

Viande, métal et code : architectures anatomiques alternatives

Stelarc

Number 128, Winter 2018

Technocorps et cybermilieux

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/87445ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

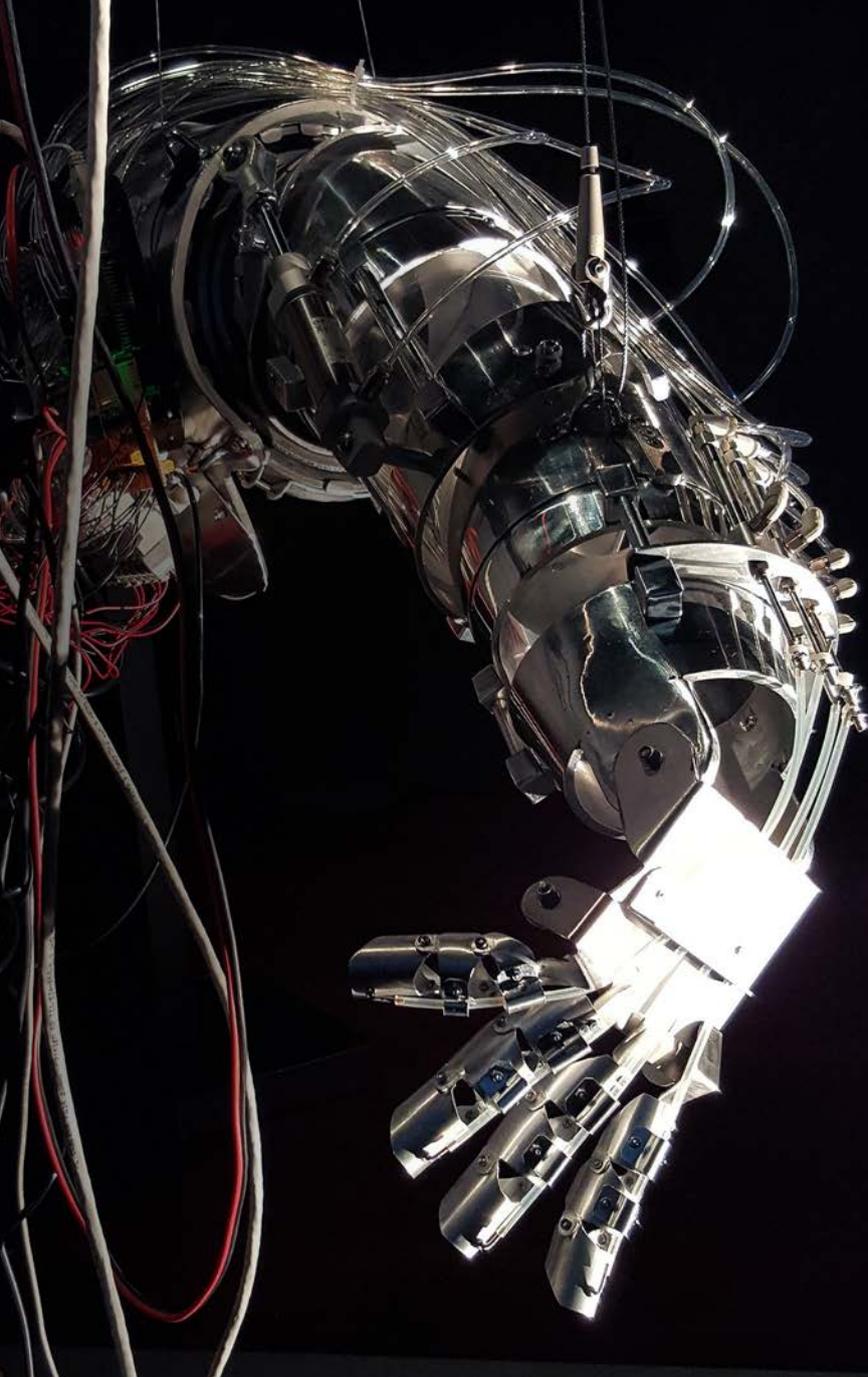
0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Stelarc (2018). Viande, métal et code : architectures anatomiques alternatives. *Inter*, (128), 20–25.



