Robots, avatars et autres cyborgs : le corps post-humain dans les arts visuels

Marie-Laure DELAPORTE
Université Paris Nanterre
marie-laure.delaporte@hotmail.fr

Résumé : De tout temps, le corps a été un sujet majeur dans les représentations artistiques. Lorsque la pensée post-humaine rencontre le domaine des arts, le corps continue d'être au cœur des créations et des questionnements, à travers diverses métamorphoses, transformations, hybridations et autres modifications à la fois de l'enveloppe charnelle et de son intériorité, dans un espace virtuel ou réel. Le corps se fait image dans les domaines de la représentation mais aussi pure incarnation dans les œuvres performatives. Il est le lieu de tous les imaginaires, futuristes, post-humains.
Il s'agit donc de comprendre en quoi penser le post-humain a permis à toute une génération d'artistes contemporains de renouveler l'image du corps. De l'esthétique de la machine à la figure emblématique du cyborg, des corps virtuels aux corps monstrueux et à la manipulation du vivant, ces artistes proposent un nouveau régime de visibilité à travers la représentation et l'incarnation du corps artistique post-humain. Le post-humain permettrait une esthétique de la rupture, contre l'anthropocentrisme. Le post-humain laisserait la possibilité d'une identité humaine faite d'altérité et d'hybridité, une transgression des limites, de dépasser les identités fixes du corps, de libérer l'être d'une nature imposée par les normes sociales.
Mots-clef : *corps, métamorphoses, hybridations, machine, cyborg.*

De tout temps, le corps a été un sujet majeur dans les représentations artistiques. Lorsque la pensée post-humaine rencontre le domaine des arts, le corps continue d'être au cœur des créations et des questionnements, à travers diverses métamorphoses, transformations, hybridations et autres modifications à la fois de l'enveloppe charnelle et de son intériorité, dans un espace virtuel ou réel. Le corps se fait image dans les domaines de la représentation mais aussi pure incarnation dans les œuvres performatives. Il est le lieu de tous les imaginaires, futuristes, post-humains. Dans le catalogue de l'exposition *Post Human* qu'il organise en 1992, Jeffrey Deitch explique :

> « Chacun peut simplement construire le nouveau soi qu'il veut, libéré des contraintes de son passé et de son héritage génétique […] une nouvelle conception de ce que cela signifie d'être un humain. Le fait d'accepter son apparence « naturelle » fait place au sentiment qu'il est normal de se réinventer soi-même. » [Deitch, 1993].

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

Cette redéfinition du soi passe par le renouvellement de la représentation corporelle. Il s'agit de modeler un corps nouveau, de proposer de nouveaux modes de visualité, dans un processus d'hybridation repoussant les limites physiques du corps, à travers mutations et déformations des codes esthétiques. L'une des représentantes de ce type de pratiques est l'artiste ORLAN qui, dès les années 1970, dans ses écrits (*Manifeste de l'art charnel*) et dans ses « performances-chirurgies », fait de son corps le terrain d'expérimentations limites. Elle y réinvente notamment le genre de l'autoportrait, par l'investissement de la chirurgie esthétique et remet en cause les codes sociaux du naturel et de l'artificiel. Cette auto-hybridation devient le symbole d'une hétérogénéité de l'être et des possibilités de son existence. La théoricienne Katherine Hayles, le rappelle, le post-humain est fondamentalement incarné et les artistes de la pensée post-humaine considèrent le corps tel un territoire de créativité formelle. Il est également une source pour l'imaginaire de l'artiste à se réinventer, comme le fait Gilles Barbier, dans ses clones de cire moulée, reproductions de son propre corps en personnages extravagants ou grotesques (figures de science-fiction ou de bande dessinée), mis en espace dans des installations aux situations improbables, comme dans l'œuvre *Polyfocus* (1999) qui réunit cinq clones de l'artiste en habit de chirurgien. Ou encore *Le clone femelle* (1999), alternative féminine à l'artiste, qui lui permet de redéfinir son sexe, à travers ce modèle mêlant attributs féminins - seins, pubis - et traits de son visage, déformant sa morphologie corporelle. Cette hybridation homme/femme témoigne des préoccupations liées à l'identité, résistant aux classifications et à l'enfermement sociaux. Ce devenir hybride et cette double appartenance du corps s'inscrivent dans le concept de « transcorporation » développé par Bernard Andrieu. Un corps de l'entre-deux qui nécessite un passage dans un autre corps. La transcorporation ne consiste pas à abandonner son corps mais à se situer en dehors des limites convenues et à proposer une possible reconstruction de soi.

Il s'agit donc de comprendre en quoi penser le post-humain a permis à toute une génération d'artistes contemporains de renouveler l'image du corps. De l'esthétique de la machine à la figure emblématique du cyborg, des corps virtuels aux corps monstrueux et à la manipulation du vivant, ces artistes proposent un nouveau régime de visibilité à travers la représentation et l'incarnation du corps artistique post-humain.

