Le monde réel pourrait-il être une sorte d'image dont nous n'aurions que l'idée ? Cet exposé pourrait en effet nous amener à tenter de redéfinir les frontières entre ce que nous appelons le « réel » et ce qui ne l'est pas, tout en repositionnant la notion de « virtuel »⁴. Si le virtuel permet de créer et de façonner de nouvelles images et de nous placer à l'intérieur de celles-ci, alors reconfigure-t-il, ou même défigure-t-il le monde à sa façon ?

3.5 Concept de la créature artificielle autonome, Phin, d'après Koichi Murakami.

Si les concepts de mondes virtuels et de créatures sont nés dans les romans cyberpunks, la technologie a été développée pour des projets scientifiques, comme par exemple la NASA, mais aussi pour et par des artistes. Il est vrai que l'expression d'art visuel fait directement référence à la peinture. Pourtant, ce champ d'investigation se veut beaucoup plus large et plus complexe qu'une seule technique. Nombreuses sont les personnes qui se trouvent déconcertées lorsqu'elles sont en présence d'une œuvre numérique, d'autant plus si cette dernière met en scène des créatures virtuelles. Dans la peinture, nous sommes habitués, par notre culture, à contempler et admirer ces

1 Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan, Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles : La lettre volée, p.20.

2 Quéau P., 1993, *Le Virtuel, Vertus et Vertiges*, Seyssel, Éd. Champ Vallon : Institut National de l'Audiovisuel, p.31.

3 Morelli P., 2006, *Interfaces à faces ?*, in *Thé@tre et Nouvelles Technologies*, Garbagnati L. et Morelli P. (dir.), Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, p.18.

4 Quéau P., 1993, *Le Virtuel, Vertus et Vertiges*, Seyssel, Éd. Champ Vallon : Institut National de l'Audiovisuel, p.9/10.

œuvres dans les musées, nous donnant une sorte de repère de l'esthétique classique et une définition quasi intouchable et inaltérable de la notion de Beau. Il est évident qu'il serait possible de développer davantage ce concept tant l'idée reste évasive et questionne encore le contemporain, mais nous sortirions de notre problématique. C'est pourquoi nous nous contenterons de cette approche succincte pour revenir sur cette conception dans les arts numériques qui, dans ce cas, semble outrepassé. En effet, l'art numérique n'a pas pour but une recherche de l'esthétique mais bien une exploration sensorielle et émotionnelle de l'expérience. Alors que le tableau se contente de créer un lien métaphorique et distant avec le spectateur, les créatures artificielles nous bousculent par leur immédiateté et leur présence, nous permettant d'introduire la problématique :

La créature artificielle est-elle une réponse au besoin de projection futur de l'être humain ?

S'il nous faut faire le lien entre créature artificielle et créature numérique, alors les concepts de réalité et de virtualité devront être fixés. Ce qui nous amènera à nous interroger sur le terme de réalité virtuelle qui semble apparaître au premier abord comme un contre sens. C'est ainsi que nous appuierons notre analyse sur le chef de projet Koichi Murakami, et son concept de *Teo Planet*. Phin, une créature numérique mi-dauphin, mi-oiseau sera présentée et nous aidera à concevoir les différentes limites d'un tel monde virtuel. Ce champ d'investigation sera ouvert par des projets similaires ayant rencontrés les mêmes difficultés, ou au contraire les ayant contournés.

Grâce à l'importance du calcul des ordinateurs, les créatures artificielles vont se désincarner et apparaître dans un univers numérique, devenant de véritables programmes informatiques. Ces créatures se composent d'ensembles d'instructions et de données numériques¹. Il serait possible de les classer suivant quatre catégories : les formes les plus simples sont des parasites informatiques connus sous le nom de virus, de vers, de chevaux de Troie, etc ; les formes les plus élaborées sont qualifiées d'Intelligences Artificielles. Selon les auteurs, elles sont dotées de capacités extrêmement variées. Ce sont des programmes utilitaires qui effectuent des fonctions précises de manière plus ou moins autonome; les avatars ou cyborg de pixels sont des programmes assimilables à des marionnettes dont l'être humain dirige chaque mouvement ; enfin les *ghosts* sont des fantômes représentant les souvenirs, voir les âmes errantes de personnes réelles disparues.

L'être humain, dans son besoin de renouveau et de création permanente, se met à redéfinir la réalité. C'est le propre de l'humain que de réaliser des projections de soi d'abord, puis du collectif ensuite et enfin de l'axe du temps². « Une des caractéristiques du fonctionnement humain, c'est

1 Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p.192.

2 Liedo P.-M., 2012, « J'ai découvert la fontaine de jouvence de nos neurones », in *CLES, retrouver du sens*, n°76, avril-mai 2012, p.68.

toujours la projection, la projection dans le futur »¹. De ce fait, la conception de ces créatures ne serait qu'une projection possible du réel, de l'homme, des animaux et plus largement du vivant dans le numérique. Créations numériques qui, par le développement des techniques, acquièrent une autonomie propre. Le mythe de la caverne de Platon² nous aide à la compréhension de la réalité face à l'image par un principe métaphorique confrontant ces deux termes. De ce fait, il nous est possible de nous positionner, ou de nous repositionner face à ces deux éléments. Philip K. Dick, quant à lui, définit la réalité en ces mots :

*J'ai moi-même mis un moment à comprendre. La réalité est une construction de l'esprit, vois-tu. C'est lui [l'individu] qui lui fournit sa définition, son existence-même. Nous évoluons dans une réalité « consensuelle », c'est-à-dire qui nous est commune à tous, comme si nous partagions le même rêve.*³

Le terme de réalité virtuelle semble être un non-sens qui se construit de deux mots contradictoires. La réalité voudrait se définir par le monde physique qui nous entoure, alors que la virtualité associe l'illusion et la simulation de quelque chose. La dualité se trouve ici entre ce qui est matériellement physique et ce qui appartient au domaine du sensible. Il faudrait donc déterminer la réalité virtuelle comme étant une « tentative de représentation « réaliste » d'un univers imaginaire »⁴. Il est évident que cette approche n'est pas suffisante, mais elle permet de passer outre cette opposition apparente. Une approche plus complète impliquerait l'utilisation des concepts d'immersion, de navigation et d'interactivité.

L'installation de Koichi Murakami, chef de projet au Département *Believable Agent* chez *Fujitsu Limited* au Japon, apparaît comme une des innovations de l'époque en matière de créature artificielle. Ce projet se présente sous forme de CD-Rom, pour PC et consoles Fujitsu FM-Towns, qui est commercialisé aux États-Unis et au Japon depuis septembre 1995. Il se trouve être la finalité d'une recherche commencée en 1989 sur le sujet des créatures artificielles autonomes. Le concept a pour but de proposer un nouveau divertissement pour l'époque : la possibilité d'observer, à travers un écran, la vie quotidienne d'un petit animal virtuel qui vit sur une planète nommée Teo [20]. L'histoire qui introduit le projet Teo est présentée en ces termes :

1 *Ibidem*.

2 Platon, 2010, *La République*, trad. du grec par J. Cazeaux, Paris, Éd. Le Livre de Poche : Classiques de la philosophie, p. 303 à 309.

3 Dick P. K., 2010, *Une petite ville*, in *Petit déjeuner... et autres nouvelles*, Barcelone, Gallimard : Folio, p.74.

4 Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p.205.

Imaginez une planète nommée Teo, jadis colonisée par une haute civilisation – aujourd'hui éteinte. Depuis un an, elle est explorée par la société Fujitsu qui a réussi, grâce à une antenne spéciale, à établir une communication avec la Terre : à travers un écran, vous pouvez découvrir la zone de l'univers sur laquelle est pointée l'antenne. Vous pouvez apercevoir Phin, un petit animal mi-dauphin, mi-oiseau, qui habite cette planète inconnue.¹

Le spectateur, à travers son écran d'ordinateur, peut découvrir un environnement autonome en temps réel. Le dispositif répond instantanément aux sollicitations de son public. Cette impression d'immédiateté permet d'apporter une touche réaliste tout en mobilisant l'attention du joueur sur ses actions. *Teo Planet* est régi par ses propres lois. La météo est changeante, variant du soleil aux nuages, en passant par la pluie et même les orages. Six saisons se succèdent suivant un cycle précis, tandis que les journées s'articulent autour de quatre temps distincts (l'aurore, la journée, le crépuscule et la nuit). La planète semble tourner autour de deux lunes qui se lèvent et se couchent à des heures différentes suivant les saisons. Il est possible d'observer une faune étrange constituée de onze animaux et d'une flore tout aussi extraordinaire qui compte cinq espèces de plantes. Ce monde interagit avec l'animal Phin.

Cette créature virtuelle est un agent autonome qui est doté de capacités de perception et d'action dans son monde virtuel. Par conséquent, il est équipé d'une imitation de la vision, de l'audition et du toucher, ce qui lui permet de répondre à des besoins organiques² comme se nourrir, faire sa toilette ou encore dormir. Ses actions sont directement liées à ses émotions. C'est ainsi qu'il peut ressentir la faim, la fatigue, la peur et la joie. Ce principe se compose d'un réseau de neurones qui repose sur une boucle de « perception-décision-action » assez simple en comparaison du comportement humain. Ce processus lui permet de décider en temps réel de ses actions, d'après une carte comportementale et un système sensoriel. Grâce à un capteur infra-rouge de proximité et à un système de reconnaissance vocale, Phin peut reconnaître s'il est en face d'un homme ou d'une femme, d'un adulte ou d'un enfant, d'un individu calme ou au contraire agressif. C'est par ces interactions que le spectateur peut tenter d'interagir avec cette créature qui possède son caractère et son autonomie. Phin est tantôt joyeux, chantant des airs, jouant dans les arbres et cherchant la

1 Murakami K., 1997, *Conférence Teo Planet*, in *Nov'Art* n°22 Spécial, février 1997, *Les états généraux de l'écriture*, p. 50.

2 Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p.216.

communication avec son public, tantôt bougon, préférant voguer à d'autres occupations. Tel un animal domestique, il doit être apprivoisé par le spectateur qui a le choix d'être acteur ou passif¹. S'il est évident qu'une telle créature est attachante par son caractère affirmé et son tempérament changeant, il est cependant possible d'observer quelques limites.

L'utopie des mondes virtuels et de leurs créatures numériques autonomes rencontre, comme tout projet, ses limites. Si la première impression semble être celle de la liberté d'action face à cet animal étrange, il semblerait que cette vision idyllique parvenue d'une autre planète masque de nombreuses limitations et une qualité graphique des plus médiocres. Aujourd'hui, *Teo Planet* a été oublié par le public, seuls quelques connaisseurs pourront encore nous en parler. Le principal problème du monde de Phin, et, plus généralement, de l'ensemble des mondes virtuels, réside dans l'absence de scénario. L'utilisateur se trouve livré à sa fenêtre-écran. Après la phase d'exploration terminée et l'approche du personnage Phin réussie, il n'y a plus grand chose à faire sur cette planète. Si certains mondes virtuels proposent à cela une phase de construction, de shopping ou encore de jeux avec d'autres avatars, il n'en est rien dans le concept de *Teo Planet*. Dans ces conditions, l'idée d'observer une planète et un animal devient rapidement lassante et ennuyeuse. En effet, le spectateur ne peut pénétrer dans ce monde virtuel, il en reste l'observateur. L'interactivité se trouve limitée avec Phin puisqu'il est impossible de lui imposer quoi que ce soit, mais seulement de l'influer au fil du temps. De plus, dans un possible effet de réalisme, le temps de réponse du logiciel est lent, voulant se rapprocher de celui de l'être humain. Le temps n'a pas été réduit puisqu'il n'y a pas de réponse possible à une narration. Les journées se composent de 24h temps réel.

Le projet de départ avait pour but de créer un véritable « autre » qu'il fallait respecter et ne pas considérer comme un simple jouet, le spectateur devant prendre son temps pour établir un lien et tenter de comprendre ce qui se passait derrière sa fenêtre-écran. Le monde qu'il peut observer, possède sa propre autonomie et continue d'évoluer sans intervention humaine. De ce fait, il est possible d'éteindre son ordinateur, de vaquer à ses occupations sans même prêter attention à ce monde virtuel où le temps passe, la météo change, les créatures répondent à leurs besoins et leurs envies. Il est évident que le spectateur, par ce manque d'interactivité, va très rapidement ne plus du tout s'y intéresser, recherchant un loisir où il peut réellement interférer avec les personnages et les lieux. Dans la même lignée que *Teo Planet*, un certain nombre de concepts similaires ont vu le jour tout au long des années 90 et ont rencontré un engouement tout aussi mitigé. Il serait possible de

¹ Murakami K., 1997, *Conférence Teo Planet*, in *Nov'Art* n°22 Spécial, février 1997, *Les états généraux de l'écriture*, p. 50 à 51.

citer Creatures, Petz : Catz and Dogz, Babyz ou encore Oddballz. En 2012, face à l'évolution des nouvelles technologies et des consoles de jeux, il est possible de retrouver ce type d'interactions. Les consoles portables comme la Nintendo DS proposent un large panel d'animaux domestiques à élever et à entretenir.

La Vie Artificielle en tant que domaine de recherche prend naissance en 1987, date de la première conférence, *Artificial Life*, qui a eu lieu à Los Alamos par Christopher Langton. Dans son article, il introduira ce domaine d'un nouveau genre en ces termes :

La vie artificielle est l'étude des systèmes conçus par l'homme qui exhibent des comportements caractéristiques des systèmes naturels vivants. Elle vient en complément des sciences biologiques traditionnelles, qui analysent des organismes vivants, en tentant de synthétiser des comportement semblables au vivant au sein d'ordinateurs et d'autres substrats artificiels. En étendant les fondements empiriques sur lesquels la biologie est basée au-delà de la vie à base de carbone qui a évolué sur terre, la vie artificielle peut contribuer à la biologie théorique en positionnant la vie telle-qu'elle-parait-être.¹

Il est alors possible de distinguer deux types de vie artificielle : la faible, qui se contente de simuler, et la forte, qui pense pouvoir reproduire la vie dans ses moindres détails sur un média différent que celui que nous connaissons. Plus de vingt ans après cette approche qui a donné lieu à un manifeste, il faut bien admettre que la vie artificielle, dans sa tendance la plus forte, n'a pas encore réussi à tenir ses engagements. Seules des approches de vie artificielle faible parcourent nos écrans sous la forme de jeux ou de créations artistiques plus ou moins pertinentes suivant les cas. Ce domaine de recherche ne semble en être qu'à ses prémices. Il reste encore beaucoup à faire et à découvrir pour que le corps humain puisse se projeter dans le futur sur un support autre qu'organique.

1 Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob, p.274.

Synthèse :

Construction du corps futur.

