

# Corps creux et tête vide ou abolir le corps dans la biomécanique

Alain-Martin Richard

Numéro 57, été 1993

Du performatif où j'espère qu'il en sera question

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/46697ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Richard, A.-M. (1993). Corps creux et tête vide ou abolir le corps dans la biomécanique. *Inter*, (57), 6–7.

dication voit le jour en cette fin de millénaire : le droit à la mort. Des mots maintenant qui semblent évidés : dignité, intégrité, intimité.

Trois événements artistiques importants ont marqué le printemps à Québec. Ce n'était pas concerté, ce n'était pas organisé dans le cadre d'une thématique a fortiori. Cela s'est produit naturellement, et après coup, le constat frappe : trois artistes sont venus poser la triple question ontologique : **Qui sommes-nous ? À quoi servons-nous ? Où allons-nous ?** Dans l'ordre de cet énoncé : Goji HAMADA, Japon, STELARC, Australie et Larry MILLER, États-Unis.

S'il y a une crise d'identité, pour ces trois artistes, elle ne se situe pas dans les descripteurs périphériques reliés aux notions de langue, de race, de

nation, de territoire, de droits ancestraux, de couleur de peau, de pratique religieuse ou de partage des richesses. La crise d'identité relève de la description même du corps.

Défini comme une matrice mémorielle dont la fonction en est une de sauvegarde et de transfert des informations génétiques, le corps contient en quelque sorte sa propre intégrité physiologique. Il est lui-même la réponse à sa question. Il est porteur et partie d'un tout unique quoique largement diffusé en des milliards de cellules. Le corps, dépositaire de l'ADN et organisme reproducteur sexué, dispose des outils intellectuels et physiques adéquats pour se survivre éternellement à lui-même. Il n'y aurait sans doute d'autre finalité que cette infinie reproduction du semblable avec le jeu des hasards, des mutations, des risques du chaos. Pour

## Corps creux et tête vide ou abolir le corps dans la biomécanique

STELARC à Obscure. Alain-Martin RICHARD



« Le temps est venu de se demander si un corps bipède, inspirant et expirant, doté d'une vision binoculaire et d'un cerveau de 1400 cc est encore une forme biologique adéquate. Il ne peut s'en tirer avec la quantité, la complexité et la qualité, de l'information qu'il a accumulée ; il est intimidé par la précision, la vitesse et la puissance de la technologie, et il est biologiquement sous-équipé pour bien se débrouiller dans un environnement extraterrestre. [...] Considérer le corps comme désuet dans sa forme et son fonctionnement peut paraître un sommet de la bêtise technologique ; mais ce pourrait aussi être la plus grande réalisation humaine. [...] Ce n'est plus une question de perpétuer l'espèce humaine par la reproduction, mais d'améliorer l'individu en le redessinant. Ce qui est signifiant n'est plus la relation mâle-femelle, mais l'interface humain-machine. Le corps est désuet. Nous sommes à la fin de la physiologie et de la philosophie humaine. »

STELARC<sup>1</sup>

Il y a cette atmosphère fébrile des laboratoires et centres techniques de contrôle lors d'un lancement de navette spatiale. Des regards amusés, d'autres inquiets. Doute, suspicion, curiosité. Mais dans tous les cas, la fascination. Faust et Frankenstein pré- et post-romantiques apparaissent comme des figures timides d'une mythologie désuète. Ils sont dix à brancher cent fils sur le corps, sous la peau, dans les muqueuses. Écran vidéo géant, écrans cathodiques, ordinateurs, électroencéphalogramme, électromyogramme, pléthysmogramme, électrocardiogramme, senseurs, capteur ultrason, capteur à angle cinétique, thermomètre, microphone de contact... tous objets pulsationnels qui permettent de décrypter les bruits, les contractions, les tensions artérielles variables, tous objets qui permettent d'amplifier le corps comme autant de masses sonores qu'il y a de régions captées, de le reproduire comme autant de masses visuelles qu'il y a d'instruments de reproduction virtuelle.