1. Une petite histoire du robot

S'il peut paraître difficile de retracer l'histoire des robots, on retrouve leurs premières traces dans les mythes antiques jusqu'aux fictions contemporaines. Les récits mythologiques font apparaître des machines assez rudimentaires aux allures d'automates possédant leur fonction de la sphère divine ou magique. Le philosophe grec Philostrate décrit la statue de pierre de Memnon qui, à l'aube venue, se mettait à parler : « Cette statue est frappée par les rayons du soleil, qui en glissant, comme un plectre sur la bouche de Memnon, semblent en faire sortir une voix et consoler le jour par les sons de cette parole artificielle », dans la lignée des sculptures anthropomorphes de Dédale. Puis, au XIII^{e} siècle, Roger Bacon – *Doctor mirabilis* – et Raymond Lulle – *Doctor illuminatis* – élaborent des inventions de machines parlantes, dans le but de reproduire les traits humains par des moyens mécaniques, de simulation, symboles des pouvoirs intellectuels de leur créateur. Ces principes sont réactivés dans les mythes du *Golem* ou de l'*Homunculus*, créatures construites par l'homme et qui finissent par chercher leur indépendance et la possibilité d'agir et de penser comme des humains. Le terme même de *robot* n'apparaît qu'en 1921, à Prague, dans la pièce de théâtre *Rossum's Universal Robot* de Karel Capek, à travers le mot *robota*, désignant les travailleurs mécaniques qui finissent par se rebeller contre le directeur de l'usine. Histoire qui n'est pas sans rappeler les récits des films *Metropolis* (1927) et *Blade*

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

Runner (1982). Mais une invention en particulier marque l'histoire de l'évolution du robot. Au XVIII[e] siècle, Jacques Vaucanson, ingénieur et humaniste, crée le premier automate, « engin qui se meut de lui-même, ou machine qui porte en elle le principe de son mouvement », le définissait l'Encyclopédie de Diderot, en 1751. Le *Joueur de flûte* (1735) incarne le premier « homme-machine », ancêtre de l'androïde contemporain à l'« anatomie mouvante », symbole de la quête inachevée de l'homme artificiel. Le contexte favorable aux études de mécaniques et de physiques ainsi qu'aux recherches anatomiques du Siècle des Lumières, voit se développer, à la suite des travaux de Descartes, le courant bio-mécaniste: « les anatomistes s'émerveillaient de retrouver à chaque instant dans le corps humain quelqu'une de ces machines, semblables à celles que l'homme fabriquait lui-même » [Roger, 1993 : 207]. Exposés à Paris, les automates de Vaucanson, génie de la mécanique et du corps humain, sont reconnus officiellement par l'Académie royale des sciences. Le mécanisme interne, système complexe, permet véritablement de jouer de l'instrument, en commandant le mouvement des doigts et en animant les organes et les variations des flux d'air envoyés vers les lèvres. Entre mimétisme psychologique et virtuosité technique, les automates génèrent un véritable engouement pour la merveille mécanique de l'époque.

A l'époque contemporaine, les recherches se portent sur les améliorations du corps, dans les domaines de la guérison médicale, bien évidemment, mais pas uniquement. Ces améliorations concernent aussi l'augmentation d'un corps sain. L'un des exemples les plus marquants est celui du scientifique Kevin Warwick qui fut, au début du XXI[e] siècle, le premier être humain à se faire implanter une puce informatique dans son avant-bras, reliée à son système nerveux, créant une véritable symbiose entre le système nerveux et un système informatique. Ainsi, il lui devient possible d'effectuer des tâches par le biais d'impulsions à partir de son influx nerveux. C'est à dire uniquement en pensant à l'action à réaliser: allumer la lumière, actionner une main robotique. Si l'homme peut acquérir des facultés robotiques, l'inverse est également au cœur des recherches scientifiques et des représentations artistiques. L'anthropomorphisation du mécanique se voit interrogé à son tour. Et notamment avec la notion d'*uncanny Valley*, ou « vallée de l'étrange », théorisée par le roboticien japonaisMasahiro Mori, dans les années 1970. Inspirée des théories freudiennes de *unheimlich* (inquiétante étrangeté), ce principe explique que les imperfections d'un androïde paraissent d'autant plus dérangeantes à un humain lorsque leur ressemblance et leur mimétisme sont quasiment parfaits. Ainsi, un robot totalement métallique procurera une sensation beaucoup moins gênante qu'un androïde à l'anthropomorphie réussie. La « vallée » est donc la zone (imaginaire) à franchir pour que l'aspect artificiel disparaisse totalement. Elle détermine la limite entre un sentiment d'empathie et une impression de malaise.

2. Le cyborg: figure théorique et créature artistique

Les créatures artificielles ont progressivement envahi les différentes sphères sociales : vie quotidienne, création artistique et fictions littéraires ou cinématographiques. Qu'elles soient matérielles ou artificielles, ces êtres qui peuplent les imaginaires sont incarnés dans la figure du cyborg. Le terme *cyborg* apparaît en 1960 sous la plume de Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline dans un article intitulé « Cyborg and Space ». Les deux scientifiques proposent ce condensé d'« organisme cybernétique » pour incarner les avantages que pourrait procurer un système d'autorégulation d'une machine-humaine dans l'espace, à une époque où l'exploration spatiale devient une réalité. Il s'agit de résoudre les différents problèmes physiologiques et psychologiques pouvant apparaître lors d'un voyage spatial. Cette solution, ils la trouvent dans un système homéostatique exogène permettant à l'organisme de s'adapter à son environnement et de libérer l'astronaute des contraintes

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

humaines: une pompe osmotique injectant des substances biochimiques et contrôlant l'organisme biologique, ainsi qu'un système permettant de le plonger dans des phases d'hypothermie, de réduire le besoin en oxygénation, de détecter les taux de radiation, de vérifier le bon fonctionnement du système cardiovasculaire.