*« [Les artistes] transgressent
délibérément les procédures de la
représentation et de la métaphore
pour passer à l'acte de la
manipulation du vivant lui-même.
La biotechnologie n'est plus
seulement un thème, mais un outil. »,
de Jens Hauser.*

Nous avons pu voir que les fondements de la modernité ont changé à travers les époques, évoluant avec la société et façonnant les individus à son image. Ces mêmes personnes recherchent de toutes leurs forces l'individualisation dans ce contexte où l'hyperconsommation règne en maître, où l'hyperactivité est le rythme qui nous est imposé, créant des individus hypermodernes. L'hyper est la marque de fabrique de cette fin du XX^e siècle qui nous propulse à cette aube du XXI^e siècle. Le corps, dans ses multiples perceptions, devient notre passeport dans cette société où il gouverne telle une divinité. Ce corps doit être visible, sensible et tout à la fois secret¹, image de notre bien-être et de notre bien-être qui nous projette sur le devant de la scène le temps d'un rapport à l'autre. Notre nature humaine usant de notre état de conscience nous pousse dans cet engrenage, nous persuadant d'une quête de liberté. Cette liberté chérie sonne comme la chasse au bonheur, relique sacrée de notre existence, but ultime qui demande tous les sacrifices possibles. Le corps devient un idéal à atteindre suivant des normes arithmétiques fixées par notre culture. Les modifications tant superficielles que profondes changent notre physiologie, et notre psychique se voit conditionné dans cet état normatif. A l'heure où le progrès des techno-sciences aux bio-sciences

¹ Référence à L'interview/questionnaire de Bernard Andrieu, du 21 mai 2012, référence à l'annexe [1].

permette de nous réinventer suivant notre imaginaire et nos caprices, il n'en est rien. Triste constat que nous soumet la philosophie du corps qui, dans une analyse des temps classiques à aujourd'hui, ne peut qu'affirmer cette réalité. Le corps doit paraître jeune, lisse, bronzé, taillé suivant des mensurations fixées par le concept de mode qu'il est de plus en plus difficile d'atteindre. Finalement, l'individu s'invente comme le clone de son voisin permettant une unification standardisée de la population. Les mots sont durs, mais seule la vérité permettra peut-être de faire évoluer les mœurs vers de nouveaux horizons. La science-fiction de nos romans est sur le point de nous réveiller telle une alarme sonnante le danger. L'homme, dans son ambition de toute puissance, dans sa volonté de précision, dans sa soif de s'ériger au côté du Créateur, n'a cessé d'inventer, de créer des créatures. Artificielles bêtes imitant le vivant, elles auront puisé tous les moyens que lui présentait l'humain pour se mouvoir dans un semblant de souffle divin. À la force hydraulique, usant du pneumatique, puis des systèmes mécaniques et électromagnétiques et enfin de l'électricité, les créatures artificielles se sont installées dans notre quotidien au point qu'elles font partie intégrante de nos *habitus*. Depuis peu, grâce à la miniaturisation des systèmes, ces créatures peuvent nous parer, nous compléter si l'on peut dire. L'idée n'est pas d'enlever au corps mais bien d'ajouter dans le but de l'augmenter. Ces greffes d'un nouveau genre prennent la forme de main, d'oreille, de jambe, voire d'exosquelette entier pour nous permettre de réaliser ce que, d'ordinaire, il nous serait impossible d'accomplir. Ils interviennent comme de véritables agents de liaison entre nous et notre corps, rythmés par les battements de notre cœur, bercés par notre système nerveux. L'homme s'hybride à la machine dans une performance des plus délicates, répondant du même coup à une satisfaction immédiate le conduisant à un état d'extase. Le fantasme de l'immortalité semble être à portée de main lorsque les nanorobots peuvent être ingérés pour mieux nous contrôler de l'intérieur. Rien ne veut être lié au hasard, tout se doit d'être contrôlé, argumenté, justifié mais surtout stabilisé pour nous permettre une efficacité optimale. L'homme flirte sur la tendance, cherchant encore et toujours plus à se dépasser lui-même. Le cerveau artificiel qu'il tente de mettre en place a pour but de le surpasser et d'ici quelques années, cet objectif sera atteint. Quand ces créatures, en plus de l'autonomie qu'elles ont acquies depuis maintenant bien longtemps, pourront supplanter l'homme, qu'advient-il de ce dernier ? Sans se projeter dans un avenir disparate, ni même apocalyptique comme grand nombre de chercheurs le présentent, nous pouvons nous interroger sur l'humain de demain. Comment serons-nous dans 50 ans ? Un siècle ? Certains pensent, et c'est le cas de David Le Breton, que l'humain perdurera mais sans forme charnelle. Le corps étant devenu obsolète, il sera mis au placard, préférant prendre corps à l'intérieur-même de la machine qu'il aura tant magnifiée. Cette enveloppe corporelle marquée par le temps, stigmatisée par la vieillesse, la maladie, l'infirmité, n'existerait plus que dans les mythes ancestraux à l'époque où l'homme pouvait

courir sous la luminosité solaire, prenant plaisir aux péchés de gourmandise et de chair, jouissant de la vie. Comment s'imaginer enfermé dans une machine gourmande d'énergie qui ne pourrait rien sentir ou seul l'intellect aurait sa place ? Cette utopie des plus cauchemardesques revient à s'interroger sur des problématique classiques comme la place du corps face à l'homme, les notions de dualité entre le corps et l'âme, autant de questions qui poursuivent l'être humain depuis la nuit des temps. Il serait donc possible, suite à cette analyse, de pouvoir affirmer que les grandes notions et problématiques qui deviennent nos sujets d'études n'appartiennent qu'à un éternel recommencement. Notre manière d'aborder ces concepts est juste différente en fonction des moyens avec lesquels on cherche à démontrer notre argumentation. De ce fait, l'idée de réalité qui se retrouve dès la philosophie classique est identique aujourd'hui, confrontée au cyberspace. Si les techniques évoluent, les médiums eux-mêmes se voient changés, mais le sujet qu'ils traitent reste similaire. C'est pourquoi toutes les définitions que nous tentons d'établir à grands coups de références, d'argumentations et de théories restent et resteront superficielles, demandant d'être remaniées d'ici peu car toujours incomplètes. L'avantage est que nous aurons toujours matière à réfléchir, à repenser et à remanier. En revanche, toute tentative reste vaine, pouvant mener à une certaine frustration. L'inédit existe-t-il vraiment ? Qu'est ce que la nouveauté ? Tout se voit conceptualisé avec des notions indéfinissables dans le temps telles que le Beau, le Génie, le Chaos, le Réel, etc. Nous resterons sur cette ouverture qui pourrait faire l'objet d'une thématique de travail tant il y aurait à dire sur le sujet.

Bibliographie

- 1997, *Nov'Art*, n°22 Spécial, février 1997, *Les états généraux de l'écriture*.
- 2000, *Traditions, modernité, art actuel*, Fort-de-France, CEREAP.
- 2004, *ORLAN*, Paris : Flammarion.
- 2012, *CLES, retrouver du sens*, n°76, avril-mai 2012.
- 2012, *L'animal humain est-il vraiment rationnel ?*, in Hors Série spécial n°16 *Sciences Humaines : La philosophie en quatre questions*, main-juin 2012.
- Aubert N., 2004, *L'individu hypermoderne*, Ramonville-Saint-Agne : Érès.
- Andrieu B. & Boëtsch G., 2008, *Dictionnaire du Corps*, Paris : CNRS éditions.
- Andrieu B., 2011, *Les avatars du corps, Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber.
- Barron S., 2003, *Technoromantisme*, Paris, Éd. L'Harmattan.
- Bertrand R. & Carol A., 2005, *Le « monstre » humain : Imaginaire et société*, Aix-en-Provence, publications de l'Université de Provence.
- Borel F., 2006, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris : Pocket.
- Busca J., 2003, *Les visages d'Orlan : Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, Éd. La lettre volée.
- Chevalier J. ; & Gheerbrant A., 1982, *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Éditions Jupiter.
- Conio G., 2003, *L'Art contre les masses, esthétiques et idéologies de la modernité*, Lausanne, L'Âge d'homme.
- Daubner E. & Poissant L. (dir.) , 2005, *Art et biotechnologies*, Presses de l'Université du Québec.
- De Kerckhove D., 1997, *L'intelligence des réseaux*, Paris, O. Jacob.
- Descartes R., 2006, *Discours de la méthode : suivi des méditations métaphysiques*, Paris, Elibron Classics.
- Dick Philip K., 2005, *Dans le jardin, et autres réalités déviantes*, Éd. Gallimard.
- Dick Philip K., 2010, *Une petite ville*, in *Petit déjeuner... et autres nouvelles*, Barcelone, Gallimard : Folio.
- Fievet C., 2012, *Body Hacking, Pirater son corps et redéfinir l'humain*, FYP, Presence.
- Freud S., 2010, *Au delà du principe de plaisir*, Payot.
- Garbagnati L. & Morelli P., sous la dir., 2006, *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, collection Écritures.
- Gibson W., 2001, *Neuromancien*, Paris, J'ai Lu.
- Heudin J.-C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob.
- Heuze S. , 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine.
- Hobbes T., 1772, *De la nature humaine*, ouvrage traduit de l'anglais, Londres.
- Kant E., 1864, *Critique de la raison pure*, Paris, Librairie philosophique de Ladrangé.
- Kant E., 1993, *Critique de la Faculté de juger*, trad. Et introduit par Alexis Philonenko, France, Librairie Philosophique J. Vrin
- La Mettrie J. O., 2004, *L'homme machine*, in *Œuvres philosophiques*, Paris, Coda.
- Laurent L. & Petit J.-C., 2005, *Les nanotechnologies doivent-elles nous faire peur ?*, Paris, Le Pommier.
- Le Breton D., 1990, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires Françaises : Quadrige.
- Le Breton D., 1992, *La sociologie du corps*, Paris, Presses Universitaires Française : « Que sais-je ? ».
- Le Breton D., 1993, *La Chair à Vif, Usages médicaux et mondains du corps humain*, Paris, A.M. Métailié.

- Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Éd. Métailié : Traversées.
- Lecourt D., 2003, *Humain, posthumain*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Marzano M., 2009, *La philosophie du corps*, Paris, Presses Universitaires de France : « Que sais-je ? ».
- Minh Y., 1997, *Thanatos, Les Récifs*, Paris, Éd. Florent-Massot.
- Mitz V. , 1995, *La chirurgie esthétique : Un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, Paris, Éd. Flammarion.
- Morizot J. & Pouivet R., 2010, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Paris, A. Colin.
- Moulon D., 2011, *Art contemporain nouveaux médias*, Paris, Nouvelles Éditions Scala.
- O'Reilly S., 2010, *Le corps dans l'art contemporain*, trad. de l'anglais par Echasseraud L., Paris, Thames &Hudson SARL.
- Pascale B., 1864, *Pensées*, in *Œuvres complètes : Volume I*, Paris, Imprimerie générale de Ch. Lahure.
- Pearl L., 1998, *Corps, arts et société : Chimères et utopies*, sous la direction de Lydie Pearl, Paris ; Montréal (Québec), Éd. L'Harmattan.
- Platon, 2010, *La République*, trad. du grec par J. Cazeaux, Paris, Éd. Le Livre de Poche : Classiques de la philosophie.
- Platon, 1991, *Phédon*, présentation et traduction par M. Dixsaut, Paris, Flammarion, GF.
- Quéau P., 1993, *Le Virtuel, Vertus et Vertiges*, Seyssel, Champ Vallon.
- Sfez L., 1995, *L'Utopie du corps, La santé parfaite. Critique d'une nouvelle utopie*, Paris, Seuil.
- Stuart Mill J., 1868, *Auguste Comte et le positivisme*, traduit de l'anglais par M. Le Dr G. Clemenceau, Paris, Germer Baillière, Libraire-Éditeur.
- Tarde G., 2004, *La Criminalité Comparée*, Seconde Série, Volume V, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond : Le Seuil.
- Valéry P., 1960, *Œuvres*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléade.
- Vial R., 1995, *La chronologie de l'histoire de la médecine*, Paris, Éd. Jean-Paul Gisserot.
- Wetterwald E., avril-juin 2001, *Philippe Parreno : L'exposition comme pratique de liberté*, Parachute, 102.

Sitographie :

- 2012, *Le corps dans 50 ans*, *Les Cahiers de l'Observatoire Nivéa*, n°16, Spécial 2062.
http://www.observatoirenivea.com/Admin/AllMedias/CahiersPDF/NIVEA_OBS_CAHIER_SPECIAL_2062.pdf (consulté le 20/05/2012).
- Gunther von Hagens' Body Worlds, The Original Exhibition of Real Human Bodies.
<http://www.bodyworlds.com/en.html> (consulté le 23/05/2012).
- Le blog du corps animé par Bernard Andrieu.
<http://leblogducorps.over-blog.com/> (consulté le 30/05/2012).
- Simon Critchley, Article *The Infinite Demand of Art*, in *Art&Research, A Journal of Ideas, Contexts and Meth*, Volume 3., No. 2., Summer 2010, ISSN 1752-6388.
<http://www.artandresearch.org.uk> (consulté le 20/04/2012).
- Site officiel de l'artiste ORLAN
<http://www.orlan.net/> (consulté le 21/04/2012).
- Site officiel de l'artiste Patricia Piccinini
<http://www.patriciapiccinini.net/> (consulté le 25/05/2012).
- Site officiel de l'artiste Paul Vanouse
<http://www.paulvanouse.com/index.html> (consulté le 21/04/2012).
- Site officiel de l'artiste Stelarc
<http://stelarc.org> (consulté le 20/05/2012).
- Site officiel de Yann Minh
<http://www.yannminh.org/> (consulté le 25/05/2012).
- Site officiel du projet *No Ghost, just a Shell*
<http://www.noghostjustashell.com/> (consulté le 15/12/2011).
- Web radio Silicon Maniacs.
<http://www.siliconmaniacs.org> (consulté le 17/04/2012).

ANNEXES

Sommaire des Annexes :

[1] Interview/questionnaire avec Bernard Andrieu, par email, le 21 mai 2012.	83
[2] Interview/questionnaire avec Yann Minh, par échange de documents sur Google Doc, le 11 avril 2012.	95
[3] Poster <i>Man as Industrial Palace</i> , datant de 1927, de Fritz Kahn.	106
[4] La méthode de la plastination.	107
[5] Exposition <i>Body Worlds I</i> , à Berlin du 27 avril au 14 août 2011.	109
[6] Images issues de la série <i>SexRays</i> , de Wim Delvoye.	110
[7] Sculptures de Patricia Piccinini datant de 2010 et 2011.	111
[8] <i>The Relative Velocity Inscription Device</i> (RVID), de Paul Vanouse.	112
[9] <i>Ocular Revision</i> , de Paul Vanouse.	113
[10] <i>Suspect Inversion Center</i> , de Paul Vanouse.	114
[11] <i>Chirurgies-Performances</i> réalisées par ORLAN entre 1991 et 1993.	115
[12] Manifeste de l'Art Charnel.	116
[13] <i>Saint-Orlan</i> .	117
[14] Différentes suspensions réalisées par Stelarc.	118
[15] Schéma de <i>Third Hand</i> , de Stelarc.	119
[16] Les électrodes de la 3 ^e main portées sur Stelarc.	120
[17] Schéma <i>Ping Body</i> , de Stelarc.	121
[18] Capture d'écran du Monde des Récifs et présentation de Dyl.	122
[19] <i>No Ghost just a Shell</i> .	123
[20] Phin et les différentes créatures de Téo Planet.	124

Échange e-mails avec Bernard Andrieu, le 21 mai 2012 :

From: bandrieu59@orange.fr

To: anais.bernard3005@hotmail.fr

Subject: Re: Interview/questionnaire: Le corps aujourd'hui.