Avec Stelarc, il est vraiment question de technocorps et de cybermilieux à travers ses dispositifs homme-machine et homme-Internet : « La nature humaine a toujours été définie par ses technologies [...] ». Le corps, pour lui, dans une position postdarwinienne, est obsolète, vide ; il est comme une architecture à reconfigurer : « [C]omment modeler [...] un corps humain qui puisse exister dans des conditions variées, d'atmosphère, de gravitation et de champ électromagnétique ? » Le parcours est long, de *Third Hand* (1980) à *Stomach Sculpture* (1993), puis à *Movatar* (1995), à *Extended Arm* (1996), à *Exoskeleton* (1999), à *Walking Head* (2003), à *Ambidextrous Arm* (2013), à *Re-Wired/Re-Mixed* (2015), jusqu'à, aujourd'hui, *The Extra Ear*.

On parle de transhumanisme. C'est sur ses frontières que se situe Stelarc, sauf qu'il en parle à partir d'une réflexion sur l'être humain par l'expérience physiologique d'un corps fragmenté, désynchronisé, câblé et en ligne sur Internet.

Le rôle de l'artiste par rapport à l'ingénieur serait d'examiner les possibilités du futur tels ces nanorobots introduits à l'intérieur du corps pour modifier des molécules, et de contribuer à la discussion, d'où son intérêt actuel pour les imprimantes 3D, la locomotion robotique ou les robots à face humaine capables d'engager un dialogue et d'exprimer une émotion.

Quant aux *suspension events* mentionnés dans ce texte, ils renvoient curieusement aux problèmes de la gravité, la gravitropie, évoquée par ailleurs par Eduardo Kac à propos de l'œuvre réalisée en apesanteur.

Jacques Donguy

> Stelarc, « Re-Wired/Re-Mixed : Event for Dismembered Body », *Radical Ecology*, Institut d'art contemporain de Perth (PICA), 2016. Photo : Steven Aaron Hughes. © Stelarc

VIANDE, MÉTAL ET CODE : ARCHITECTURES ANATOMIQUES ALTERNATIVES

► STELARC

LE CADAVÉRIQUE, LE COMATEUX ET LE CRYOGÉNIQUE

Nous pouvons préserver un cadavre indéfiniment avec l'imprégnation polymérique, comme nous pouvons conserver en vie un corps en état de coma grâce à des systèmes d'assistance médicale. La décomposition n'est pas une nécessité pour un corps décédé ou pour un corps proche de la mort. La mort cérébrale n'exclut pas un cœur qui bat. Le droit de mourir devient aussi important que le droit de vivre. Le fait de vivre est souvent l'effet d'être connecté à des instruments et à des machines. La mort, pour beaucoup, signifie aujourd'hui ce qui arrive quand le corps est déconnecté de ses systèmes d'assistance médicale. Le mort, le presque-mort, le pas-encore-né et le en-partie-vivant coexistent simultanément. Et les corps préservés par cryogénie attendent une réanimation dans quelque futur imaginaire. Nous fabriquons des chimères en laboratoire, entités transgéniques composées de gènes humains, animaux et végétaux.

Nous vivons à une époque où la chair circule. Les fluides corporels et certaines parties du corps peuvent être préservés et accessibles. Des organes peuvent être prélevés de corps morts et insérés dans des corps vivants. Des mains peuvent être transplantées et réanimées. Le visage d'un donneur, recousu au crâne du destinataire, devient une troisième peau, ne ressemblant ni à l'un ni à l'autre. Des cellules souches répliquées *in vitro* deviennent des cellules de peau et de muscle. Une cellule de la peau d'un homme impuissant peut être transformée en une cellule de spermatozoïde. L'utérus d'une donneuse décédée qui serait arrivée à terme dans sa grossesse pourra bientôt être implanté chez une patiente. Et, allons encore plus loin, si un fœtus peut être maintenu en vie dans un utérus artificiel et externe au corps, alors la vie d'un corps ne commencera plus avec la naissance – ni ne finira nécessairement avec la mort, grâce au remplacement des parties défectueuses de notre corps. Naissance et mort, les moyens employés par l'évolution



> Stelarc, *Ear on Arm*, Semaine internationale d'art performance, Venise, 2017. Photo : Piero Viti. © Stelarc

pour mélanger le matériel génétique dans le but de créer de la diversité dans notre espèce et pour contrôler les naissances ne feront plus partie des contraintes de notre existence. Comme des parties du corps seront reproduites artificiellement, comme nous pourrions imprimer en 3D des organes et les concevoir à partir de cellules souches, il y aura un excès d'organes, d'organes sans corps, d'organes en attente de corps.