Si l'homme modifie son environnement à travers la création de systèmes lui permettant d'évoluer, ces mêmes créations modifient à leur tour l'environnement de l'homme, auquel il est alors obligé de s'adapter. Ce phénomène a été qualifié par Michel Serres d'« exodarwinisme ». Il s'agit d'externaliser les moyens d'adaptation et de comprendre la co-évolution de l'homme et de son environnement désormais technologique. Cette évolution exodarwinienne renvoie à la pensée reconnaissant la possibilité de l'être non seulement à s'adapter mais surtout à s'améliorer, et à l'inverse, soulevant également la question de l'imperfection humaine, de son incomplétude, et la conscience de ses propres limites. Dès 379, Grégoire de Nysse, théologien chrétien, rédige le *Traité de la création de l'homme*. Il y atteste la fatalité d'un homme incomplet. Mais à partir du XVII[e] siècle, apparaît une pensée qui réfléchit la possibilité de perfection, d'un « processus de perfectionnement constant et croissant », d'une condition de l'homme à se surpasser, et à maîtriser son environnement. Le texte de Condorcet, *Esquisse d'un tableau historique des progrès de l'esprit humain* (1795), confirme cette perfectibilité.

Appliquant en quelque sorte ces principes au domaine du *body art*, l'artiste australien Stelarc développe son œuvre selon une stratégie post-évolutionniste. Selon lui, le corps humain n'est plus adapté au contexte technologique qui l'entoure et le positionne dans une situation de précarité. Il envisage donc le corps comme une structure au potentiel de modification quasi-infini. Il expérimente les limites et la tolérance de son propre corps dans ses toutes premières performances « suspensions ». Il s'agit de placer son corps dans des positions extrêmes. Comme il le déclare :

> « Le corps est passablement obsolète. Il est obsolète parce qu'il ne peut plus faire l'expérience de l'information qui y est accumulée. La technologie envahissante signale la fin de l'évolution darwinienne comme nous la connaissons, elle est le commencement de l'hybridation du biologique par l'artificiel » [Donguy, 1996 : 219].

L'artiste éprouve ainsi physiquement son corps, et expose son inadaptation plus que son obsolescence. Il repousse ses propres limites corporelles sous la tension de la peau suspendue par des crochets: « j'ai voulu épuiser, vider le corps de son aspect physique pour en montrer l'obsolescence, pour démontrer l'absence et le vide du corps »[1]. Cette démarche explore le corps mais aussi la pensée et la résistance mentale tout autant que physique. Ces suspensions, qui ont lieu à la fois dans différentes positions du corps mais également dans différents lieux, aussi bien intérieurs qu'extérieurs (assis pour *Up/Down: Event for Self-suspension* à la Tokiwa Gallery de Tokyo, ou allongé au-dessus des vagues pour *Seaside Suspension: Event for Wind and Waves*), et la plupart du temps devant un public réduit, exposent un corps souffrant et en danger. Ce que Lukas Zpira définit comme du « body hacktivisme »[2], une remise en question du corps à travers une expérience alternative et limite. L'artiste confirme :

> « Plus je fais de performances et moins je pense que j'ai un esprit [*mind*] autonome et même pas d'esprit du tout au sens métaphysique traditionnel. Ce que vous

[1] http://www.stelarc.va.com.au/obsolete/obsolete.html
[2] https://laspirale.org/texte-99-lukas-zpira-une-introduction-au-body-hacktivisme.html

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

> avez là est un corps obsolète qui semble avoir évolué comme un corps absent, à présent envahi par la technologie, un corps qui est creux, qui agit involontairement pour des personnes éloignées sur Internet. » [Zylinska et Hall, 2002 : 114].

Stelarc développe ses premiers travaux sur le corps « amplifié » à la fin des années 1960. Son voyage au Japon lui permet de se familiariser avec la robotique et la culture, notamment la transformation du corps humain en une forme non humaine: « Pour moi, les danseurs de Butoh incarnaient le corps zombie, le corps post-nucléaire et post-catastrophique ». Cette désincarnation du corps le mène à travailler à des projets technologiques à partir des années 1980. Il est ainsi considéré comme le premier artiste-cyborg, remodelant son corps pour l'adapter aux besoins contemporains. Pour lui, le corps n'est pas une fatalité : « Il est temps de se demander si un corps bipède avec une vision binoculaire et un cerveau de 1400 cm3 est une forme biologique adéquate. Il ne peut faire face à la quantité, la complexité et la qualité de l'information qu'il a accumulée »[3]. Au cours des années 1970 et 1980, Stelarc développe de nombreux projets de corps prothétiques grâce aux avancées technologiques. De prothèses contrôlées par l'artiste à de véritables exosquelettes dirigés par un agent extérieur actionnant le corps de l'artiste à distance, l'artiste tente de démontrer l'impossibilité d'être une entité uniquement biologique et organique. Ces corps « augmentés » connaissent leur première réalisation avec la prothèse de l'avant-bras *Third Hand* (1976-1981) qui aboutit à une série de performances entre 1981 et 1994. Cette main artificielle et robotisée est une prothèse additionnelle. Elle ne remplace pas le membre de l'artiste mais vient s'ajouter à celui-ci pour produire une action supplémentaire. Elle possède ainsi un sens tactile rudimentaire à travers un système de feedback, peut pivoter à 290°, et saisir différents objets. Grâce à un dispositif de contrôle par EMG (électro-myogramme); ce manche en acrylique est activé par des signaux envoyés par les muscles abdominaux de l'artiste, à l'aide d'électrodes. Cette extension, capable d'augmenter le corps, a donné lieu à l'*Extended Arm* au début des années 2000. Si dans ces deux cas, les performances réalisées à l'aide des prothèses sont totalement contrôlées par l'artiste, il met également au point des dispositifs de squelettes mécaniques extériorisés comme *Movatar*. Et lors de certaines performances, l'artiste, revêtant ce type d'exosquelette, se voit animé par un public, àdistance. Ce fut le cas de *Fractal Flesh for Telepolis* (1995), œuvre pour laquelle les « visiteurs » se trouvaient au Centre Pompidou à Paris, au Media Lab à Helsinki, et à la Doors of Perception Conference à Amsterdam, tandis que l'artiste, lui, était au Luxembourg. Tout comme pour *Ping Body* (1996), au Artspace de Sydney, lors de la conférence « Digital Aesthetics ». L'artiste soulève ici la question du contrôle télématique du corps, activé et animé par le biais des données et des images gérées par le flux d'Internet (*pingging*). Le corps devient extériorisé à travers les stimulations optiques et électriques qu'il reçoit, et qui l'actionnent malgré lui. Différentes personnes pilotent des parties du corps de l'artiste, à distance et lui font effectuer une chorégraphie aléatoire, non plus guidée par sa volonté physique et mentale mais bien par le commandement arbitraire informatique. Malgré l'éloignement une certaine sensation d'intimité et de proximité se crée à travers la manipulation et le pouvoir exercé sur le corps de l'artiste.