Date: Mon, 21 May 2012 16:16:58 +0200

Vous êtes professeur à la faculté du sport de Nancy-Université et philosophe du corps, reconnu comme le spécialiste du sujet. Pourriez-vous nous éclaircir sur cette discipline, qu'est-ce que la philosophie du corps? Cette philosophie est-elle ressentie? Est-elle propre à notre époque et à notre société?

Le corps est devenu un objet pour la philosophie, fondant désormais la connaissance sur l'analyse de la perception, de la sensation et de l'émotion du sujet. L'empirisme, le sensualisme, le matérialisme, le pragmatisme et l'existentialisme ont pu préparer cet avènement sans jamais que le corps n'ait pu y être l'analyseur méthodologique et gnoséologique comme le corporisme que nous présentons ici. Avec la philosophie du corps, le vivant et le vécu du corps ne sont plus séparés et les grands philosophes sont lus à la lumière de l'unité du corps et de l'esprit. Le corps lui-même devient un des principes, comme l'expérience, l'esprit ou le langage dans d'autres types de philosophie, de la connaissance de soi et de nos relations avec les autres et le monde

Aujourd'hui le culte du corps semble à son paroxysme. Il se voit idolâtrer, mais paradoxalement l'individu cherche à l'économiser au maximum. Comment serait-il possible d'expliquer ce phénomène?

Le corps est la seule matière à disposition de soi pour se construire une identité là où le capitalisme et le socialisme ne sont pas parvenus à procurer le bonheur prophétisé. Plus pragmatique, mais tout autant aveuglant, le corps dans sa nudité et son intensité montre immédiatement sur sa peau les stigmates de sa croyance en lui : beauté, santé, jeunesse, séduction, richesse mais aussi maladie, ascèse, pauvreté, handicap et mort. Le corps adolescent devrait se réduire à la qualité de sa matière corporelle tout en faisant accroire au sujet en un salut par le virtuel, par la sensation ou par l'exercice.

Ce qui fait justement problème aujourd'hui est cette croyance des adolescents, et de beaucoup d'adultes, en la réalité du corps comme objet incarnant le sens du sujet : cette croyance fait disparaître le corps comme système sémiologique, ce qui pouvait jusque là assurer à l'adolescent une certaine distance entre soi, son corps et le corps des autres. Comme identité immanente et disponible la matière du corps n'est plus vécue comme un destin naturel ou un déterminisme social : chacun voudrait se sculpter et disposer d'un soi propre, original et remarquable ; les idoles et les stars disparaissent pour laisser place à la télérealisation de soi et à l'autodesign des apparences de son corps. Le signe, l'image et le symbole ne dessinent plus, comme dans la culture politique des années 70, une esthétique extérieure au sujet, celui-ci signe désormais sa propre légende sur sa peau par les exploits de son corps. *Just do it*, il suffirait de le faire pour l'être ! L'injonction performative engage le corps adolescent dans une indéfinition sans cesse renouvelée de ses capacités : épreuves, rituels, pratiques, symboles...autant d'éléments du mythe corporel que chacun(e) doit traverser et incarner pour intégrer les réseaux sociaux.

Vous êtes l'auteur de nombreux ouvrages, dont Le Dictionnaire du Corps. Dans lequel on trouve une approche de l'expression "image du corps". Cette image, je suppose, a évolué au fur et à mesure des modes, des sociétés et des époques. Comment pourrait-on la décrire pour qu'elle corresponde à 2012?

Il y a au XXI^e siècle un nouveau désir d'incarnation, de vécu intense de son corps comme lieu de création de soi, et la sensation s'affirme comme l'un des moteurs de ce nouveau rapport au corps que l'on peut qualifier de « mise en culture du corps ». La sensation devient le garant d'une vie pleinement vécue, le bien-être de l'individu se mesurant à l'intensité ressentie du rapport au monde. La multiplication dans ces quarante dernières années de ces pratiques immersives fait appel au toucher pour atteindre le corps des sensations, des émotions, de leur perception et de leur expression. Se sentir est devenu un mode de réappropriation de soi dans un environnement écologisé.

La mythologie adolescente favorise cette fabrication d'un corps sensible dont les qualités, et non plus les images, doivent réellement transformer les conditions d'existence : excellence, performance, jouvence et résistance face aux catastrophes, aux changements climatiques et aux crises relationnelles. Le corps est ainsi pris dans un réseau sémantique qu'il doit incarner. Le corps n'est plus une fatalité biologique qui indiquerait ses propriétés vitales au sujet mais une matière qui

doit exprimer les propriétés vraies du sujet. Loin du faux self, le corps devient la vérité du sujet sans aucune possibilité de mentir.

~~Michel Foucault disait: "Le corps n'est qu'un texte écrit par la culture". Il porte les modes, traduit son époque et sa société à travers les modifications tant superficielles que profondes. Les techno-sciences peuvent-elles permettre au corps de se traduire autrement que comme élément de culture?~~

~~On aborde dans Le Dictionnaire du Corps, le corps, le corps harmonieux, le corps machine et son au-delà. Cependant le corps est propre à une personne, en dehors du corps que l'on maîtrise, en dehors de son côté arithmétique, en dehors encore du corps composé d'organe, qu'est ce que le corps aujourd'hui?~~

~~Le corps est un domaine complexe où il est possible d'analyser différentes perceptions, de comprendre différents processus d'individualisation et même de le morceler. Au final, le corps-sujet ne peut se traiter vraisemblablement que d'un point de vu pluridisciplinaire? Peut-il en être autrement?~~

Suite à un interview/questionnaire avec l'artiste Yann MINH, nous en sommes arrivés au concept de l'individu multiple. Il semblerait que l'être humain ne se compose pas d'un individu mais de plusieurs -dividu suivant le contexte, le lieu et les personnes. Êtes-vous d'accord avec ce concept de l'individu multiple?

L'individu multiple est lié à la santé et l'amélioration du corps dans la recherche de techniques pour prolonger la jeunesse (DHEA), la sexualité (Viagra) et la forme physique (nutrition). Mais cette modification du temps dans sa durée et dans sa qualité est aussi un refus du vieillissement et une élimination de la visibilité sociale des personnes âgées. Etre sans âge rend indistinct le début de la vieillesse et allonge la jeunesse. Le mythe d'une santé éternelle reste encore un idéal imaginaire dans lequel l'individu projette sa propre norme ; Chacun veut transformer réellement la matière afin de lui faire produire un *design* génétique qui devient la norme

idéologique. Ce sont les succès particuliers des biosciences qui produisent la norme universelle, tant tous réclament pour chacun ce qui a profité à la résolution de maladies rares et orphelines.

L'utopie biotechnologique viserait la santé parfaite[1]. La nouvelle utopie se fonde sur deux projets, la grande santé de l'individu (le décodage du génome humain) et la grande santé de la planète (la biosphère). L'idéologie et la technique favorisent la recomposition de la nature soit par le génie génétique capable de produire des individus et des espèces inédites, soit par un environnement artificiel qui produit une indépendance du sujet au regard de la nature. La vie artificielle est culturellement et scientifiquement valorisée comme la norme idéale suite à une dévalorisation de la Nature comme dangereuse, contaminante et mortelle. «La créature veut devenir créateur. Créer un homme nouveau quasi-parfait (Génome), engendrer une espèce survivant dans les espaces interplanétaires (Biosphère II), créer ses propres successeurs, nouvelle espèce d'êtres artificiels-réels, seuls capables de redresser l'humanité et de changer le cours de l'évolution (*Artificial life*) ». Lucien Sfez poursuit sa réflexion sur les rapports entre idéologie, politique et sciences en dénonçant le mythe de la santé parfaite : « L'utopie de la Grande Santé veut la transparence du corps individuel et de la propriété transparente, lumineuse de la planète... -vieux rêves des récits utopique quasiment réalisé à portée de main ».

L'éradication des anomalies génétiques, l'amélioration des capacités corporelles et la réparation quasi-indéfinie des organes font accroire en une perfectibilité sanitaire du corps humain. Ivan Illich souligne combien cet écart entre la santé objective et la santé subjective redéfinit le pathologique à partir non plus de ce que sait faire la médecine mais de ce qu'elle peut expérimenter pour répondre aux cas particuliers. En nous maintenant dans la non-mort et survivant par l'appareillage biotechnologique, la médecine aurait renoncé à la confrontation traditionnelle avec la mort pour calculer le vivant avec la probabilité du vivable : « Nous voici en face non plus de l'incarnation de l'ego mais de la négation de l'unicité du sujet ». L'éradication de la mort est moins une structure mythologique de l'imaginaire corporel qu'une réalité d'une histoire naturelle de l'âme : il convient de naturaliser l'âme par sa réduction à la physiologie psychologique d'un sujet capable aujourd'hui de se réapproprier sa mort par l'euthanasie.

Face au développement d'Internet et à la multiplication des réseaux sociaux, des forums, des chats et des mondes virtuels, il est possible que l'individu se repense et se crée suivant son imaginaire. Ainsi sa nouvelle image peut se composer suivant un certain nombre de choix de physionomies, de mensurations, changeant de sexe et de genre. Est-ce finalement dans la nature humaine de vouloir se recréer?

Dans *Mythologies*, Roland Barthes le corps est signifiant à travers les gestes, les marques, les postures et les images : croisières, catch, l'actrice photographiée au studio Harcourt, la belle tête de l'abbé Pierre, le visage de Garbo, la bouche molle des pépées dans la Série noire, le sang du bifteck, le cerveau d'Einstein... Mais le corps n'est pas seulement un signe, un signifiant, il est devenu, depuis 1970 avec les mouvements des acteurs et actrices corporels (féministes, sportifs, terroristes, homosexuels, ouvriers, étudiants, pacifistes, pop music...), le sens des sens, le signifié de l'identité personnelle, et la matière de la transformation de soi. Si le mythe est bien une parole pour Roland Barthes, nous rendrons ici cette parole à ceux et celles qui, du féminisme au Sida, du harcèlement au dopage, la prennent pour incarner une signification. Car aujourd'hui c'est moins la façon dont le mythe du corps se profère que l'objet de son message, inversant ainsi la proposition de R. Barthes au mythe aujourd'hui.

Le mythe du corps n'est pas une illusion matérialiste ou le nouvel opium du peuple. Le corps est la seule matière à disposition de soi pour se construire une identité là où le capitalisme et le socialisme ne sont pas parvenus à procurer le bonheur prophétisé. Plus pragmatique, mais tout autant aveuglant, le corps dans sa nudité et son intensité montre immédiatement sur sa peau les stigmates de sa croyance en lui : beauté, santé, jeunesse, séduction, richesse mais aussi maladie, ascèse, pauvreté, handicap et mort. Le mythe du corps nous réduit à la qualité de la matière corporelle tout en nous faisant accroire en un salut par le virtuel, la sensation ou l'exercice. Le corps n'est plus seulement un signe ou un système sémiotique dont le mythe traverse les attitudes : il exprime le sujet et son imaginaire ainsi projeté sur la surface de sa peau sociale.

Ce qui fait justement problème aujourd'hui est la croyance en la réalité du corps comme objet du sens du sujet : cette croyance fait disparaître le corps comme système sémiologique, ce qui pouvait jusque là assurer une certaine distance entre soi, son corps et le corps des autres. Comme identité immanente et disponible la matière du corps n'est plus vécue comme un destin naturel ou un déterminisme social : chacun voudrait se sculpter et disposer d'un soi propre, original et remarquable ; les idoles et les stars disparaissent pour laisser place à la télérealisation de soi et à l'autodesign des apparences. Le signe, l'image et le symbole ne dessinent pas une esthétique extérieure au sujet, celui-ci signe sa propre légende sur sa peau par les exploits de son corps. *Just do it*, il suffirait de le faire pour l'être ! L'injonction performative engage le corps dans une indéfinition sans cesse renouvelée de ses capacités : épreuves, rituels, pratiques, symboles... autant d'éléments du mythe corporel que chacun(e) doit traverser et incarner pour intégrer les réseaux sociaux.

Il y a un nouveau désir d'incarnation, de vécu intense de son corps comme lieu de création de soi, et la sensation s'affirme comme l'un des moteurs de ce nouveau rapport au corps que l'on

peut qualifier de « mise en culture du corps ». La sensation devient le garant d'une vie pleinement vécue, le bien-être de l'individu se mesurant à l'intensité ressentie du rapport au monde. La multiplication dans ces quarante dernières années de ces pratiques faisant appel à d'autres sens, comme le toucher, pratiques corporelles visant à retrouver ce qui serait la source mythique du moi, « un corps enfoui », celui des sensations, des émotions, de leur perception et de leur expression. Se sentir est devenu un mode de réappropriation de soi dans un environnement écologisé.

La mythologie corporelle favorise la fabrication de corps mythique dont les qualités, et non plus les images, doivent réellement transformer les conditions d'existence : excellence, performance, jouvence et résistance face aux catastrophes, aux changements climatiques et aux crises relationnelles. Le corps est ainsi pris dans un réseau sémantique qu'il doit incarner. Le corps n'est plus une fatalité biologique qui indiquerait ses propriétés vitales au sujet mais une matière qui doit exprimer les propriétés vraies du sujet. Loin du faux self, le corps devient la vérité du sujet sans aucune possibilité de mentir : chacun est convoqué devant son corps à être vieux, jeune, beau, gros, noir, ridé, pauvre..sans parvenir à se dérober.

Cette notion de “nature humaine” apparaît très tôt dans les écrits et semble être relater à un contexte religieux. Malheureusement, il reste très difficile de pouvoir définir cette expression. Est-ce en rapport à la conscience permettant une distinction entre animal et être humain? Est-ce une quête de l'éternel bonheur? Ou encore est-ce une recherche de liberté sans limite? Qu'est ce que la nature humaine?

Le vécu de l'expérience corporelle repose sur la possibilité de tout un chacun de s'apercevoir en train de réaliser l'exercice physique par une sorte de dédoublement mental : cette attention à soi au cours de la pratique corporelle définit un vécu personnel

Ce vécu sensoriel est ainsi associé à l'activité physique comme la crispation, le tension, l'effort, le chic, le frottement.. « je me voie, me sens encore, serrer les mâchoires ; crisper les épaules jusqu'à entraver le jeu des bras et des mains ; casser la nuque et resserrer le dos, projetant le buste en avant ; restreindre mon champ visuel ; contracter mes cuisses pour aller frapper le sol, dans mes déplacements... » Le corps produit au cours de l'activité physique et après une traite des sensations dans l'appropriation volontaire ne s'accomplit que de manière progressive : car la fatigue épuise le muscle et implique une rémanence sensorielle qui dure suffisamment en notre corps.

Pour intégrer cette sensation, la réduction de la tension musculaire favorise la compréhension du vécu sensoriel : un dédoublement entre le corps senti et le sujet le sentant implique une qualification de ce qui est vécu à partir d'une perception subjective. Cette sensation perçue suppose une attention au soi en soi par la concentration sur une partie de son corps afin d'en extraire toutes les données significatives. : en nous coupant du monde extérieur, nous retrouvons en nous la succession des états vécus, une fois dépassée la douleur ou le plaisir immédiat.