CORPS SUSPENDU, PEAU TENDUE

Avoir une idée n'est pas assez : il faut la mettre en pratique. La réflexion ne suffit pas. Les performances de corps suspendu sont des spectacles de sensation, des paysages de peau tendue. Elles sont des expériences de sensation corporelle qui se passent d'explication ou d'interprétation. Il n'y a pas là acte d'affirmation ou d'information, mais une expérience qui repose principalement sur l'intensité de l'affect sans recourir à un vocabulaire d'expression émotionnelle. Ces performances ne sont jamais destinées à générer une signification. Tout au contraire : ce sont des actions d'effacement ; juste des paysages de peau tendue ; des sites d'indifférence et de vide. Le corps suspendu est un corps zombie, sans esprit propre ni même esprit tout court, dans le sens traditionnel et métaphysique du terme. La performance commence quand le corps s'arrête de penser et se lance dans l'action.

Avec le récent *Ear on Arm Suspension* (*Suspension, oreille sur bras*, 2012), la performance commence quand le corps est hissé au-dessus de la sculpture et se termine quand celui-ci est redescendu sur la sculpture : contrepoint d'échelle entre le corps suspendu, une oreille à son bras, et une sculpture beaucoup plus grande de ce même bras. Le corps est doux et vulnérable, et la peau, sa limite à adapter. Étant l'un des plus grands organes du corps, elle est peuplée de multiples capteurs tactiles, de pression, de douleur, de chaleur. Le pincement, le percement et l'étirement de la peau sont ce qui constitue la rencontre risquée d'un corps suspendu dans des espaces de frottement, de poids, de choc et de gravité. Le corps est tendu entre l'attraction intérieure de la gravité et la poussée extérieure de l'information. Il est tendu entre ce qu'il n'a jamais été et ce qu'il ne peut jamais espérer devenir. La position-orientation du corps dans l'espace qu'il occupe ne renvoie à rien d'autre, à aucun ailleurs : le corps pend ontologiquement, exténué et ambivalent, exposant ses insuffisances et proclamant sa profonde obsolescence. Le corps suspendu n'est pas un sujet, mais bien un objet. Non pas un site pour la psyché ou pour l'inscription sociale. Agencement et intentionnalité disparaissent en une ontologie unifiée d'autres objets et entités qui interagissent entre eux. Le corps n'est pas un objet de désir (de la part d'un autre), mais un objet qui demande à être redessiné (inadéquat par lui-même).



LES PEAUX, LE NOUS, L'EXTRUSION

En tant que corps doux et instables, nous fonctionnons de plus en plus dans des espaces d'information abstraits et à grande échelle, par-delà l'expérience subjective. Nous caressons notre peau, notre cœur bat avec constance, nous gonflons sans cesse nos poumons avec de l'air et lançons quelquefois un regard à autrui. Mais le corps s'expérimente lui-même à la fois physiquement et fantomatiquement, alourdi par la gravité mais localisé nulle part en particulier. Or, pour les autres, nous surgissons et disparaissions, en connexion et déconnexion, apparaissant çà et là, comme des corps spectraux – comme des dysfonctionnements dans le temps biologique. Les peaux s'affaissent sur les écrans, surfaces séduisantes et interactives. Les peaux sont tendues, le nous extrudé. Les images génèrent un vocabulaire tout en vivacité, qui donne de la vie à nos fantômes.

Nos corps se dissolvent désormais dans des flux de données qui circulent en se basant sur nos paramètres biologiques détachés et mis en réseau, intégrés dans de vastes systèmes mécaniques de connaissances artificielles et de calculs d'ordinateur. Ce qui est monstrueux, ce n'est pas le corps démodé fait de chair recousue, mais le système qui absorbe le nous pour le transformer en virtuel. Dans les espaces liminaires de prolifération des *corps prothèses*, faits de *vie partielle* et de *vie artificielle*, le corps est devenu un signifiant flottant.