En revanche, dans *Exoskeleton* (1998), l'exosquelette, conçu par le F18 Institute for Art Information and Technology, devient un outil modulé par l'artiste lors de la performance. Il réalise une marche robotique à l'aide d'une armature métallique de six jambes activée par les mouvements de ses bras et par des manettes manuelles, fonctionnant à l'aide

[3] http://www.stelarc.va.com.au/obsolete/obsolete.html

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

d'un système de pneumatiques. Celui-ci est donc capable de retranscrire les gestes d'un humain bipède et de les transformer en un déplacement à l'apparence arachnéenne. Ces expérimentation cyborgiennes relèvent de la complémentarité entre le corps humain et la robotique. Le corps devient une structure sensorielle et opérationnelle, productrice de conscience en interaction avec le monde, dans une connectivité du corps altérée.

Cet organisme cybernétique, hybride d'organique et de machinique, robot à l'enveloppe charnelle synthétique ou homme réparé, aux capacités augmentées, trouve son équivalent théorique, au milieu des années 1980, avec le « Cyborg Manifesto » de Donna Haraway. Zoologiste et philosophe, cette enseignante en *Feminist Studies* à l'Université de Californie, rédige, le désormais célèbre, *Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XX^e siècle,* dans lequel elle prend en compte la technologie et ses conséquences sur les rapports humains. Elle envisage la technologie comme une possibilité de redéfinir le féminisme, et la figure du cyborg comme l'avenir de la femme, mais pas uniquement. Il s'agit donc de reconnaître l'impact de la technologie sur des aspects fondamentaux qui régissent la société comme la procréation, la différenciation sexuelle et leurs conséquences sociales et culturelles. Haraway s'éloigne des féministes pensant la femme comme naturellement différente de l'homme, et de celles qui rejettent la technologie et la science, les considérant comme des instruments de domination masculine. Idéologies qui, selon Haraway, ne font qu'entretenir l'organisation patriarcale de la société. Au contraire, elle encourage une vision des technologies pouvant apporter la possibilité d'un discours féministe alternatif, dont la figure symbolique n'est autre que le cyborg, remettant en cause les dualisme nature/culture, humain/artificiel, homme/femme, dépassant les identités fixes, codées et imposées par les normes sociales, proposant un discours pluriel et décentré :

> « Le cyborg est une créature qui vit dans un monde post-genre; il n'arien à voir avec la bisexualité, la symbiose préoedipienne, l'inaliénation du travail, ou tout autre tentation de parvenir à une plénitude organique à travers l'ultime appropriation du pouvoir de chacune de ses parties par une unité supérieure. Le cyborg n'a pas d'histoire originelle au sens occidental du terme. » [Haraway, 2007 : 32].

Il est désormais possible d'envisager le dépassementdes limites de la nature humaine, et en tout premier lieu celles du corps, touchant à la procréation, au sexe ou au genre :

> « La fin du XX^e siècle, notre époque, ce temps mythique est arrivé et nous ne sommes que chimères, hybrides de machines et d'organismes théorisés qui fabriqués; en bref, des cyborgs. Le cyborg est notre ontologie. C'est aussi une tentative de contribution à la culture et à la théorie féministes socialistes […] dans la tradition utopiste d'un monde sans genres sexués. » [Haraway, 2007 : 31].