Pour Richard Shusterman ce vécu sensoriel est une soma-esthétique (visiblement par son rapport à la notion d'*aesthesis*) qui s'occupe de la perception somatique, y compris la perception interne. Mais la soma-esthétique s'intéresse aussi des expressions somatiques externes, la forme corporelle (du moi et des autres), les performances, les pratiques, et les représentations du corps »

Pour le philosophe américain, il y a quatre niveaux de conscience corporelle, pour comprendre la complexité de l'expérience et du comportement corporels :

- Il y a d'abord une conscience corporelle de base qui est une perception mondaine mais aussi, d'une certaine façon, inconsciente : debout ou assis notre corps perçoit des sensations produites par notre relation à l'environnement sans toujours en être parfaitement conscient.

- Un deuxième niveau est la conscience corporelle que nous avons en état de veille mais qui n'est pas explicite ou thématique. Par exemple, en descendant un escalier normal on sent d'une certaine manière l'équilibre du corps et les positions des pieds, mais sans leur accorder une attention explicite.

- Le troisième niveau serait une telle prise de conscience explicite – par exemple une perception distincte de la pression sur nos fesses dans laquelle il y a une reconnaissance consciente de cette pression comme objet explicite de saisie ou dans l'autre exemple par une reconnaissance explicite que le souffle est agité.

- Le quatrième niveau ajoute une dimension réflexive où nous sommes aussi conscients de notre conscience attentive au objet de saisie de notre expérience corporelle, comme attraper un ballon au bout d'une passe.

David Le Breton, professeur à l'Université de Strasbourg, à travers ses différents écrits argumente l'entrée d'une nouvelle ère: celle du non-corps. S'il est possible de réparer, d'augmenter et d'améliorer le corps, est-il vraiment possible de le faire disparaître, ou du moins de le distancier?

L'hybridation du corps à l'écouteur du portable et du I.Pod redoublent le bruit réel par la musique personnalisée de la liste. Le corps est en réseau multicouche (la musique, le twitt, facekook, les SMS, la personnalisation des sonneries) faculté de passer d'un niveau à un autre. Switch psychotechnique, toujours partagé entre multitâches, la cognition et l'affectivité sont mis en réseau.

Ce métissage immersif ne stabilise pas le désir dans des coordonnées esthésiologiques définies et connues. Il propose plusieurs identifications fragilisant moins le sujet qu'il ne le force à abandonner toute référence permanente à une substance identitaire connue. Le sujet doit ajuster ses modes de subjectivation dans le cours même de l'immersion autant pour ne pas être noyé dans le milieu que pour reconfigurer son schéma corporel, son image du corps et ses possibilités d'action. Dans le milieu immersif, l'émersion en soi de ces nouvelles subjectivités est moins une amélioration qu'une hybridation des possibilités d'actions face à leur actualisation dans le milieu. Le feed-back du milieu immersif dans le sujet favorise l'émersion en dégageant le sujet de la représentation qu'il a de lui-même. L'affectivité est fortement engagée par cette sensation de tomber dans l'inconnu comme dans le vide tant par plaisir du risque que par peur et frisson recherchés. Se faire peur ou se faire plaisir implique une insuffisance du corps actuel pour accéder à de nouveaux modes d'expériences et de connaissance.

L'hybridité semble être dans vos problématiques de recherche. Depuis combien de temps peut on parlé d'hybridité chez l'Homme en parlant du couplage homme-machine? Jusqu'ou pouvons nous nous hybrider avec la machine? Dans quelles mesures n'atteignons nous pas la notion de non-corps?

L'immersion dans des enveloppes sensorielles et virtuelles des avatars du corps que sont les jeux vidéo, les profils Face book, dans la musiques, dans les raves, dans l'alcool, des soirées d'intégration.. autant d'*adopeaux* plutôt que des oripeaux, couches successives pour les contenir dans des identités identifiables et porteurs d'appartenance communautaires, générations ou congénères. Plus je suis immergé plus je construis un plan cohérent des réseaux. Les contradictions de la surexposition médiatique qui rendrait chacun(e), selon Andy Warhol, célèbre un instant et en un instant, sont un désir d'incarner le mythe corporel tout en ne cessant d'améliorer la matière, la forme et la santé du corps pour mieux être. Cette quête de l'adéquation rend l'imperfection et l'inachèvement inacceptable tant l'imaginaire du mythe corporel promet la pleine réalisation de soi.

Sans engagé son corps, le sujet risque de deviner insignifiant, invisible sinon stigmatisé pour déroger à la règle communautaire.

Cet écart est-il si réductible ? Par l'esthésie et l'anesthésie par des feedback virtuels, le corps adolescent perd tout étayage par l'expérience physique pour se construire une représentation seulement mentale. Se représenter sa douleur ou celle de l'autre, même par l'empathie de l'image actualisant les neurones miroirs, n'élabore qu'une sensation virtuelle dont la résistance dans la rémanence n'envahit pas la mémoire.

L'immersion place le désir dans une absence de contrôle de son objet par l'effet d'insertion et l'autonomie des avatars qui interagissent entre eux. Le désir n'est plus contenu dans l'image. Plutôt que de se confondre ou d'être confondu en révélant la face cachée de ses pulsions, le désir doit consentir à la multitude et à l'incomplétude. C'est de l'immersion que revient en nous la figure du désir. Si le corps s'avatardise c'est pour s'éprouver en dehors du schéma corporel convenu et habituel. Sortir le soi de ce corps pour qu'il prenne corps d'un autre milieu en s'écologisant. L'expérience immerge le désir dans des situations inédites qui reconfigurent ce que nous pourrions être joignant l'imaginaire du possible à la banalité du réel quotidien. Le renversement sensoriel provient de l'immergeant en non plus d'un émergé qui jouirait de l'extérieur de la situation. C'est l'immergeant qui fait émerger en nous une joie irrépressible par sa venue dans notre corps.

La société actuelle dans laquelle nous évoluons a construit un “individu hypermoderne” assoiffé de nouveautés technologiques lui permettant de répondre à sa jouissance immédiate, tout en aidant le développement de l'individualisme. J. Cournut emploie le terme de “défoncé” pour parlé de cet individu, ainsi que tout le langage propre à la toxicomanie. Pouvons nous dire que nous sommes majoritairement “accrocs” au progrès technique? Que nous avons besoin de notre “dose” d'évolution annuelle?

Dès 11ans, selon François de Singly, les “adonnaissants” conquièrent leur autonomie progressivement : ils peuvent au début choisir leur dessert, leurs vêtements, puis leur temps libre, leur musique et enfin leur profession. Ils recherchent avant tout leur “individualisation”. Les “adonnaissants” sont confrontés à une forte contradiction ” réussir sa vie” ou “réussir dans la vie”. Les parents poussent les enfants à avoir de bons résultats scolaires, les jeunes cherchent à développer leur propre originalité. Ceci est particulièrement marqué dans les familles de cadres, où la croyance dans l'individualité et l'importance de maintenir le niveau de la famille sont très fortes.

L'adolescent vit une différence entre trois corps :

1) Le « corps visible »: c'est le corps perçu par autrui et la principale préoccupation de l'adolescent.

2) Le « corps sensible »: l'adolescent veut se construire une sensibilité grâce au corps de l'autre.

3) Le « corps secret »: c'est le corps intime, celui qu'on cache aux autres. Ce corps secret stocke au plus profond de nous une mémoire infra consciente qui résulte de notre trajectoire biographique.

Depuis les années 80, les adultes et les adolescents cherchent des activités physiques et sportives dangereuses. Les raids, les expériences de survie en milieu hostile connaissent un succès grandissant car la vie des classes moyennes et supérieures manque cruellement de piment. Pourtant ce n'est pas le sport qui est devenu dangereux, c'est la pratique de ce sport qui est dangereuse. En pratiquant ces sports, les gens recherchent le vertige qui est un sentiment inconnu dans les moments où le corps se dérobe. La nécessité d'une recherche de vertige chez ces catégories socioprofessionnelles serait-elle proportionnellement liée à la force du sentiment d'ennui dans la vie quotidienne? Pour David Le Breton: *« Les adolescents et les adultes ne manifestent pas de la même manière leurs désirs de dépassement, d'oubli de soi, voire d'extase. Cependant, même si ces pratiques semblent comporter peu de points communs, les motivations intrinsèques restent les mêmes »*.

Aujourd'hui ce qui est « fun », c'est de prendre des risques, sentir l'euphorie, l'ivresse et l'exaltation du risque calculé, c'est de vivre des expériences grisantes; personne ne désire une vie plate. Le sport extrême n'est rien d'autre qu'une dénonciation des sports traditionnels. Ne pouvant avoir de satisfactions dans la vie quotidienne, alors on cherche une pratique qui permettra de vivre des expériences et d'en tirer satisfaction, et le détournement de la règle contribue à procurer ces sensations. Les histoires dans les journaux de mauvais sauts à l'élastique ou d'avalanches imprévues ne font qu'anoblir ceux qui pratiquent ces activités, comme des héros tombés au combat. Les accidents amenés par ces pratiques sont héroïsés et lorsque des personnes (héros) meurent, on dit qu'ils sont allés au bout de leur passion. La publicité se sert de ce mouvement, et les jeunes s'y identifient en adhérant au produit.

Ce qui domine avant tout dans les représentations des jeunes et dans leur ressenti lorsqu'ils sont au volant, c'est d'abord le sentiment d'autonomie/d'indépendance, puis le sentiment de liberté, le plaisir de la vitesse, la puissance, et un pouvoir de séduction supplémentaire. La conduite est donc d'abord symbolique de l'indépendance par rapport aux parents. Même si au début le permis est de conduire une voiture avant de se transformer en recherche de la vitesse.

Mais la sensation corporelle passe aussi par l'addiction au plaisir et à la douleur suscitée par le manque et son comblement.

La drogue la plus prisée chez les jeunes restent l'alcool, parmi les drogues illicites qui sont beaucoup appréciées des jeunes. La cocaïne et ses dérivés se sont introduits dans certains milieux mais demeurent peu répandus. Aux USA, 14 millions de consommateurs sont répertoriés à partir de 12 ans. Les drogues sont utilisées car elles produisent des sensations qui ne seraient pas produites dans la vie ordinaire; en revanche elles ne procurent pas d'expérience de la vie. En effet, lorsqu'on est anesthésié par la drogue on ne peut plus avoir de sensations corporelles « réelles ». La question n'est pas le produit, mais le rapport au réel. En France 80% de jeunes supérieurs à 17 ans a consommé de la drogue ou de l'alcool, en revanche seulement 2% sont dépendants. La question n'est donc pas de savoir si l'on est dépendant ou non, mais de savoir ce dont on a besoin pour modifier notre conscience et pour vivre.

David Le Breton souligne, le paradoxe d'un collectif surprotégé, désireux de sécurité et qui, parallèlement, est en quête de sensations fortes. Une différence majeure demeure entre les pratiques à risques des jeunes et des adultes. Les jeunes, par leurs comportements, refusent les garde-fous, les filets de protection, ils risquent réellement leurs vies. Les adultes, les sportifs de l'extrême, prennent des risques subjectifs. Ils jouent à se faire peur puisqu'ils sont sur encadrés et sur médiatisés. Dans la plupart des cas, la perception du risque implique une forte connotation affective et le relais d'un discours social et culturel. La peur est moins liée à l'objectivité du risque qu'aux imaginaires induits ». En fait, plus on a peur du risque, plus on recherche le risque (l'enfant surprotégé sera celui qui risquera le plus sa vie). Lorsqu'on parle de risque subjectif, ce qui compte c'est l'imaginaire induit; on a l'image du risque qu'on prend par rapport à l'imaginaire construit de notre corps.

Le suicide est la deuxième cause de décès et représente 16% de la mortalité des 15-24 ans. En 1997, on peut estimer à 771 le nombre de décès par suicide entre 15 et 24 ans. Par rapport au total des décès observés à cet âge (4797 décès), les morts violentes sont responsables de 7 décès sur 10, la première cause étant les accidents de la circulation (1842 décès).

C'est un trouble du comportement alimentaire, qui touchent 2% des femmes. Cette maladie concerne essentiellement les jeunes filles de 12 à 20 ans, mais peut apparaître dès l'âge de 9 ou 10 ans. (9 anorexies sur 10 sont des filles). Les femmes sont plus touchées que les hommes car elles ont une fausse image d'elles-mêmes, elles se voient plus grosses qu'en réalité; les jeunes filles, elles, veulent rentrer dans un canon esthétique et ne se sentent pas assez attirantes. L'image du corps, l'esthétisme « parfait »... sont très médiatisés; les jeunes filles s'identifient à des mannequins

anorexiques et deviennent à leur tour anorexiques afin de leur ressembler. La question de la limite du corps est très présente ici.

L'obésité a une explosion de l'obésité depuis les années 90, qui touche essentiellement les hommes. A l'heure actuelle, le taux est de 12%. L'obésité est dû surtout à la nutrition et au manque de sport. Les adolescents des pays développés sont eux aussi de plus en plus touchés par l'obésité. Ils sont des cibles de choix pour les publicitaires de l'industrie agroalimentaire qui les incitent à grignoter sans cesse des aliments riches en graisses et en sucres. Les adolescents victimes d'obésité sont généralement rejetés des autres et victimes de raillerie. Ils vivent alors très mal leur surpoids et ont tendance pour la plupart à se renfermer sur eux-mêmes. (ils s'auto excluent) Ils restent ainsi chez eux (quand ils font du sport d'équipe, ils sont plus lents et moins habiles donc ils sont exclus ici aussi) et continuent à grignoter ce qui n'arrange pas leur silhouette. Ils se trouvent dans un véritable cercle vicieux.

De plus l'adolescence crée des changements psychologiques avec des comportements particuliers (recherche d'indépendance) se traduisant par la fréquentation des fast-foods, des repas sautés et du grignotage souvent dû à l'anxiété (que le sucre apaise).

Échange de documents avec l'artiste Yann MINH, via Google Doc, le 21 mars 2012 :

Version:1.0 StartHTML:0000000167 EndHTML:0000008342 StartFragment:0000000454
EndFragment:0000008326

On vous décrit comme artiste contemporain, romancier de science-fiction, infographiste, réalisateur d'art vidéo, documentariste, réalisateur 3D, conférencier et encore bien d'autres choses, comment vous, vous présenteriez vous ?

Le terme consacré c'est artiste multimedia, mais je lui préfère le néologisme de noonaute que j'ai forgé en 1998, inspiré d'une métaphore maritime. Je me perçois, ainsi que la plupart des artistes, comme des explorateurs de la noosphere. Des voyageurs au long cours qui arpentent, et naviguent dans les sphères informationnelles et noosphériques. L'art pour moi, est le plus haut niveau de traitement de l'information de l'humanité, à la fois dans la dimension "rationnelle" de la cybersphère, mais aussi dans les dimensions métaphysiques mystérieuses de la noosphère, laquelle est peut-être même à l'origine de la biosphère, c'est à dire génitrice du vivant.

On a tendance à vouloir croire que les plus hauts niveaux de traitement de l'information de l'humanité seraient la science, ou la philosophie, mais, et cela de façon pas si provocatrice, il me paraît important de rappeler que l'art préexiste à la science, au langage et à la philosophie. Et que la pratique des sciences et des philosophies, conduisent inévitablement à un moment ou un autre le scientifique, comme le philosophe à "utiliser" cet espace cognitif et collectif de l'Art.