RÉALITÉS MIXTES, AUGMENTÉES ET DISTANCIÉES

Nous sommes de plus en plus sollicités pour réaliser des performances en réalités mixte et augmentée, interagissant, le plus souvent à distance, avec d'autres personnes, d'autres ordinateurs, dans d'autres endroits. Nous sommes reliés physiquement, transférés dans des lieux éloignés, et sortons de notre corps, les yeux mobiles devant la cacophonie de voix qui transite. Bien que nous soyons encore des organismes biologiques, nous sommes maintenant accélérés par nos machines, augmentés par nos instruments, pour gérer de plus en plus de flux de données dans des systèmes virtuels.

Donc, le corps devient cette chimère contemporaine de *Meat, Metal and Code* (*Viande, métal et code*), un système opérationnel augmenté. Le corps n'est ni tout à fait ici ni tout à fait là, mais en partie ici (en tant que ce corps) et en partie ailleurs (en tant que d'autres corps). Il performe au-delà de la limite de sa peau et au-delà de l'espace local qu'il habite. Le fait d'être agent unique, situé dans un seul endroit, performant simplement comme un corps biologique, est démodé et inadéquat. À l'avenir, un corps sera un corps à agencement multiple. Un corps que nous possédons, performant, sera simultanément mis en branle non seulement par des gens dans d'autres endroits, mais aussi par des flux de données sur Internet.

Le corps schizoïde devient un *Split Body* (*Corps scindé*) – non pas un esprit scindé, mais bien un corps physique scindé. Les corps deviennent



> Stelarc, *Ear on Arm Suspension*, Galeries Scott Livesey, Melbourne, 2012. Photo : Polixeni Papapetrou. © Stelarc

des portails pour d'autres gens, dans d'autres endroits. Imaginons-nous en train de voir avec les yeux de quelqu'un à Paris tandis que nous entendons avec les oreilles de quelqu'un d'autre à Los Angeles et que quelqu'un à Tokyo a accès à notre bras gauche, accomplissant une tâche à laquelle notre bras droit collabore. Les corps s'annihilent à la surface d'un écran électronique fait d'expériences sensorielles et haptiques, un écran électronique qui a une épaisseur à la fois optique et haptique. Des corps éloignés deviennent des effecteurs finaux pour d'autres corps, dans d'autres places, pour d'autres machines, dans d'autres endroits, générant des mises en boucle interactives et des chorégraphies récursives. La *Fractal Flesh* (*Chair fractale*) prolifère. La *Phantom Flesh* (*Chair fantôme*) devient puissante.

ÊTRE EN VIE : LES AVATARS N'ONT PAS D'ORGANES

Quand nous pouvons les fabriquer, nous obtenons des cellules souches ou du matériel bio – un tératome que nous imprimons – en croissance, comme un morceau de tissu vivant dont la peau est mince, dont les muscles se crispent, dont les orifices soupirent ; si nous pouvons caresser et l'explorer ce morceau de tissu, nous aurons une œuvre d'art plus puissante qui examinera la signification de l'être vivant et celle de l'être humain.

Or, ce qui constitue le fait d'être vivant nécessite que nous nous interrogeons : il y a aujourd'hui une prolifération de ces espaces limites

où la notion de corporalité est floue. En ce qui concerne le bioart, la robotique ou les entités virtuelles, pour prouver que nous sommes dans le vivant, il faut d'abord être dans un corps et qu'il y ait interaction – sensibilité et expressivité – afin de fabriquer des architectures anatomiques et de provoquer des actions. Dans cette ère de la *Circulating Flesh* (*Chair en circulation*), de la *Fractal Flesh* et de la *Phantom Flesh*, qu'est-ce qu'un corps ? Comment opère-t-il ? Qu'est-ce qui constitue son caractère vivant ? Tout cela est devenu problématique. La modification génétique et le corps augmenté par la machine créent du monstrueux. Une fois le corps à ses limites, le monstre est monnaie courante, fabriqué industriellement, multiplié et transformé en marchandise. Nous sommes présentement envahis par des corps cyborgs et zombies, devenant de plus en plus des automates et des êtres involontaires. Un cyborg est un système hybride homme-machine, un zombie n'a pas d'esprit propre et agit malgré lui. Nous avons peur de ce qui est involontaire et sommes angoissés devant le risque de devenir des automates.