Ces propos trouvent leur incarnation formelle dans les sculptures de l'artiste coréenne Lee Bul, qui débute sa série de *Monstres* et de *Cyborgs* en 1997 : « des morceaux de corps high tech en porcelaine délicatement présentés dans des vitrines; des bustes en silicone posés sur des socles ; des corps sans tête qui semblent vouloir prendre des pauses éternelles » [Wetterwald, 2002 : 177]. Consciente des principes développés par Haraway, l'artiste utilise la figure cyborgienne afin de créer une œuvre discursive, critiquant les stéréotypes de la représentation féminine dans la culture tant occidentale qu'asiatique, imposée par le regard masculin tant dans l'histoire de l'art que dans l'industrie cinématographique : « Il s'agit d'évoquer les images archétypales de la femme, les représentations artistiques de la féminité,

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

en particulier dans l'histoire de l'art – *La Pieta* de Michel-Ange, *La Naissance de Vénus* de Botticelli, ou *Olympia* de Manet – en représentant ces cyborgs dans des poses féminines, iconiques et intemporelles » [Obrist, 1998]. Elle s'intéresse donc aux constructions conventionnelles de l'image et de la perception de la femme et développe une stratégie artistique subversive. A travers ses sculptures de silicone blanc, amputées, démembrées, suspendues, aux formes généreuses, l'artiste met en place « la contre-attaque des poupées » [Raiji, 2000 : 27] et multiplie les références: de la blancheur des porcelaines de la Dynastie Choson, aux marbres grecs, des implants de chirurgie esthétique aux héroïnes invincibles hypersexualisées de manga japonais ou du film d'animation *Ghost in the Shell* (1995). Ces corps fragmentés, dont le titre confirme l'origine cyborgienne, proposent une image du corps féminin appartenant à une société post-industrielle, post-genre, bien au-delà des progrès scientifiques et technologiques actuels, mais qui trouvent leurs racines dans les figures féminines programmées et contrôlées par le pouvoir masculin, tentant de dépasser leur condition humaine. Rappelant la perfectibilité physique, perfection du corps qui existe en regard du monstrueux. Créatures aux qualités plastiques, sculpturales et visuelles indéniables, ces œuvres sont issues d'un monde fictionnel, utopique, accélérant l'avenir car n'existant pas encore mais qui ne tardera pas à nous rejoindre. Etres issus d'une civilisation frappée par un désastre, d'un monde futuriste, post-apocalyptique voire dystopique, déjà en ruine. Le *Cyborg W1-W4*est notamment inspiré par le personnage « cyberpunk » de Gally, petite fille transformée en femme-cyborg, issue du manga de Yukito Kishiro, *Gunnm* (1990). Alliant puissance et fragilité, hybrides de femme et de technologie, « épaves futuristes », les œuvres de Lee Bul détournent ces archétypes afin de remettre en question les idéologies dominantes qui s'imposent notamment à travers l'industrie des nouvelles technologies et interrogent la circulation du pouvoir, dans notre société techno-scientifique et phallocentriste contemporaine. Ces présences fantomatiques inquiétantes, prototypes post-humains mutilés sont une critique ouverte des discours prônant la vulnérabilité féminine et l'obsession de l'apparence. L'artiste précise à ce sujet :

> « Le post-humain a toujours côtoyé l'humain comme une sorte de sosie. Il n'y a là rien de nouveau. Toutefois, nous vivons dans un monde censé être technologique, rationnel. Ainsi, notre bestiaire est-il constitué de fantasmes et de cauchemars d'accouplements biomécaniques, de fusion entre la chair et les polymères […] enquête sans fin sur une schizophrénie qui résulte de notre foi dans le progrès, la perfectibilité et de la crainte enfouie du dépassement de nos limites naturelles. » [Kim, 2002].

Ceci reflète l'obsession de l'homme à vouloir créer et poursuivre un idéal qu'il n'atteint que rarement ou, pire, le conduit à sa propre perte comme la dégénérescence corporelle. Ces silhouettes qui semblent au bord de la transformation joue d'une double esthétique entre fascination et répulsion, entre beauté et monstruosité.

3. Corps monstrueux, corps virtuels

Pour les artistes de la génération née dans les années 1980 et 1990, la figure du cyborg est désormais une allégorie culturelle légendaire, qui a permis de développer un intérêt pour un corps différent des codes sociétaux imposés, qu'il soit transgenre, déformé, fragmenté. Le corps « monstrueux » crée un effet de curiosité suscitant rejet, attraction ou répulsion, mais ayant mené à une évolution de l'image du corps, d'un archétype négatif à une allégorie de l'émancipation.