Votre univers est issu de la cyberculture et plus exactement de la culture cyberpunk. Est-ce une façon comme une autre de voir l'avenir, c'est à dire de manière dystopique ? Ou envisagez-vous l'avenir de l'être humain, réellement comme post-apocalyptique suite à une catastrophe de type économique, écologique, scientifique ou encore provoquée par une guerre quelconque dans un univers ou un autre?

Mes activités artistiques, et d'auteur de SF font que je suis immergé en permanence dans nos espaces informationnels, et comme l'explique Marshall Mac Luhan dans "Pour comprendre

les media”, je “ressens” notre environnement informationnel de façon “tactile”, globale, intuitive.

C’est la succession de tous les points d’impacts de la matière sur la peau, qui forme notre sensation de lisse ou de rugueux, comme c’est la succession de tous les points d’impacts de l’information sur notre esprit qui nous donne la sensation du monde.

Comme un poisson dans l’océan, j’ai un “ressenti” non analytique intuitif de notre environnement informationnel.

Je ne spécule ni un avenir dystopique, ni un avenir utopique. Notre avenir sera encore plus complexe, riches, diversifié, douloureux et exaltant, et je pense que le fait que nous ayons, à l’échelle des nations, réussi à éviter l’apocalypse nucléaire lors de la guerre froide indique qu’il y a des processus de régulation efficaces à l’échelle collective. (Cf l’utopie de la communication de Philippe Breton)

J’ai connu dans mon enfance un contexte de militantisme révolutionnaire radical, ainsi que des moments dramatiques comme la crise des missiles de Cuba, et c’était une époque dont les jeunes générations n’ont pas conscience à quel point nous avons frôlé la catastrophe planétaire. Nous sortons d’une période où la haine qui opposait les nations les plus prédatrices et les plus armées de la planète était sans commune mesure avec la période actuelle, et incroyablement, nous avons su éviter l’hiver nucléaire, crépuscule de l’humanité.

Je suis un cyberpunk positif. Là où la plupart des postures cyberpunks, que ce soit en réel ou dans la science-fiction, sont plutôt pessimistes, cyniques et apocalyptiques, j’ai une perception de notre futur et de notre évolution plutôt positive. Même si paradoxalement, comme ça a toujours été le cas, nous serons confrontés à la cohorte inévitable de drames et de souffrances qui accompagnent l’humanité depuis l’origine de son évolution, et dont je serai peut-être la victime, je perçois malgré tout, par intuition artistique nootactile, une évolution positive, et une capacité d’auto-adaptation efficace à l’échelle de notre intelligence collective. L’évolution artistique, scientifique, philosophique, technique de ces dernières décennies nous a renvoyé une image de nous même et notre écosystème qui transforme radicalement nos perceptions et relations, à la fois à nous-même, mais aussi à notre environnement, à la biosphère, la cybersphère et la noosphère qui sont d’ailleurs des concepts emblématiques de cet extension de notre champ de conscience à l’échelle planétaire et cosmique. Et le virage est amorcé, et je ne pense pas trop tard.

En 1997, vous publiez le premier volet d’une saga nommé Thanatos, Les Récifs qui illustre cet univers cyberpunk. Cet univers s’est imposé de lui même ou était-ce un véritable désir de

votre part de créer un monde qui reflétait votre pensée de l'avenir ?

Les Récifs ne sont pas nés d'une réflexion sur l'avenir. Cet univers s'est imposé à moi. C'est une vision qui date de la fin des années 70, lorsque j'étais adolescent. Ce n'est pas une prospective élaborée sur le futur. Ce sont des visions dont je ne maîtrise pas grand chose, sinon leur narration, leur rédaction, leur transmission. C'est le côté jubilatoire, "magique" de la création artistique. J'ouvre juste des sas, et je me laisse porter par les flux informationnels, en me laissant conduire là où ils vont.

Vous êtes originaire de Bretagne si je ne me trompe, et le monde des Récifs à sa petite anecdote, comme j'ai pu l'entendre sur votre émission du 7 mars, sur la webradio de Silicon Maniacs. Les Récifs ne sont-ils pas quelque part imprégnés du folklore breton, avec ses mythes, ses fables et ses personnages ?

Le folklore breton est le vecteur, la trace, l'émergence d'êtres noosphériques multimillénaires.

Il y a une magie très ancienne qui émane toujours des pierres bretonnes, et j'ai été noocontaminé par les entités immatérielles qui hantent les landes armoricaines.

Dans certains endroits de Bretagne, (comme ailleurs dans le monde), il y a un érotisme puissant des lieux. C'est un animisme ancestral. La terre, la roche, les forêts, les landes, les fleuves et les rivières, les bâtisses, sont chargées d'énergies sexuelles créatrices. Et, je ne sais pas pourquoi, mais je suis sensible et réceptif à ces énergies, et comme je le raconte dans mon autobiographie romancée, il y a longtemps, j'ai fait un pacte avec l'invisible, en acceptant et savourant une relation amoureuse, sensuelle et érotique avec les pierres et les landes bretonnes. Je raconte certaine de ces rencontres "magiques" dans mon autobiographie romancée.

<http://www.yannminh.org/french/IndAutoBio.html>

D'un point de vue personnel, je trouve qu'il est possible de retrouver un certain univers comme dans celui de Philip K. Dick, serait-il possible de nous dire vos références tant artistes que littéraires qui servent à construire votre univers cyberpunk ?

Arghh... la liste est interminable...

K.Dick

John Brunner

Silverberg

Ian Watson

Moebius

Caza

Druillet

Giger

Staroiewski

JC Forest

Christopher Foss

Velasquez

Bosch

Dans ce document, à la fin, je donne une liste/guide des oeuvres/auteurs/acteurs emblématiques de la cyberculture qui peut être aussi le reflet de mes inspireurs...

<https://docs.google.com/document/pub?id=1tUOYenaDwUFz-4Oy06xLBHY0I9l7jymmAQT3IM1CUo0>

Suite à notre rencontre le 1 octobre 2011, au T.O.T.E.M. À Nancy, après votre conférence cyberesthésiste, nous avons pu aborder votre livre, Thanatos, Les Récifs et notamment la différence qu'il existait entre le sujet de ce roman et son fil conducteur. Alors dites moi si je me

trompe mais le sujet est bien le monde cyberpunk, à travers la violence sexuelle qui elle serait le fil conducteur de l'histoire?

Thanatos, Les Récifs est un roman complexe avec plusieurs entrées que je ne maîtrise pas moi-même. C'est un roman que j'ai écrit dans une sorte de transe, et ce n'est que le premier épisode de la saga des Récifs.

Pour beaucoup c'est un roman difficile, mais la réalité est mille fois plus cruelle que ce que je décris dans mon roman.

Comme son titre l'indique, c'est un roman sur la mort. La mort voulue, organisée, redoutée, absurde, accidentelle, voluptueuse, inéluctable, monstrueuse, espérée, individuelle, intime, collective, sensuelle, abominable...

A la lecture de ce livre, j'ai eu extrêmement de mal à me positionner en tant que lectrice, pourquoi lire un tel livre, s'il est aussi violent, sexuellement parlant ? Suis-je attirée par le rôle de dominatrice, de soumise ou encore de bourreau ? Suis-je face à mes propres fantasmes ? Comment vous, vous-mettriez en garde vos lecteurs face à ce questionnement possible?

Une des entrées des Récifs est précisément une interrogation intuitive sur les différences entre une sensualité morbide fantasmée sado-masochiste imaginaire, et l'horreur de la violence sexuelle réelle. Je me suis efforcé dans l'écriture du roman de ne pas atténuer la violence des scènes de meurtres ou de torture par des ellipses, ou un style fantasmatique qui permet au lecteur de se "distancier" par rapport aux scènes décrites, comme dans les textes de Sade par exemple, ou la plupart des romans policiers.

Je ne mettrai pas le lecteur ou la lectrice en garde, ils se débrouillent :-)

Précisément, comme le BDSM, la lecture de Thanatos a des dimensions initiatiques, comme d'ailleurs la plupart des oeuvres dites "de l'esprit".

C'est en nageant qu'on apprend à nager. C'est au lecteur de se forger sa propre expertise de la noonavigation.

Le visionnement d'un film, l'utilisation d'un jeu vidéo, la contemplation d'une oeuvre d'art, la lecture, en particulier la lecture d'une oeuvre de fiction provoquent un état de conscience

modifiée très particulier, tellement quotidien et pratiqué qu'on n'a plus conscience de ses particularités et de ses mystères. Mais comme l'illumination mystique, toute proportions gardées, c'est une expérience cognitive intime, ineffable, et intransmissible.

Je suis l'instrument d'une noocontamination. Des mèmes et des plasmes Dickiens m'instrumentalisent pour se propager et se perpétuer au travers de mes oeuvres, et c'est aux lecteurs, spectateurs d'assumer ou non, de laisser ces entités noosphériques les contaminer cognitivement.

Avec Thanatos, Les Récifs, je suis parti explorer des secteurs noosphériques secrets, tabous, dangereux, puissants, et j'en ai ramené ce texte dont je ne maîtrise pas moi-même le contenu.

Je sais, par retour de lecteurs, que beaucoup sont interpellés par leur immersion dans cette immatérialité, ce texte agit en profondeur sur l'esprit de certains lecteurs. Comme l'explique Stephen King à propos du rôle joué par les films d'horreur, j'ai soulevé le couvercle et plongé dans la fosse où sont tapis les alligators de notre subconscience, et en particulier, j'ai rampé dans les alcôves ténébreuses de ma/notre cruauté, lacheté, masochisme, barbarie.

Le personnage de Dyl reste très ambigu tout au long du roman, tantôt femme fatale, tantôt soumise au rang de jouet sexuel, ou encore comme déesse sortie tout droit d'un autre monde, celui des Récifs. Comment la présenteriez-vous en tant qu'auteur et créateur de ce personnage?

Dyl est une entité noosphérique invoquée par l'écriture, c'est aussi bien sur l'expression de mon anima, c'est à dire la femme que je pense être ou voudrait être. C'est un archétype de femme guerrière. Comme je l'explique dans ce texte.

<http://www.yannminh.org/french/TxtArguments100.html>

Dyl est présente dans mon esprit depuis mon enfance, elle est le copilote du navire. À la fois la femme un peu garçonne que je rêvais de rencontrer, qui m'aurait accompagné aux commandes de mes nooscaphes, et aussi la femme que je rêvais inconsciemment d'être à ma puberté.

Mais c'est aussi une entité "invoquée" ou "invitée" dont je ne connais pas toutes les facettes.

C'est un être "androgynique" c'est à dire qu'elle représente la "complétude" mâle/femelle

originelle, ce qui fait d'elle une entité mythologique ou divine. C'est aussi pour cela qu'elle est à la fois soumise et dominatrice (switch dans la terminologie BDSM) ou Queer.. (indéterminisme gendré du cyborg).

Il me semble avoir pu lire que vous avez incarné pendant un certain temps le personnage de Dyl, à travers un avatar dans des mondes persistants. Pourriez-vous tout d'abord nous éclaircir sur ce qu'est un avatar ?

Dans ce contexte, l'avatar est un cyborg de pixel (à l'image de nos dividualités) représentation iconographique animée que nous pilotons comme une marionnette dans les mondes persistants, dans ou hors réseaux numériques.

Si l'avatar est un artefact du corps permettant d'interagir dans un monde virtuel, peut-on admettre que le corps réel se transforme lui-même en élément numérique durant la manipulation du corps virtuel?

Euh... houla, question complexe ... avec plusieurs réponses possibles

c'est un jeu spirituel amusant dans sa mise en abîme, ou métaphore du feed-back historique avec nos créatures artificielles, mais je dirais clairement non si on prend le terme de numérique au pied de la lettre.. sauf si on partage l'opinion que l'univers serait de nature mathématique, ce qui n'est pas mon point de vue. (pour moi, l'humanité n'a pas découvert les mathématiques mais les a inventé, c'est un outil cognitif permettant de manipuler des grandeurs que nous ne pouvons pas conceptualiser).

Précisément l'avatar numérique appartient à la sphère très spécifique de l'immatérialité dont font parti les nombres (numérique), alors que notre corps biologique en faisant partie de la "matérialité" est beaucoup plus complexe que nos formalisations cognitives de type numériques. Notre corps biologique est message, vecteur d'informations, support d'informations, porteur d'informations, générateur d'informations, mais il est aussi plus qu'information. Je dis souvent que la vie, c'est de la matière informée. Donc, il y a une proximité entre le vivant et nos avatars informatiques, par leurs dimensions informationnelles, par contre ce qui les différencie radicalement, c'est le fait que dans le cas du vivant, donc de nos cellules, le degré de complexité

généré par la symbiose “matière/information” est tellement gigantesque, qu’il a très peu à voir pour l’instant avec la simplicité de nos avatars informatiques.

Après, je peux aussi interpréter la question comme évoquant une inversion du point de vue. C’est à dire que ce n’est pas nous, qui manipulons nos avatars mais eux qui nous manipulent, tout comme les mêmes décrivent un point de vue inversé sur l’information, où les idées et les concepts sont des entités vivantes qui se servent de nous pour se reproduire et se propager, nous devenons, par l’intermédiaire de nos avatars, les hôtes d’entités informationnelles issues des mondes virtuels ou persistants : Les “nootentités”

De ce point vue, oui, on peut considérer alors que notre corps biologique devient un support non pas numérique, car il reste biologique, mais devient le support “du” numérique. Comme le dit Jodorowsky, le corps est le “robot” de notre conscience”. Si notre conscience est “possédée” par des créatures issues du numérique, notre corps devient le “robot” du “numérique”.

Le fait d'incarner Dyl, qui je le rappelle est le personnage principal de votre roman Thanatos, Les Récifs, sous forme d'avatar dans les mondes persistants, n'est ce pas un moyen pour la faire vivre en dehors du livre et de lui donner un autre type d'existence ?

Oui bien sur. L’écriture n’est qu’un moyen, ce n’est pas une finalité. C’est un des outils qui nous permet de transmettre de la matière cognitive. Mais, aussi efficace qu’il soit, il n’est pas “complet”. Aussi nous inventons et utilisons une palette très diversifiée d’outils de communication qui permettent de transmettre l’information sous des formes différentes, qui à la fois comblent une partie des lacunes informationnelles des autres dispositifs, mais qui par leurs spécificités ou lacunes propres génèrent des interrelations originales.

En dehors du virtuel ou de votre roman, est ce que Dyl a une existence propre ? C'est à dire contribue-t-elle à la réalisation de certains de vos travaux permettant de prolonger sa vie ou aujourd'hui en 2012, Dyl n'existe-t-elle plus ?

Dyl est toujours présente dans l’immatérialité noosphérique, par contre elle refuse pour l’instant d’habiter de nouveau la coquille vide de son avatar sur Second Life, et je ne sais pas

comment faire pour l'y inviter de nouveau. Je pense que Dyl reviendra le jour où son medium ne sera pas limité à un monde virtuel numérique, mais qu'elle pourra évoluer aussi dans notre "matérialité", soit sous forme de robot, ou d'implant cognitif dans un humain, ou créature biologique hybride à base de clonage.

Peut-on parler de Dyl comme étant un Ghost, c'est à dire un esprit qui aurait été transformé en un programme informatique, notamment avec la création d'un avatar à son effigie ?