Ça sent l'officine des informaticiens et des techniciens de la médecine. Le corps désuet, obsolète, mésadapté et insuffisant se propose, par implants électroniques et mécaniques, d'interrompre l'évolution biologique (si évolution il y a), d'en marquer la fin de façon définitive et de se transcender, de se poursuivre sous une autre forme, *postévolutionniste*, qui serait une hybridation homme-machine-plastique-puce aux capacités d'adaptation infinies. C'est que pour quitter l'environnement actuel qui a jusqu'à maintenant conditionné

Larry MILLER, le choix est clair : aux manipulations génétiques il faut opposer l'intégrité et l'unicité de chaque corps. Poursuivre l'anamnèse par généalogie synchrone et alimenter la mémoire future par les nourritures intellectuelles et gastriques.

Corps mutant plus ou moins en symbiose avec son environnement naturel et ses propres créations technologiques, il y a chez Goji HAMADA la perte douloureuse d'une identité physiologique. C'est lui sans doute qui pose le plus profondément la question de notre « raison d'être ». Banalisés par la bombe, nous sommes devenus tous plus ou moins des mutants. La bombe n'a pas détruit les corps, elle a plutôt permis une explosion de la conscience comme l'avait définie EINSTEIN. Elle a en somme emporté dans son souffle des valeurs qui avaient

pendant longtemps rendu une certaine vision du monde cohérente. HAMADA fait des tableaux, dessine au fusain, produit de la musique : c'est vraiment un artiste qui « crée des œuvres d'art ». Ces œuvres sont faites de matériaux primitifs, son sang inclus. Elles posent cependant un problème sérieux : quel est leur usage, quelle est leur valeur, dans un monde interchangeable ?

Définissant le corps comme désuet, STELARC envisage un devenir fondé sur une hybridation réelle des corps : un minimum de chair pour un corps creux dont l'enveloppe serait l'atout principal, une espèce de sac mi-organique, mi-plasmique qui aurait pour fonction de préserver le corps dans des conditions extrêmes. Ce corps vide serait disponible pour y installer des machines et appareils sophistiqués de haute précision et surtout non sujets aux

ses limites, le corps n'est plus fonctionnel. Il faut le reconstruire, sur un principe modulaire, avec une enveloppe beaucoup plus performante qui absorberait une grande partie des fonctions vitales maintenant assumées par des organes faibles et non fiables. Cette enveloppe parfaite permettrait dès lors d'obtenir un corps creux, éventuel réceptacle d'une technologie plus sophistiquée et mieux adaptée aux voyages sidéraux.

STELARC, retenu par tous ces fils, câblages et autres capteurs aux ramifications lourdes, se retrouve immobilisé dans une cabine simulée par l'environnement des machines. Il se prolonge et se perçoit désormais uniquement par les outils de lecture et de reproduction qui sont disposés autour de lui ou face au public. Les ondes électriques du cerveau, les musiques du sang dans les veines, les rythmes des pulsions du cœur, on le sait, se transposent assez facilement en bruit ou en musique plus ou moins contrôlée à partir d'une partition que l'artiste invente au fur et à mesure que le « corps branché » se soumet à sa volonté. Depuis le travail de sonorité corporelle d'Henri CHOPIN, nous savions aussi que le corps est une musique potentielle immense... et inouïe. Déjà, il est plus difficile de transposer en images les sons ou les mouvements du corps.<sup>3</sup> Le logiciel de Softimage, un produit d'une compagnie montréalaise qui s'est mérité un prix aux derniers Oscars à Hollywood, comble ici une lacune en recréant une image virtuelle d'un humain réel. Les deux sont visibles simultanément, l'un à

travers ses fils, palpable, à proximité ; l'autre en teintes uniformes projeté sur écran, virtuellement possible. Ce logiciel d'animation qui permet de créer des effets spéciaux fantastiques et hautement crédibles, n'a été utilisé ici que dans sa fonction linéaire. C'est-à-dire que le corps est reproduit uniquement en lignes de contour et non pas en masse pleine. Il y a donc réduction du corps au moment de sa projection dans les circuits de transmission et de reproduction.