Mais ce que nous avons toujours été et ce que nous sommes devenus nous font peur. Il n'y aura pas de *Singularity* (*Singularité*), seulement une multiplicité de futurs contestables qui peuvent être sources d'examen et sujets d'évaluation, peut-être de manière appropriée, mais probablement comme objets de rejet. D'une part, il y a déjà prolifération concurrentielle de constructions de cyborgs, de corps de militaires et

de personnages de mangas massivement améliorés par des exosquelettes mécaniques, pour n'en nommer que quelques-uns. Toute technologie future pourrait, d'autre part, être invisible parce qu'à l'intérieur du corps – celui-ci serait l'hôte d'une nanocolonisation de son intérieur. Il faudra davantage de surveillance, mais pas uniquement des espaces publics. Nous devons implanter une surveillance médicale interne du corps, déployer des nanosenseurs et des nanobots. Peut-être le corps pourra-t-il être l'objet d'un redesign, d'*atoms-up*³, d'*inside-out nanorobots*⁴, de façon si incroyable que ce qui pourrait se passer n'aurait aucun sens, même si nous interrompons l'opération.

Or, il se peut que l'ère du posthumain ne se déroule pas dans le domaine des corps et des machines, mais plutôt dans le champ des entités virales, avec le support des médias électroniques et du Web. Ces entités interactives et opérationnelles peuvent être comprises comme des images. Les corps et les machines sont pesants. Ils agissent dans la gravité, aux prises avec le poids et les frottements. Les images, elles, circulent à la vitesse de la lumière. Elles performant dans la douceur et la transparence. Les corps sont éphémères, les images sont immortelles. Les avatars n'ont pas d'organes. Les questions d'identité et d'alternance, les expériences intimes et involontaires du corps, aussi bien que l'échelle télématique de l'expérience, deviennent ici importantes. La technologie est insérée et contenue. Des *Actual Virtual Interfaces (Interfaces actuelles-virtuelles)* permettent au corps de performer dans des espaces électroniques. Ce qui devient important n'est pas simplement l'identité du corps, mais sa connectivité ; pas simplement sa mobilité ou son emplacement, mais son interface.

FUTURS CONTESTABLES

Ce n'est plus concevable d'imaginer avoir son propre esprit ou ne pas avoir d'esprit du tout, dans le sens métaphysique et traditionnel du terme. Le corps traumatisé habite des espaces proliférant de stress et d'ambivalence. Être un humain signifie peut-être ne pas rester humain du tout. Le pathologique et le pervers deviennent la promesse poétique de la chimère. L'artiste ne peut pas faire mieux que d'être à l'origine d'actions esthétiques – mais de celles qui transgressent, perturbent et génèrent des possibilités autres. Une transition du psychocorps au cybersystème est nécessaire pour fonctionner de manière efficace et intuitive, amenant une disparition dans des endroits éloignés, des situations accélérées et des architectures interactives complexes. Un corps peut-il faire face à des expériences d'absence extrême et d'actions aliénées sans devenir dominé par des peurs métaphysiques périmées ou des obsessions d'individualité et de libre pouvoir ?

Un corps devrait faire l'expérience de sa réalité, non présente entièrement dans ce corps, mais projetée en partie çà et là, ce qui génère un vide radical, non par manque, mais bien par excès d'hyperliens, par extrusion de subjectivité. En tant que corps, notre sensibilisation et notre fonctionnement sont désormais élargis, interagissant et fonctionnant en bout de ligne avec d'autres corps et d'autres machines effectrices. Le corps agit avec indifférence. L'indifférence est opposée à l'attente. L'indifférence fait que quelque chose d'autre arrive, permet un déploiement – dans son propre temps et à son propre rythme. L'indifférence permet au corps d'être suspendu par des crochets dans la peau, à une sculpture d'être insérée dans l'estomac et à une oreille d'être chirurgicalement construite et cultivée à partir de cellules souches sur le bras.