Non, Dyl n'était pas un programme informatique, et n'est pas devenu un programme informatique. Ce n'était pas une I.A. ou un bot, doué plus ou moins de conscience. On peut vaguement la rapprocher du Ghost décrit par Ghost in the Shell de Masamune Shirow, dans le sens qu'elle a "informé" un dispositif semi-artificiel pour se manifester. Cependant, elle est bien plus qu'un programme informatique dans le sens qu'elle s'est manifesté au travers d'un dispositif informatique, mais en utilisant mon esprit comme principal support. C'est d'ailleurs ce qui a généré aussi sa disparition. C'est que cette "nooentité" a été en quelque sorte "piégée" par le dispositif humain/avatar numérique/monde persistant.

~~Ou peut-on la comparer à une coquille vide, en comparaison du personnage d'Ann Lee créée lors du projet multimédia No Ghost, just a Shell de Pierre Hugué et Philippe Parreno, commencé en 1999 et qui a prit fin 2002 ?~~

~~A la fin de votre roman, vous laissez sous entendre que l'histoire n'est pas fini, parlant de surcroît de premier volet d'une saga. Peut-on espérer une suite et ainsi de retrouver Dyl à travers de futurs pages de lectures ?~~

On parle régulièrement de corps immergé dans le virtuel, vous abordez d'ailleurs vous-même ce terme d'immersion notamment avec votre groupe de création numérique, Cyberesthésie. Peut-on dire aujourd'hui en 2012, qu'une immersion totale dans le virtuel est possible ? Ou que le réel finit toujours par se faire entendre ?

Non, pas d'immersion totale dans le virtuel possible pour l'instant. Et je ne pense pas que la dématérialisation numérique soit bientôt possible malgré les espoirs de la "singularité" qui prédit cela entre 2030 et 2050.

Le 23 mars dernier vous participiez à un colloque sur le thème du corps en 2062, au côté de Bernard Andrieu, à la Gaité Lyrique à Paris, où vous abordez le corps cyberesthésique. La question qui se pose est donc comment projetez-vous l'évolution du corps humain dans un avenir plus ou moins proche ?

Une forme de "télé-dématérialisation" dans des mondes persistants immersifs de plus en plus "réalistes" en terme de représentation. Une multiplicité de Noodividus.

et plus de plasticité et versatilité dans les body modifications, en particulier dans le domaine du transgenre.

Anne Cauquelin, philosophe française, lors d'une conférence le 5 mars dernier, expliquait que nous avions changer de système, passant d'un système de contemplation à un système de communication. Si l'on considère le corps comme une œuvre, il est possible d'affirmer que si le concept de base change alors l'œuvre change également. De ce fait, comment pourrions-nous aborder la notion du corps-artefact comme œuvre du quotidien ?

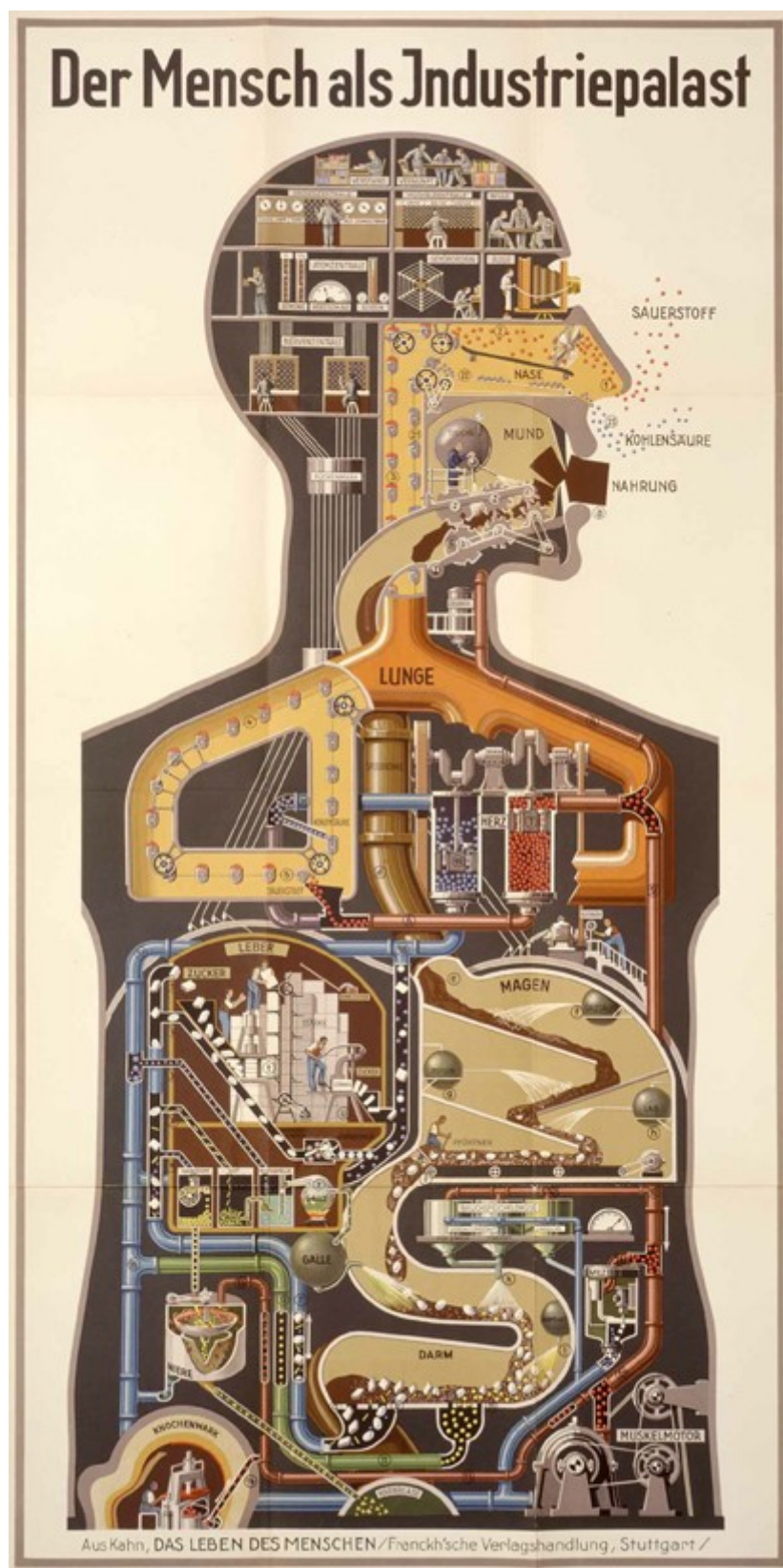
De mon point de vue, c'est un regard porté sur le corps très "vingtième siècle art plastique", dont Orlan a été une figure emblématique. Ce passage de la contemplation à la communication date pour moi du siècle dernier lors du passage de ce Mac Luhan a décrit comme le passage de l'âge mécanique à l'âge électrique, et je dirai même que depuis la seconde moitié du 20^{me} siècle on est passé de la notion de "communication" à la notion "d'information"..

Pour moi, le 21^{me} siècle, c'est le passage de l'âge de l'information à celui de la lumière ou du quantique. C'est à dire à la notion d'état superposés.. l'humain est à la fois matériel et immatériel, biologique et informationnel, le corps est augmenté dans l'immatérialité.

L'âge de la lumière.

Dans son livre "Pour Comprendre les Media" Marshall Mc Luhan distingue le passage de l'age mécanique, à l'âge électrique, c'est à dire le passage d'une pensée linéaire séquentielle à une pensée englobante intuitive et tactile. Pour poursuivre la métaphore macluhanienne, je pense que ce qui caractérise l'évolution de la pensée de ce vingt et unième siècle, c'est le passage de l'âge électrique à l'âge de la lumière. Comme la mécanique des quantas nous apprend à accepter l'idée que la lumière puisse être à la fois ondulatoire et corpusculaire, qu'un chat quantique puisse être considéré à la fois mort et vivant, l'âge de la lumière nous apprend à accepter la pertinence d'une relation au monde qui puisse être à la fois analytique rationnelle, et intuitive irrationnelle. Scientifique ET artistique.

~~**Avant de nous arrêter et de nous quitter, pourriez-vous nous dire si vous travaillez sur projets artistiques futurs ? Et dans quelles mesures ces projets verront le jour ?**~~



Poster datant de 1927, *Man as Industrial Palace*, de Fritz Kahn¹.

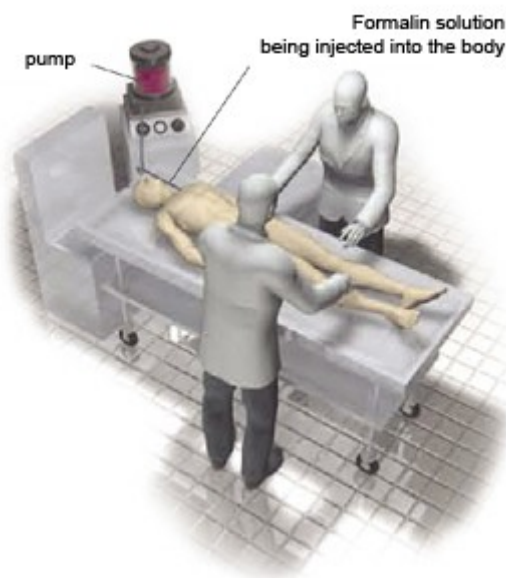
¹ <http://e-blogs.wikio.fr/ce-que-la-science-ignore-de-l%E2%80%99homme> (consulté le 29/05/2012)

La méthode de la plastination¹.

Plastination est un procédé relativement simple qui vise à préserver le corps à des fins éducatives et pédagogiques. Plastination, comme beaucoup d'inventions révolutionnaires, est simple dans son concept:

1. Dissection pour l'embaumement et anatomique

La première étape du processus consiste à mettre un terme à la carie par pompage de formol dans le corps par les artères. Formol tue toutes les bactéries et arrête chimiquement la décomposition des tissus. L'utilisation d'outils de dissection, la peau, gras et les tissus conjonctifs sont enlevés en vue de préparer les structures anatomiques individuelles.



2. Enlèvement de graisse corporelle et de l'eau

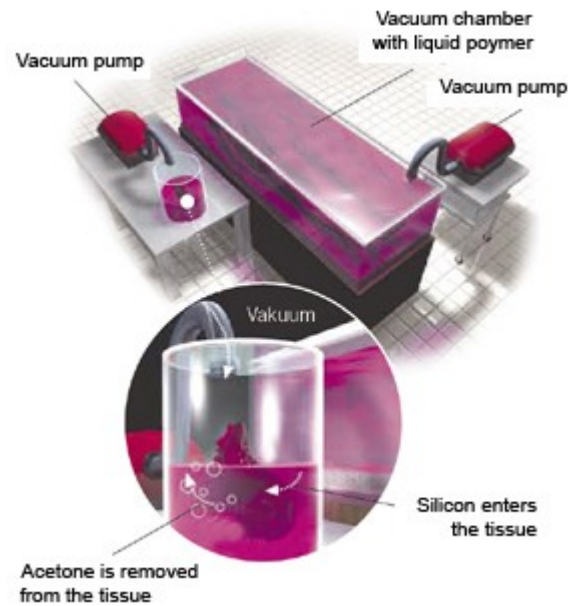
Dans la première étape, l'eau et le corps gras solubles sont dissous à partir du corps en le plaçant dans un bain de solvant (par exemple, un bain d'acétone).



¹ http://www.bodyworlds.com/en/plastination/method_plastination.html (consulté le 29/05/2012).

3. Imprégnation forcée

Ce processus d'échange seconde est l'étape centrale dans la plastination. Lors de l'imprégnation forcée un polymère réactif, par exemple, en caoutchouc de silicone, remplace l'acétone. Pour ce faire, l'échantillon est immergé dans une solution de polymère et placé dans la chambre à vide. Le vide supprime l'acétone à partir du spécimen et permet le polymère de pénétrer chaque dernière cellule.



4. Positionnement

Après l'imprégnation sous vide, le corps se positionne comme souhaité. Chaque structure anatomique unique est correctement aligné et fixé à l'aide de fils, des aiguilles, des brides de serrage, et des blocs de mousse.

5. Durcissement (durcissement)

Dans la dernière étape, l'échantillon est durci. Selon le polymère utilisé, cela se fait avec le gaz, la lumière, ou de la chaleur. Dissection et la plastination d'un corps entier a besoin d'environ 1500 heures de travail et prend normalement environ un an pour terminer.





Exposition *Body Worlds 1*, à Berlin du 27 avril au 14 août 2011¹.

[6]

¹ <http://berlinsidewalk.com/2011/04/body-worlds-exhibition-berlin/> (consulté le 29/05/2012).

Kiss I,
2001,
100x125 cm,
Cibachrome on Aluminium.



Lick I,
2001,
100x125 cm,
Cibachrome on
Aluminium.

Issues de la série *SexRays*¹, de Wim Delvoye.

[7]

¹ <http://www.wimdelvoye.be/xrays.php#> (consulté le 29/05/2012).



Litière,
2010,
de silicone, fibre de verre, cheveux
humains et des animaux,
16 x 50 x 57cm.