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

Andrea Crespo crée sa vidéo *Parabiosis* (2015) à partir de personnages aux corps mal formés, aux membres multiples ou amputés, qu'elle trouve sur le site internet *Deviant Art*. La communauté d'internautes qui dépose leur création sur cette plateforme, témoigne d'une fascination pour les corps transformés ou hybridés. Relevant souvent de l'esthétique du manga, les images de la vidéo apparaissent sur un fond noir et selon un dessin luminescent, sur lequel passe une barre de scanner fluorescent. Les graphiques représentent des processus cellulaires, des désordres psychologiques. Ils apparaissent et disparaissent, laissant place à une figure de jumelles siamoises. Cette œuvre reconsidère la définition du corps et propose une expression d'alternatives. Notamment des corps qui relèvent de trouble tératologique : des anomalies et malformations liées à une perturbation du développement embryonnaire ou foetal. Ce type de représentations corporelles réaffirme la possibilité d'exister en-dehors de la norme établie et de penser l'être humain à travers une corporalité autre du point de vue biologique. Mais également historique, dans les sculptures d'Ivana Basic. Le corps y est comme monstrueux car la peau devient silicone et s'enroule sur un squelette métallique. L'œuvre *Fantasy vanishes in flesh #3* fait écho à l'enfance de l'artiste, ayant grandi dans la Yougoslavie post-guerre, au cœur d'une atmosphère morbide, avec la sensation d'être prisonnière et comme enterrée dans sa propre enveloppe charnelle. Elle crée un corps mourant et souffrant. L'œuvre se compose de trois coussins en silicone, peinte à la main d'un effet en trompe l'oeil d'une peau écymosée. Disposées pour imiter une mise en scène mortuaire, les sculptures figurent des corps recroquevillés dans une position foetale : « dans tous mes travaux je crée des armatures pour soutenir ces corps malades et mourants », décrit Ivana Basic. Cette dernière utilise également son propre corps dans le projet *SOMA*, travail numérique commencé en 2013. Son corps, sous sa forme virtuelle, est recréé à partir d'un modèle en 3D, en une image haute définition. Ce double « digital », nommé *Ivana Dynamic,* est à vendre sur internet, dans son entier ou fragmenté, sans que l'acheteur ait à justifier du futur usage qu'il en fera (publicité, jeux vidéo ou encore pornographie), apportant une valeur mercantile au corps de l'artiste. La réplique, d'un réalisme aussi précis qu'étonnant, permet à l'artiste de se libérer d'elle-même, de son corps, de son apparence et de sa mortalité. Le corps est donc considéré dans son aspect éphémère, mortel, mais aussi comme un moyen d'affirmer sa multiplicité, par son incorporation dans l'espace à la fois public et virtuel. En effet, l'aboutissement du projet est la simulation de la présence du double de l'artiste dans l'environnement réel d'un musée ou d'une galerie, telle une œuvre exposée mais avec laquelle les visiteurs pourraient interagir par le biais d'appareils connectés. L'utilisation du corps de l'artiste dans sa nudité apparente questionne l'image du corps féminin dans la tradition artistique au cours des deux phases conceptuelles: la réplication puis la simulation. La reproduction est fidèle dans les moindres détails de l'avatar, des mèches de cheveux à l'émail des dents et de l'iris des yeux. C'est donc une image exacte du corps de l'artiste, mais qui reste du domaine du virtuel.

D'autres artistes se sont emparés du virtuel en investissant la plateforme de réalité augmentée *Second Life,* afind'y vivre à travers un avatar, comme le fait l'artiste chinoise Cao Fei, sous l'identité de « China Tracy ». Elle décide de documenter son expérience en produisant le machinima intitulé *i.Mirror*, pour le Pavillon de la Chine, à la 52ème Biennale de Venise en 2007. Prenant place dans un « métavers » ou méta-univers[4], l'œuvre confirme que la frontière entre réalité et virtuel se fait de plus en plus mince, dans un environnement où l'expérience sociale se voit modifiée par une nouvelle forme d'existence et un monde

[4] Terme inventé par Neal Stephenson, romancier cyberpunk, dans son livre *Snow Crash* (1992), pour décrire l'environnement virtuel de *Second Life.*

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

composé d'images animées en 3D. Cao Fei construit ainsi son personnage à partir de son identité réelle - une jeune femme chinoise - mais qui part à la découverte de nouvelles communautés, de nouveaux groupes, de personnes qu'elle n'aurait jamais rencontré autrement, dépassant les limitations du temps et de l'espace en réalisant des actions qui lui semblaient impensables : danser lors d'une conférence à Harvard, changer constamment son apparence et son genre, voler au-dessus de Times Square, pour ne citer que les plus raisonnables. Comme l'écrit David Le Breton : « Sur le Net, il est possible de devenir n'importe qui, et même de multiplier les figures improbables des personnes que l'on pourrait être […]. Le virtuel n'est pas un néant mais plutôt une absence au monde des relations sociales avoisinantes au profit de relations numériques » [Le Breton, 2015 : 95]. A travers son avatar, l'artiste expérimente l'affranchissement de son identité et de son corps pour vivre l'expérience à travers un personnage imaginaire, alter-égo figurant au générique comme réalisatrice du film. Ainsi, l'artiste efface une part de sa propre personnalité, à la recherche d'une individualité plurielle, multi-culturelle et multi-fonctionnelle. Pourtant, le terme même d'*avatar* – incarnation divine en Inde – nous renvoie directement à la question de l'incarnation, de la chair et de la corporalité, d'un corps virtuel qui n'est pas présent.

Ces jeux de transformation s'imposent contre une identité fixe et offrent une sortie de soi dans une « auto-fiction déconcertante » qui amène l'artiste à être différente tout en restant elle-même : « Ce qui me fascine, c'est que je suis la protagoniste, mais en même temps ce n'est pas moi, puisque je suis à l'extérieur en étant la personne qui contrôle » [Obrist, 2007]. David Le Breton confirme que « le cyberespace enveloppe le rapport au monde en donnant au sujet qui l'investit avec passion le sentiment que la "vraie vie" est là, au bout de ses doigts et qu'il lui appartient de se construire une existence virtuelle à sa guise » [Le Breton, 1999 : 148]. Mais, si dans cette situation le corps reste du domaine de la représentation et de l'image virtuelle, d'autres artistes s'intéressent de manière plus tangible au corps vivant et à ses possibles manipulations.