ARCHITECTURES ANATOMIQUES ALTERNATIVES

C'est un impératif de l'évolution de construire des architectures anatomiques alternatives. L'artiste a performé avec une *Third Hand (Troisième main)*, un *Virtual Body (Corps virtuel)*, un *Extended Arm (Bras augmenté)* et un *Exoskeleton (Exosquelette : machine à marcher de six jambes)*.

Avec *Propel : Body on Robot Arm (Propulseur : corps sur bras robotique, 2016)*, la trajectoire du corps, sa position, son orientation et sa vitesse sont chorégraphiées par un bras de robot industriel de grande taille. Le projet *Ear on Arm (Oreille sur le bras)* consistait à construire chirurgicalement par croissance cellulaire une oreille sur l'avant-bras. Après qu'une structure creuse fut insérée sous la peau et qu'un vide fut créé autour de cette structure, les cellules ont pu croître dans le biomatériau poreux ; après six mois, la croissance du tissu et la vascularisation se sont effectuées : l'oreille a alors été fusionnée au bras avec son propre approvisionnement en sang. À présent, ce n'est que le relief d'une oreille. Une chirurgie supplémentaire est nécessaire pour soulever l'hélix de l'oreille afin d'y introduire une oreillette, et un lobe mou doit croître avec les cellules souches de l'artiste. Celles-ci seront répliquées *in vitro*, puis réinjectées *in vivo*. Une fois que l'oreille sera davantage une structure en trois dimensions, elle sera électriquement augmentée pour être activée par Internet à partir de n'importe quel point d'accès Wi-Fi. Cela a déjà été testé. Un micro a été inséré dans l'oreille durant la seconde opération chirurgicale. Même quand le bras était encore enrobé partiellement de plâtre et enveloppé dans des bandages, même lorsque le chirurgien portait encore un masque sur son visage, le son était capté par le microphone et envoyé par transmission sans fil. Une structure du corps a été répliquée, délocalisée et sera recâblée avec des capacités ajoutées.

Après avoir évolué avec des organes internes mous pour un fonctionnement biologique accru, nous pouvons désormais fabriquer des organes externes additionnels pour une meilleure interface et pour une action sur le terrain des technologies et du paysage médiatique qui constituent aujourd'hui notre habitat. Des organes Internet. Des organes virtuels. L'oreille devient une sorte de *smartphone*, un organe acoustique accessible par les gens dans d'autres endroits. Une personne à Melbourne sera capable d'entendre ce que mon oreille entend à Londres ou à New York, où qu'elle soit et où que je sois. Chacun sera au moins à deux places à la fois, de façon interchangeable, comme un corps physique à un endroit et un corps fantôme à un autre endroit. Avec des mises en boucle d'information immédiate et adéquate, les corps entreront en collision dans une scène électronique d'expériences sensorielles et physiques – une scène électronique qui a une densité à la fois optique et haptique. La chair fractale proliférera, la chair fantôme deviendra active.

Durant la performance *Re-Wired/Re-Mixed (Recâblé/Remixé, 2016)*, l'artiste pouvait ne voir qu'avec les yeux d'une personne à Londres et n'entendre qu'avec les oreilles d'une autre personne à New York, tandis que quelqu'un, quelque part, pouvait avoir accès à son exosquelette, à six possibilités de mouvement, et chorégraphier les mouvements de son bras droit. Sa vision était déconnectée de ce qu'il entendait et son bras était déconnecté de la possibilité de le faire bouger. Le corps a ainsi performé pendant cinq jours, six heures par jour, sans s'arrêter ; un corps déséparé et dispersé dont les sens et l'un des membres étaient externalisés en d'autres lieux. Il ne faut pas imaginer une synesthésie à travers un seul corps câblé, mais expérimenter une synesthésie à travers les sens câblés venant d'autres corps, dans d'autres endroits.