Enclin,
2011,
en silicone, fibre de verre,
cheveux humains,
23 x 60 x 60cm

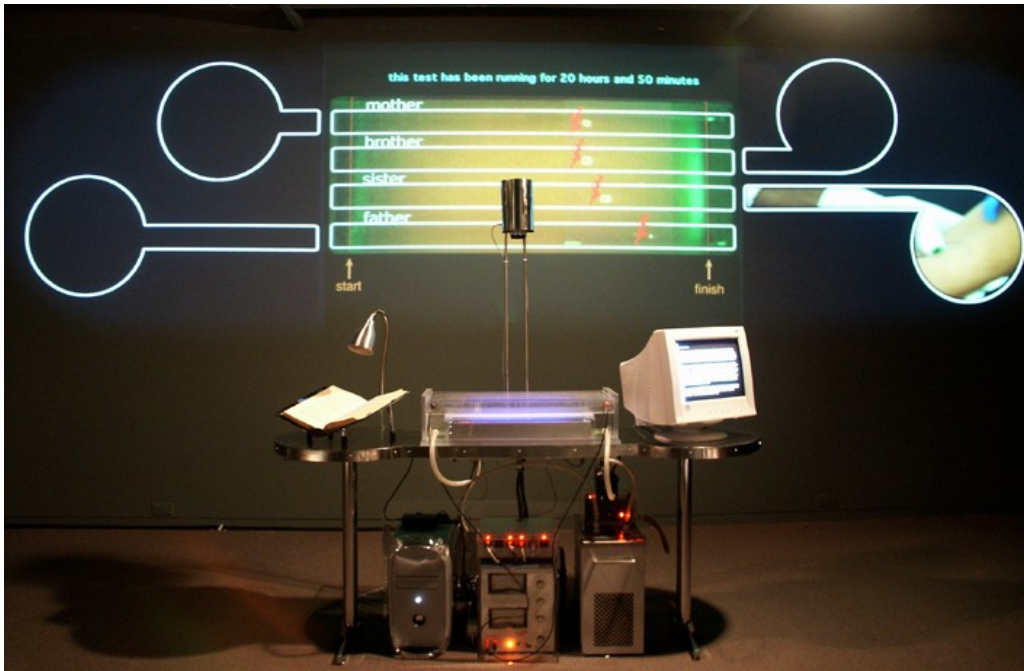


Nouveau-né,
2010,
en silicone, fibre de verre,
cheveux humains,
peau opossum sauvages
de la Nouvelle-Zélande
19 x 24 x 17cm

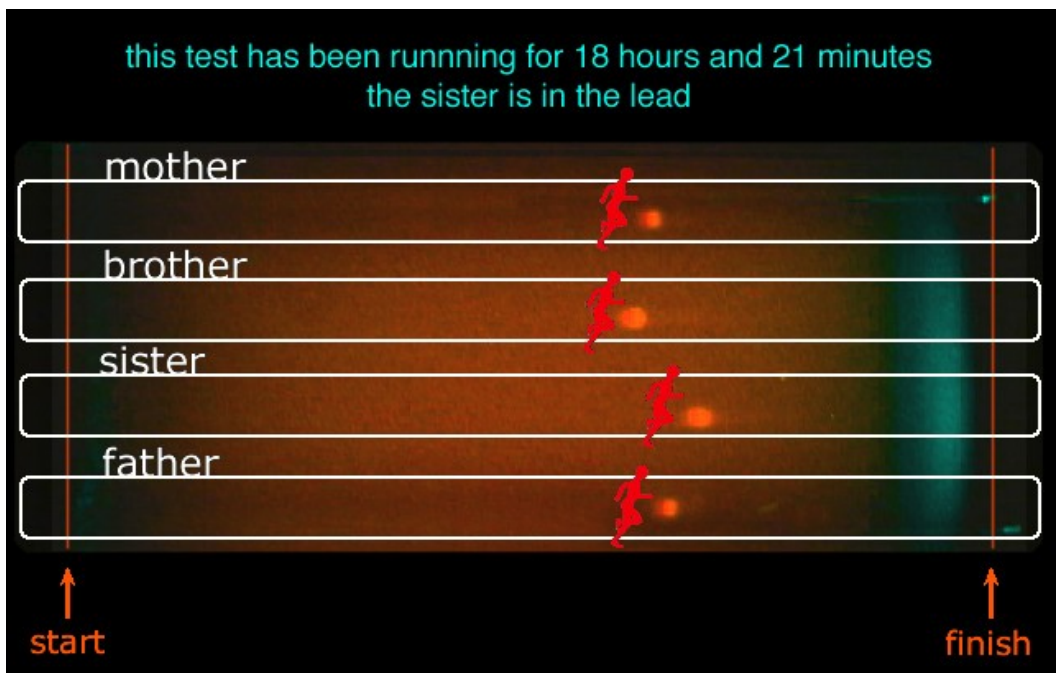
Sculptures de Patricia Piccinini¹ datant de 2010 et 2011.

[8]

¹ http://www.patriciapiccinini.net/works/06Sculptures_2010-2011/ (consulté le 29/05/2012).



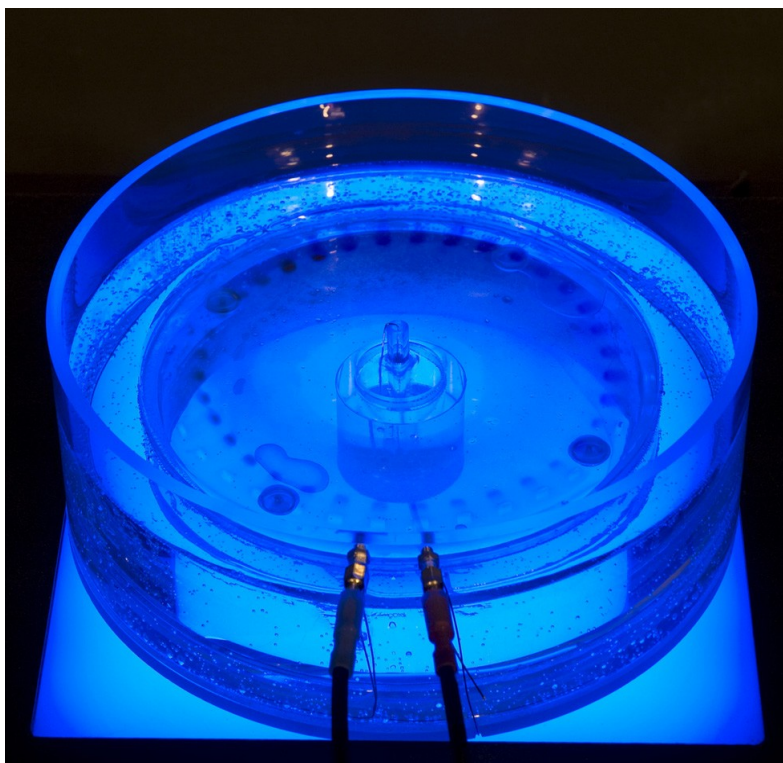
Vue de l'installation RVID, Henry Art Gallery, Seattle, WA. Avril 2002.



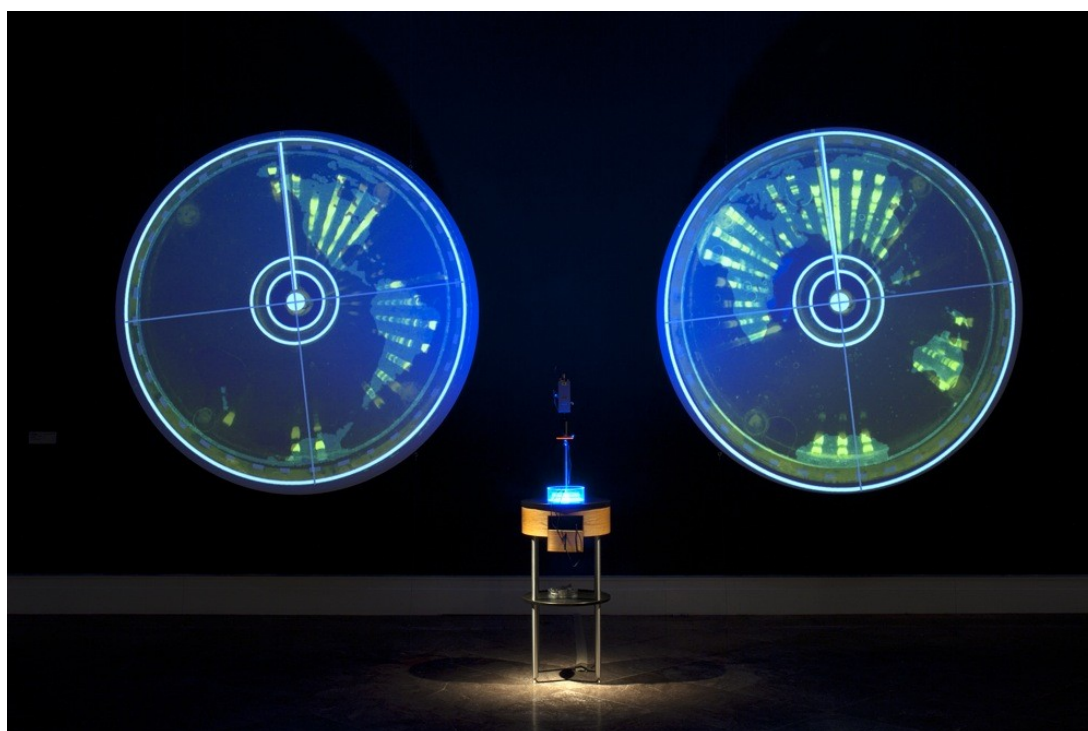
Gros plan de la projection d'ordinateur montrant une image vidéo en direct de l'électrophorèse sur gel avec des superpositions graphiques. Les quatre points orange vif sont des échantillons d'ADN individuels à partir des quatre membres de la famille, qui sont lumineux en raison de l'irradiation de lumière UV ci-dessous le gel.¹

[9]

¹ <http://www.paulvanouse.com/rvid.html> (consulté le 29/05/2012).



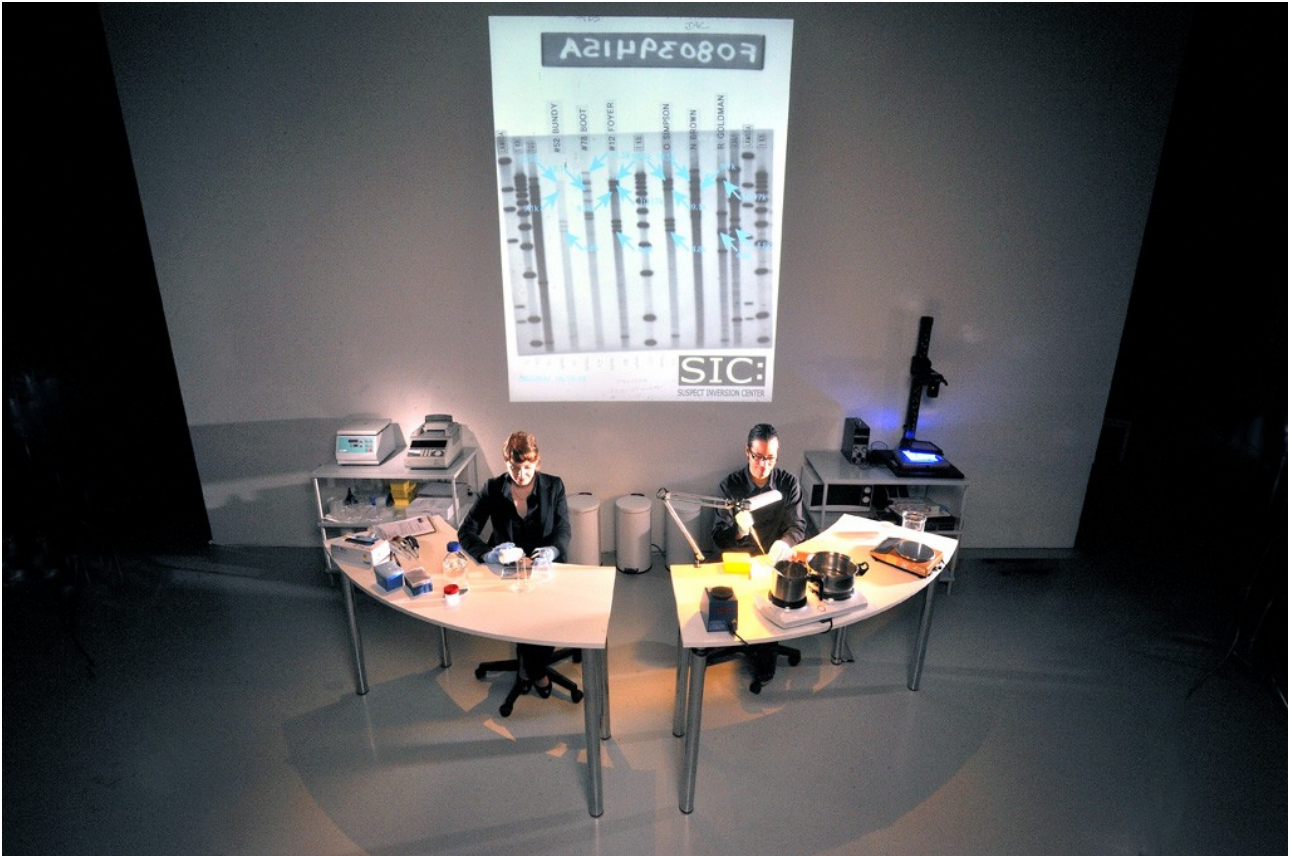
Révision oculaire, de la documentation de l'expérience d'imagerie en premier.



Révision oculaire à l'arpenteur, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo: le cabinet circulaire contient la plate-forme d'électrophorèse, appareil photo, l'alimentation et la lumière bleue transillumination. L'images représente une carte qui évolue en suspension projetée de manière circulaire sur des écrans.¹

[10]

¹ <http://www.paulvanouse.com/or.html> (consulté le 29/05/2012).



Suspect Inversion Centre , Fondation Ernst Schering, Berlin, Allemagne.

Paul et Kerry Sheehan Vanouse, performance de Janvier 2011.

L'image d'ADN d'origine que la
Suspect Inversion Centre tentera
de recréer lors de la performance¹.



[11]

¹ <http://www.paulvanouse.com/sic.html> (consulté le 29/05/2012).

5° Chirurgie-performance *Opération-Opéra*,
Paris,
6 juillet 1991,
Cibrachrome dans Diassec montage,
165x110 cm.



4° Chirurgie-performance *Opération réussie*,
Paris,
8 décembre 1991,
Cibrachrome diassec montage,
165x110 cm.

7° Chirurgie-performance *Omniprésence*,
New York,
1993,
Cibrachrome dans Diassec montage,
165x110 cm.¹



[12]

¹ <http://www.orlan.net/works/performance/> (consulté le 29/05/2012).

MANIFESTE DE L'ART CHARNEL¹

par ORLAN

DÉFINITION

L'art charnel est auto-portrait dans le sens classique du terme, mais j'ai réalisé grâce à la possibilité de la technologie. Il oscille entre défiguration et refiguration. Son inscription dans la chair est une fonction de notre âge. Le corps est devenu un «ready-made modifié», n'est plus considéré comme l'idéal qu'il représentait jadis, le corps n'est plus cet idéal ready-made, il a été satisfaisant à signer.

DISTINCTION

A la différence de "Body Art", Art Charnel ne conçoit pas de la douleur comme rédemptrice ou comme une source de purification. L'art charnel n'est pas intéressé par le résultat de plastique chirurgie, mais dans le processus de la chirurgie, le spectacle et le discours du corps modifié, qui est devenu le lieu d'un débat public.

ATHÉISME

Art Charnel ne pas hériter de la tradition chrétienne, il lui résiste! L'art charnel éclaire le refus chrétien du corps-plaisir et expose sa faiblesse dans le visage de la découverte scientifique. L'art charnel répudie la tradition de la souffrance et le martyre, plutôt que de supprimer le remplacement, l'amélioration plutôt que de diminuer - Art Charnel n'est pas l'auto-mutilation.

L'art charnel transforme le corps en langue, en inversant l'idée biblique de la Parole faite chair, la chair est faite mot. Seule la voix de Orlan reste inchangé. L'artiste travaille sur la représentation.

L'art charnel trouve l'acceptation de l'agonie de l'accouchement pour être anachronique et ridicule. Comme Artaud, il rejette la miséricorde de Dieu-Désormais nous aurons une péridurale, les anesthésiques locaux et des analgésiques multiples! (Vive la morphine!) Vive la morphine! (Vers le bas avec la douleur!) A bas la Douleur!

PERCEPTION

je peux observer mon propre corps ouvert sans souffrir coupé! Je me vois tout le chemin vers le bas pour mes viscères, une nouvelle étape du regard. "Je peux voir au cœur de mon amant et il est magnifique design n'a rien à voir avec la symbolique de manière habituellement tirées.

Darling, I love your rate, j'aime votre foie, j'adore votre pancréas et de la ligne de votre fémur m'excite.

LIBERTÉ

Carnal Art affirme l'indépendance individuelle de l'artiste. En ce sens, il résiste à Givens et diktats. C'est pourquoi il a engagé les aspects sociaux, les médias, (où il perturbe les idées reçues et provoquent des scandales), et a même atteint dans la mesure où le système judiciaire (pour changer le nom de l'Orlan).