4. Corps vivants et techno-sciences

A l'ère des techno-sciences, la représentation du corps dans le champ artistique ne se réduit pas aux images de cyborg ou de robot, mais a également investi les pratiques performatives. Ce qu'Ingeborg Reichle définit comme la « transgression des frontières » [Reichle, 2009 : 1]. À partir des années 1980, les pratiques artistiques et scientifiques voient leur rapport redéfinit quand un petit nombre d'artistes échange leurs ateliers contredes laboratoires scientifiques, de biologie moléculaire ou d'ingénierie génétique, en élargissant leur création à de nouvelles formes d'expression, dénommées art biotech, ou encoreart du vivant. Ces approches reposent d'une part, sur la fascination évidente des artistes pour la manipulation du vivant et de l'humain, et d'autre part, sur la prise de « distance critique qui questionne notre système de valeurs face au pouvoir, aussi infime soit-il, propre au contrôle biologique du vivant ». Ces artistes donnent essentiellement à voir des transformations corporelles, réelles ou virtuelles, ou encore des productions combinant mondes naturels et artificiels.

Avec les avancées en neuroscience, depuis les années 1990, certains artistes vont notamment s'intéresser au concept d'*embodiement of the meaning* – incarnation du sens –, une pensée dont l'exercice passe avant tout par son incorporation physique. C'est le cas des expériences artistiques du duo Art Orienté Objet, composé de Marion Laval-Jeantet et Benoît Mangin. Leurs œuvres, qui situent le vivant et le corps humain au centre de leur recherche, interrogent les limites de la conscience. Leur langage artistique devient un outil d'introspection et un champ expérimental. En 1985, les deux artistes effectuent les premières biopsies de leur propre peau, des échantillons d'eux-mêmes déposés en dehors

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

de leur corps, permettant une expérience de conscience extra-corporelle. Il s'agit de se voir et de se représenter à travers un fragment de soi, à distance, afin de s'observer tel un sujet de découverte scientifique, voire une curiosité. Puis en 1996, ils réalisent la série des *Cultures de peaux d'artistes* qui consiste en la culture de leur épiderme. Des chercheurs ont prélevé 3 à 5 millimètres carrés de peau des artistes pour ensuite les déposer sur du derme de cochon stérilisé et ionisé, et les cultiver dans un bain d'acides aminés. Une fois le processus scientifique achevé, Art Orienté Objet se livre à une séance de tatouages de motifs animaliers – un colibri, un papillon ou une araignée –, sur les hybrides de peaux. Marion Laval-Jeantet explique leur démarche :

> « Nous sommes dans une logique d'analyse critique mais ne prenons pas forcément partie. Notre idée est de sortir de l'abstraction des discours de laboratoires en présentant au public des éléments concrets, donc marquants. Le public est choqué de voir des hybrides de nos peaux ainsi exposés. Mais en réalité ce qui choque n'est pas tant la culture – même hybride – de peau, que le fait d'imaginer le monde qui va avec ce genre de technique. »

Ces expériences artistiques envahissent ainsi le terrain de la biologie. Ces fragments de corps « hors-corps » témoignent d'une altérité corporelle et d'une prolongation du corps dans un environnement ou un sujet qui lui est extérieur et différent. Les artistes sont à la fois chercheurs et cobayes de leur projet artistique et biologique. Ces peaux tatouées et présentées dans des bocaux soulèvent plusieurs interrogations fondamentales touchant à l'autonomie des êtres vivants, l'identité descellules et les possibilités transgéniques, les limites entre les espèces, ou encore la xénotransplantation. Le travail d'Art Orienté Objet questionne à la fois les implications créatives des nouvelles technologies et le rôle joué par l'art dans le développement sociale de ces innovations.

Si Art Orienté Objet se donnent à voir sous la forme d'échantillons biologiques, hybrides inter-espèces, d'autres artistes soumettent leur corps dans son entier. C'est le cas du performer Yann Marussich et de son œuvre *Bleu Remix*, débutée en 2007. L'artiste se tient assis, enfermé dans une cage de verre, alors qu'il a auparavant ingéré du bleu de méthylène. La conséquence directe est la transformation de ses fluides corporels en un liquide de couleur bleu. En effet, à mesure que la performance se déroule, l'artiste se met à pleurer, à transpirer, et laisse s'écouler larmes, morve, bave, urine et transpiration d'un bleu à la fois naturel et artificiel. Comme le dit l'artiste : « Les mots mentent, le corps ne ment pas. Pas de narration. Sculpture immobile. […] C'est tout un travail sur les sécrétions, sur l'apparition. Le corps devient inquiétant à partir du moment où je commence à pleurer bleu ». A la fois organique et chimique, ce corps *remixé* effectue une véritable chorégraphie biochimique des fluides corporels. Ce sont les « déplacements endogènes » du corps qui s'opposent aux déplacements exogènes. Entre intérieur et extérieur, la performance donne à voir l'invisible du corps et les frontières corporelles. Ce qui est habituellement du domaine du privé et de l'intime est ici dévoilé aux yeux de tous : « Ces productions somatiques [déjections, secrétions, déchets et autres substances biologiques qui émanent du corps] jouent un grand rôle dans l'imaginaire collectif en instituant une dialectique complexe entre le corps comme totalité et ses différentes parties » [Brohm, 2002 : 50]. Il choisit d'« être regardé » pendant cette auto-métamorphose éphémère pour réussir à se percevoir lui-même dans une forme extra-corporelle. Il réintègre la porosité de la corporéité et l'imaginaire de la post-hominisation. A travers la modification ou l'amélioration bio-technologique, le corps semble pouvoir libérer l'humanité de ses contraintes sociales, en exposant au regard la manière dont le corps et sa morale aliènent l'humanité. La création artistique et les innovations scientifiques

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

proposent une représentation d'un corps humain nouveau et offrent une perspective « post-humaniste ». Une nouvelle manière de penser le corps de l'individu et son rapport aux autres : « une image du corps est toujours d'une certaine façon la somme des images du corps de la communauté, en fonction des diverses relations qui y sont instaurées ».