Le projet de STELARC consiste à brancher le corps au réseau déjà existant des médias électroniques et au monde parallèle mais convivial des technomachines. Créer une fusion non plus entre des genres différents d'une même espèce, mais tenter l'hybridation entre deux niveaux de structures physiques : le biologique et le technologique. Être de métal et de plastique, ne rien conserver de biochimique si cela ne convient plus. Il s'agit bien ici de « redessiner les humains, afin de les rendre plus compatibles avec leurs machines. »<sup>4</sup>

La performance comme prétexte esthétique déçoit. C'est que même en faisant abstraction du problème d'économie du signe, et au-delà d'une mise en situation très spectaculaire, voire envoûtante, il ne se passe pratiquement rien. Tout est dévoilé. Tout est donné dès le premier geste, le premier souffle. Le projet se trouve ici débouté dans sa forme statique et non évolutive. Ce continuum technobiologique ne produit rien de plus que son premier geste, son

premier souffle, sa seule transférabilité de sens. Rien d'autre n'est signifié, ni même envisageable. Que serait une troisième main qui ne serait pas autonome, qui ne pourrait ni voler, ni assassiner, qui ne pourrait être rebelle ? Que serait un bras valide invalidé par des courts-circuits ? Que serait votre image en lignes incomplètes qui ne reproduisent que ce que vous pouvez faire vous-même ? La performance ici ce n'est pas STELARC, mais la mise en fonction de STELARC.

Par contre, la performance comme prétexte philosophique sur la nature de l'humain ouvre des champs exploratoires immenses. Puisqu'ici c'est le potentiel technologique qui vérifie le mythe, c'est le périphérique qui tient lieu de spectacle. Comme si la somme des technorobots banalisait totalement la présence de l'humain et ce que celui-ci entreprend de démontrer. Il est avalé par son immobilisation. La permutation du mouvement musculaire réel en mouvement électronique virtuel marginalise la place de l'homme et pose la technologie en surplomb, lui donne la place prépondérante. Nous atteignons ainsi ce moment où l'humain tel qu'on se l'imaginerait présentement est mis en périphérie et devient un accessoire, un simple module dans un *apparatus* de création d'univers. Il met lui-même en place un système sophistiqué qui tout en lui permettant une mobilité absolue dans ses intentions et ses projections, est confiné physiquement au mètre carré où le retiennent ses branchements. Il gagne les univers virtuels mais

perd sa musculature motrice. On est tenté de demander : « Que reste-t-il de l'orgasme ? » Car ce refus du corps indique un épuisement. Et s'il y a épuisement du corps, il y a forcément épuisement du corps social. En redessinant le corps, une réaction en chaîne au niveau des fonctions humaines, sociales et politiques est mise en branle. Ce serait l'application dans le champ biologique des principes de réactions en chaîne de la fission nucléaire.

STELARC touche du doigt une autre inviolabilité, celle de l'intégrité du corps mécanique.

1 STELARC est né à Chypre en 1945. Il a vécu en Australie et a étudié l'art au Royal Melbourne Institute of Technology. Il a vécu régulièrement au Japon à partir de 1970. Il est présentement artiste en résidence au RMIT, centre de recherche avancée en infographie, CITRI, Melbourne. Voir aussi *High Performance*, no 24, 1983.

2 Nous sommes dans les locaux d'Obscure pour la présentation de *Stelarc, Enhance Gestures/Remove Desires: Event for Virtual Body, Involuntary Arm and Third Hand*, performance qui a été présentée le 1<sup>er</sup> avril 1993.

3 À cet effet, on se souviendra du travail du groupe montréalais PoMoCoMo qui explore les possibilités du transfert : le mouvement devient musique, le son devient image, etc. Ils avaient proposé en 1991 IMmediaCy dans le cadre des 20 *jours de théâtre à risque*. J'écrivais alors : « IMmediaCy se présente dès lors comme une machine potentielle qui n'est plus qu'un encodeur/décodeur de mouvement et de déplacement. » Voir *Inter*, n° 53, 20 *jours de théâtre à risque*, p. 5.

4 STELARC dans la brochure *Stelarc, Enhance Gestures/Remove Desires: Event for Virtual Body, Involuntary Arm and Third Hand*, Obscure, 1993.

*Enhance Gestures/Remove Desires: Event for Virtual Body, Involuntary Arm and Third Hand*, performance de STELARC à Obscure le 1<sup>er</sup> avril 1993.