CLARIFICATION

Art Charnel n'est pas contre la chirurgie esthétique, mais contre les normes qu'il envahissent, en particulier, en ce qui concerne le corps féminin, mais aussi pour le corps masculin. L'art charnel doit être féministe, il est nécessaire. L'art charnel est non seulement s'engage dans la chirurgie esthétique, mais aussi dans l'évolution de la médecine et la biologie en question le statut du corps et posant des problèmes éthiques.

STYLE

Art Charnel aime la parodie et le baroque, le grotesque et l'extrême.

Art Charnel s'oppose aux conventions que la contrainte l'exercice sur le corps humain et l'œuvre d'art.

Art Charnel est anti-formaliste et anti-conformiste.

[13]

¹ <http://www.orlan.net/texts/> (consulté le 29/05/2012).



Caption/Légende Étude Documentaire,
Le Drapé-Le Baroque, Sein unique : Monstration phallique,
1993, 20x30 cm, photographie noir et blanc collée sur aluminium¹.

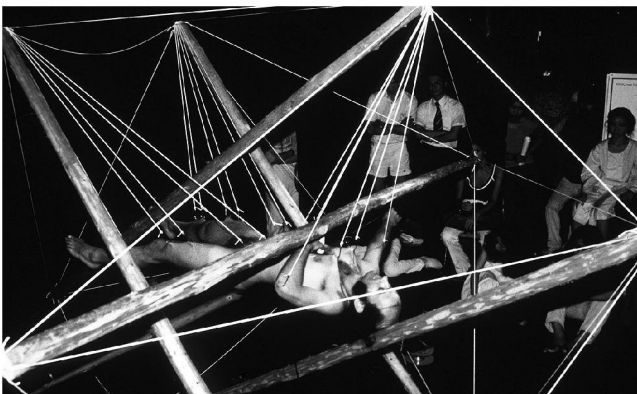
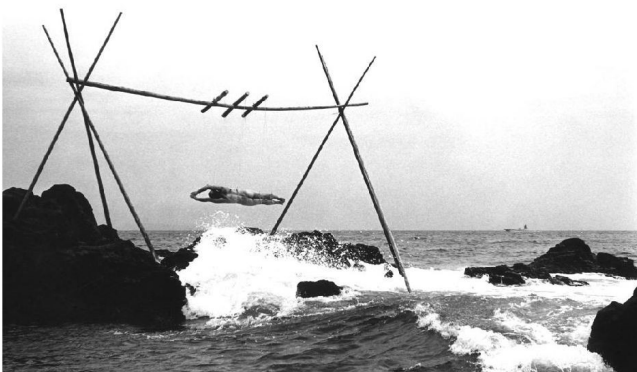
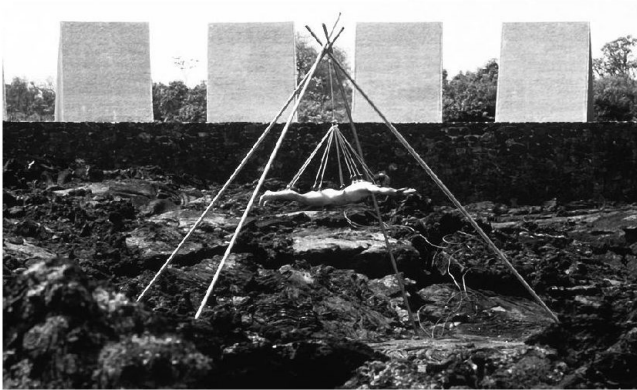
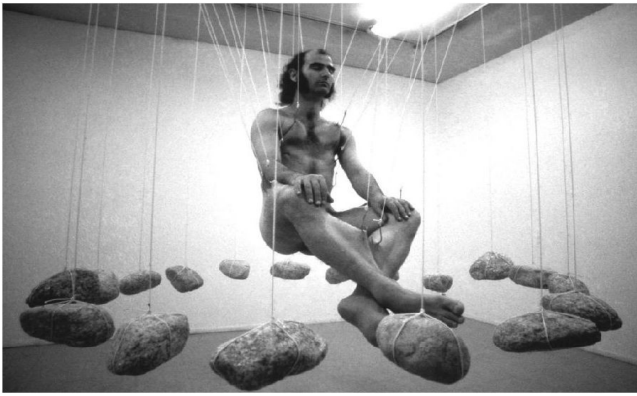


Accidentelles Striptease | 1974-1975²

[14]

1 <http://www.orlan.net/works/photo/> (consulté le 29/05/2012).

2 <http://www.orlan.net/works/performance/> (consulté le 29/05/2012).



Différentes suspensions réalisées par Stelarc¹.

¹ <http://stelarc.org/?catID=20316> (consulté le 05/04/2012).

THIRD HAND

AMPLIFIED BODY

1. EEG (BRAINWAVES)
2. POSITION SENSOR (TILTING HEAD)
3. NASAL THERMISTOR
4. ECG (HEARTBEAT)
5. EMG (FLEXOR MUSCLE)
6. CONTACT MICROPHONE (HAND MOTORS)
7. PLETHYSMOGRAPH (FINGER PULSE)
8. KINETIC ANGLE TRANSDUCER
9. POSITION SENSOR (BENDING LEG)
10. EMG (VASTUS MEDIALIS MUSCLE)
11. ULTRASOUND TRANSDUCER (RADIAL ARTERY BLOODFLOW)
12. POSITION SENSOR (LIFTING ARM)

INVOLUNTARY BODY

13. STIMULATION RHS BICEPS
14. STIMULATION LHS DELTOIDS
15. STIMULATION LHS BICEPS
16. STIMULATION LHS FLEXORS
17. STIMULATION LHS HAMSTRINGS
18. STIMULATION LHS CALVES

THIRD HAND

- A. GRASP/PINCH (CLOSE)
- B. RELEASE (OPEN)
- C. WRIST ROTATION (CW)
- D. WRIST ROTATION (CCW)
- E. TACTILE FEEDBACK

STELARC

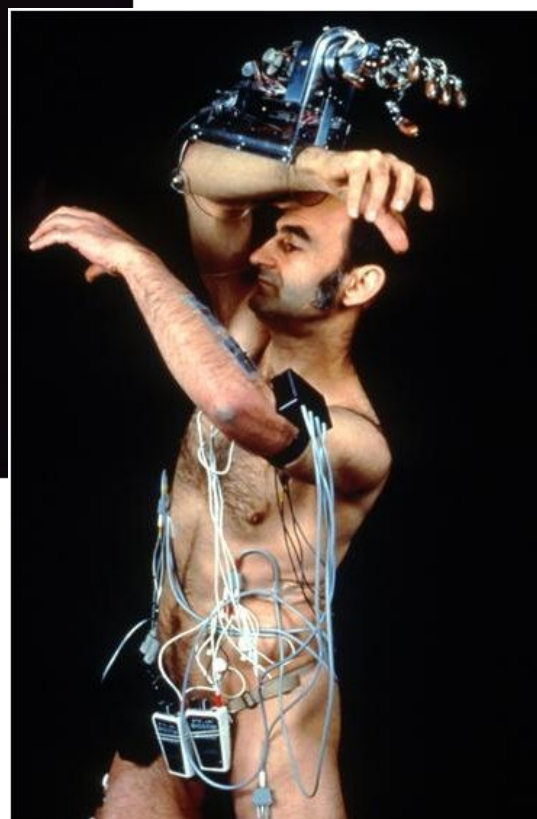
INVOLUNTARY BODY / THIRD HAND

Dessin représentant *Third Hand*¹

¹ <http://stelarc.org/?catID=20265> (consulté le 05/04/2012)



Les électrodes de la 3^e main¹.



¹<http://stelarc.org/?catID=20265> (consulté le 05/04/2012).

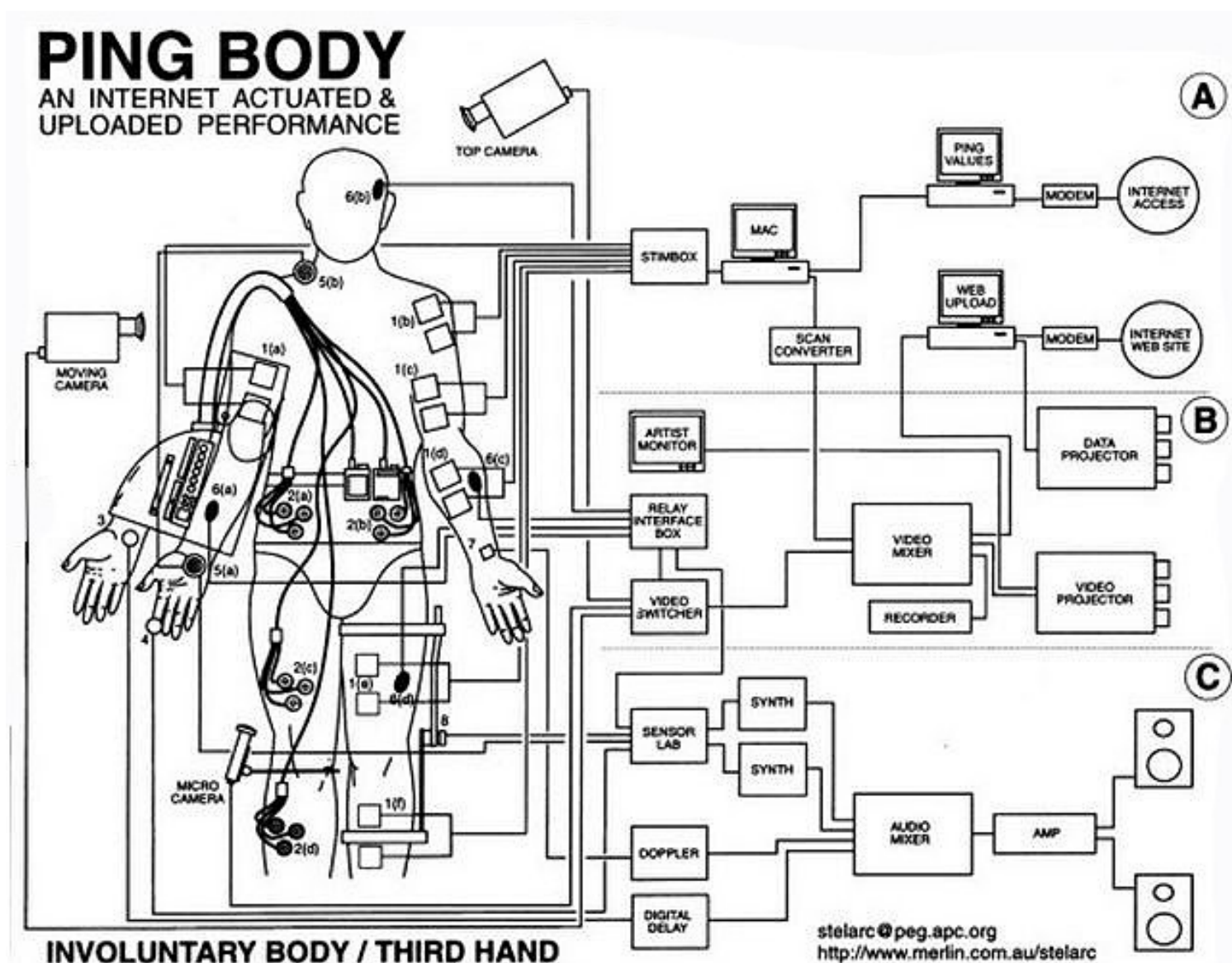
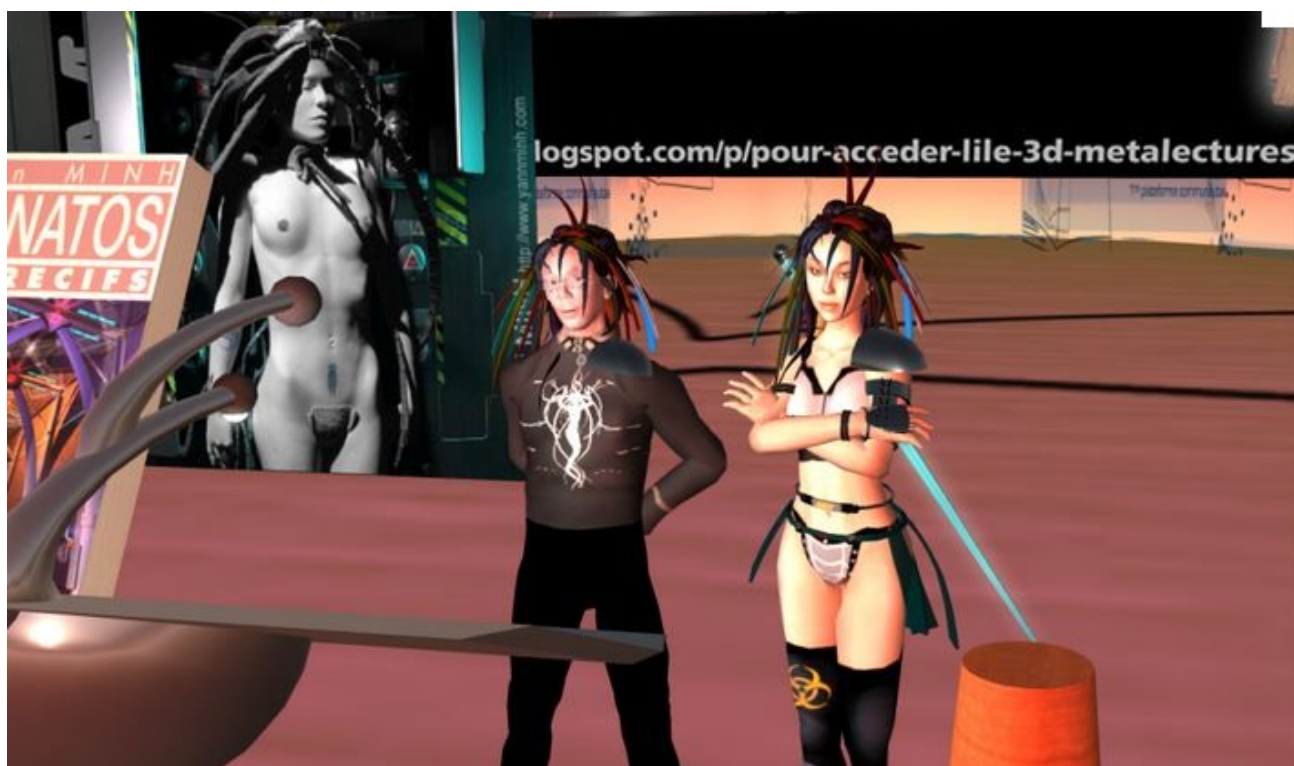


Schéma représentant la performance *Ping Body*¹.

¹ [Http://stelarc.org/?catID=20214](http://stelarc.org/?catID=20214) (consulté le 05/04/2012).

Capture d'écran du monde des Récifs¹.



Yann MINH « avatarisé » et son personnage, Dyl, intervenant dans une même nooconférence datant du 9 mars 2012, sur Métalecture, sur le thème : *Avatars et personnages de romans*.

¹ <http://www.noomuseum.net/noomuseum/Noomuseum-Menines.html> (consultée le 26/04/2012)



No Ghost just a Shell, Ann Lee¹.

¹ <http://www.noghostjustashell.com/>



Phin et les différentes créatures de Teo Planet¹.

¹ <http://www.biota.org/book/chbi/chbi3.htm> (consulté le 29/05/2012).