5. Conclusion

À travers leurs œuvres, ces artistes inventent un monde utopique de fusion entre l'homme et la machine, l'organique et le technologique, le naturel et l'artificiel, au cœur d'un futur anticipé. La transformation du corps très tôt pensée par l'art s'appuyait sur la différence extrêmement ténue entre nature et artifice, à travers la représentation d'êtres mi-humains, mi-artificiels. Dans ces œuvres, la réalité du corps devient une métaphore du post-humain, une figure paradigmatique d'un devenir-machine du corps qui augmente et perfectionne la performance, dans un dépassement potentiellement sans limites du corps. Elles offrent un savoureux mélange entre l'art et la biologie à travers la création de formes monstrueuses et une manipulation du vivant, existant au-delà des limites de la nature, permettant une métamorphose du vivant, tant réelle qu'imaginaire. Le post-humain serait donc le dépassement de l'humain, mais aussi une façon d'envisager l'humain dans sa forme, ses caractéristiques et ses modes de pensée. Les créatures prosthétiques et les manipulations techniques permettraient de décentrer l'humain, dans son ontologie, afin d'envisager ce qu'il y a après l'humain, un mélange entre organique et mécanique, une hybridation de différentes espèces. L'image du corps y serait donc centrale, pour un corps humain et non-humain, s'insérant dans une narration du développement biologique, anatomique, surpassant la différenciation sexuelle et affirmant la potentialité du post-humain à franchir les limites sociales de l'humain. Par extension, le post-humain permettrait une esthétique de la rupture, contre l'anthropocentrisme. Le post-humain laisserait la possibilité d'une identité humaine faite d'altérité et d'hybridité, une transgression des limites, de dépasser les identités fixes du corps, de libérer l'être d'une nature imposée par les normes sociales [Damour, 2009]. L'art procure ainsi des récits alternatifs, ouvrant au décentrement de l'être, à une époque où l'image de la nature et du corps apparaît comme désenchantée.

BIBLIOGRAPHIE

Livres :

Brohm, 1982 : Jean-Marie Brohm, *Le Corps analyseur. Essais de sociologie critique*, Paris, Economica.

Deitch, 1993: Jeffrey Deitch, *Posthuman*, Berlin, Cantz Verlag.

Haraway, 2007 : Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais: Sciences - Fictions - Féminismes*, Paris, Exils.

Le Breton, 1999 : David Le Breton, *L'adieu au corps*, Paris, Métailié.

Le Breton, 2015 : David Le Breton, *Disparaître de soi,* Paris, Métailié.

Raiji, 2000: Kuroda Raiji, *Lee Bul Monster + Cyborg,* Fukuoka,Fukuoka Asian Art Museum.

Reichle, 2009: Ingeborg Reichle, *Art in the age of technoscience. Genetic engineering, robotics, and artificial life in contemporary art,* NewYork, Springer.

Roger, 1993 : Jacques Roger, *Les sciences de la vie dans la pensée française au XVIIIe siècle*, Paris, Albin Michel.

Articles :

Andrieu, 2010 : Bernard Andrieu, « Se "transcorporer". Vers une autotransformation de l'humain ? », in *La pensée de midi*, vol. 30, no. 1, 34-41.

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)

Clynes, Kline, 1960 : Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline, « Cyborgs and Space », in *Astronautics*, septembre, 26-27, 74-76.

Damour, 2009 : Franck Damour, « Le cyborg est-il notre avenir ? », in *Etudes*, Tome 411, 475-484.

Donguy, 1996 ; Jacques Donguy, « Le corps obsolète. Entretien avec Stelarc », in *L'art au corps. Le corps exposé de Man Ray à nos jours*, Paris, Flammarion.

Kim, 2002 : Seungduk Kim, « Entretien avec Lee Bul », in Art Press, n°279, mai, 18-23.

Wetterwald, 2002: Elisabeth Wetterwald, « Vestiges du futur », in Monsters. *Lee Bul*, Dijon, presses du réel.

Zylinska, Hall, 2002: Joanna Zylinska et Gary Hall, "Probings: an Interview with Stelarc", in *The Cyborg Experiments, the Extensions of the Body in the Media Age,* Londres et New York, Continuum.

Entretiens publiés sur internet :

Obrist, 1998 : Hans-Ulrich Obrist, *Cyborgs and Silicone*, disponible en ligne : http://www.artnode.se/artorbit/issue1/i_bul/i_bul.html

Obrist, 2007 : Hans-Ulrich Obrist, *What's Next?, Hans Ulrich Obrist Interviews Cao Fei*, disponible en ligne : http://www.caofei.com/texts.aspx?id=19&year=2007&aitid=1

http://www.stelarc.va.com.au/obsolete/obsolete.html

https://laspirale.org/texte-99-lukas-zpira-une-introduction-au-body-hacktivisme.html

BDD-A30161 © 2018 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.58 (2026-11-16 20:51:53 UTC)