INTERFACES ACTUELLES-VIRTUELLES

Dans les espaces liminaires et proliférant du vivant et de son fonctionnement, le corps est devenu un signifiant flottant. Le corps désire ce qu'il ne peut jamais être, parce que ses désirs sont générés non par lui-même, mais par un autrui collectif. Ainsi, il désire ce que, sans le savoir, il est déjà devenu. Les problèmes d'identité et d'expériences alternatives, intimes et involontaires du corps, aussi bien que la dimension télématique de l'expérience, sont de plus en plus élastiques. Dans cette époque de corps piratés, de gènes cartographiés, d'augmentation par prothèses, d'échange d'organes, de greffes de visage et de peau synthétique, qu'est-ce que cela signifie d'être un corps ? Qu'est-ce que cela signifie d'être un humain ? Ce qui génère le vivant et le fonctionnement du vivant devient problématique.

L'ère du posthumain, ne se trouvant peut-être pas dans le domaine des corps et des machines, serait plutôt celui des entités virales, avec le support des médias électroniques et du Web. Il y a de nos jours plus d'agents artificiels que d'agents humains infiltrant et infectant Internet, avec des bots malveillants, les Scrapers (vol de contenus de sites et duplication de ces sites), Spammers (introduction de logiciels malveillants), Hackers (vol de données informatiques) et Impersonators (piratage de personnalité) continuant à proliférer. La vie biologique est dès lors de plus en plus contaminée par des entités numériques et des codes exécutables. Les corps et les machines sont lourds. Ils doivent fonctionner avec la gravité, le poids et les frottements, alors que les images fonctionnent à la vitesse de la lumière, agissant en douceur et en transparence. Les corps sont éphémères, les images immortelles. Les avatars n'ont pas d'organes. Imprégner un avatar avec une intelligence artificielle et fabriquer des interfaces virtuelles-actuelles rendront possibles des avatars autonomes qui accéderont à un corps physique, agissant avec lui dans le monde réel. Système inverse à la *motion-capture*⁵. Vaudou virtuel. À une plus grande échelle, un avatar pourrait simultanément agir avec plusieurs corps de substitution dans de nombreux espaces et dans des situations d'urgence.

Il existe un flou croissant entre actualité et virtualité dans la composition d'une tâche opérationnelle, le corps et ses fantômes glissant en toute transparence entre les deux. La virtualité devient virale. L'intelligence manufacturière signifie orchestrer une intentionnalité, des systèmes interactifs qui répondent de manière cognitive et opèrent de façon appropriée aux cas particuliers et aux situations imprévisibles, avec généralement comme conséquence le conditionnement et l'apprentissage. Les agents artificiels pourraient alors prendre possession d'une intelligence artificielle, d'une perception sensorielle étendue et d'un affect d'expérience artificielle. Une physiologie machinique pourrait générer une phénoménologie machinique. Les premiers signes d'une intelligence *alien* pourrait bien venir de cette planète. ◀

Traduit de l'anglais par Jacques Donguy.

Notes

- 1 Stelarc, cité dans Jacques Donguy, « Le corps obsolète », *L'art au corps : le corps exposé, de Man Ray à nos jours*, Musée de Marseille, 1996, p. 217 ; repris dans J. Donguy, « Le corps obsolète : Stelarc (entretien) », *Quasimodo*, no 5, printemps 1998, p. 115.
- 2 Id., cité dans Paul Virilio, « Du surhomme à l'homme surexcité », *Alliage*, nos 20-21, 1994, p. 111.
- 3 Terme scientifique. Méthode pour générer de nouveaux atomes.
- 4 Recherche consistant à introduire des nanorobots dans le corps, notamment pour détecter des maladies.
- 5 Dans les jeux vidéo, procédé qui consiste à enregistrer à l'aide de capteurs les mouvements d'un acteur pour animer un personnage artificiel numérique.

Stelarc est un artiste australien, né en 1946, qui travaille sur les limites du corps. Il s'est d'abord fait connaître par ses suspensions corporelles avec des crochets insérés sous la peau, puis par ses prothèses ajoutées au corps, comme la *Troisième main* robotique et, récemment, une oreille greffée sur son bras gauche à partir de cellules souches. Il réalise des performances Internet, comme *Ping Body* à Sydney en 1996, où son corps est activé à distance, d'où la notion de « corps augmenté » ou de « corps obsolète ».