

Cartographie abrégée

Ernestine Daubner

Numéro 94, automne 2006

L'art biotech et le posthumain

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45758ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Daubner, E. (2006). Cartographie abrégée. *Inter*, (94), 70–70.

CARTOGRAPHIE abrégée*

> Ernestine Daubner

Art & biotechnologies (bioart, biosystèmes artificiels & vie artificielle)*

BIOART > Terme générique comprenant diverses pratiques artistiques liées à la biologie, à la biotechnologie.

BIOART (ART BIOLOGIQUE) > Art qui utilise ou qui a rapport à la biologie en général.

Architecture biologique > Une structure architecturale comprenant un organisme biologique.

Ex. ART : ANIKO MEZAROS *Plant Anima Project*; ANTERO KARE *Moosescape*, 1996; DAVIDKREMERS *Trophoblast*, 1992; KAREN THORNTON *Shame Bacteria*, 1997; HEATHER BARNETT *Cultured Colonies*, 2000.

Art ADN > Art qui utilise ou qui a rapport à l'ADN.

Ex. ART : KEVIN CLARKE *Portrait Of James D. Watson*, 1998-1999; STEVE MILLER *Genetic Portrait Of Isabel Goldsmith*, 1993; CHRISTINE DAVIS *ACGT*, 1998-1999; CREATIVE TIME *DNAid™ Cups*; LARRY MILLER *Genomic License*, 1989-1997; *Who Owns Your DNA ?*, 2000.

Art génétique > Art qui utilise ou qui a rapport à la génétique.

Ex. ART : GEORGE GESSERT *Hybrid Iris*, 1990; *First Bloom*, 1994.

Art génomique > Art qui a rapport à la génomique.

Ex. ART : SUZANNE ANKER *Code. X : Genome*, 2000; CRITICAL ART ENSEMBLE *Cult of the New Eve*, 2000.

Art hybride > Art qui a rapport aux hybrides biologiques.

Ex. ART : PATRICIA PICCININI *We Are Family*, 2003; CHRISTINE PALMIERI *Le Lab de Dr. Zypth*, 1996-2004.

Bio-écologie > Art qui a rapport à la bio-écologie.

Ex. ART : LAURA STEIN *Smile Tomato*, 1996; HEATHER ACROYD & DAN HARVEY *Sunbathers*, 2000; ADAM ZARETSKY *Finchhouse*; *Rewilding North America From The Urban Out : The Workhorse Zoo*, 2002; *pFarm*, 2004.

Élevage sélectif > Art qui a rapport aux enjeux biologiques et à l'élevage sélectif des organismes animaux ou végétaux.

Ex. ART : BRANDON BALLENGÉE *Acme Labs/Species Reclamation*, 1995-1998; TERA GALANTI *Beautiful Moths Fly*, 2002; MARTA DE MENEZES *Nature*, 2000.

Wetware > Art qui a rapport aux systèmes organiques par opposition aux systèmes électroniques ordinateurs, logiciels.

Ex. ART : HUNTER O'REILLY *Anthrax Clock*, 2002; CRITICAL ART ENSEMBLE *Marching Plague*, 2006.

BIOART (ART BIOTECH) > Art qui utilise ou qui a rapport à diverses biotechnologies – clonage, culture tissulaire, génie génétique.

Art bioweb > Art Web qui traite des différents aspects de la biologie et de la biotechnologie.

Ex. ART : SONYA RAPOPORT *Transgenic Bagel*, 1994-95; *Redeeming the Gene, Molding the Golem, Folding the Protein*, 2001; VIRGIL WONG *Genochoice*, 1997, 2002; BIOTEKNICA, 2000-.

Art cellulaire > Art qui utilise ou qui a rapport à la culture des cellules.

Ex. ART : PAUL PERRY *Good And Evil On The Long Voyage*, 1997; GEORG TREMMEL & SHIHO FUKAHARA *Transplant Biopresence Project*.

Art clone > Art qui utilise ou qui a rapport aux techniques de clonage.

Ex. ART : NATALIE JEREMIENKO *One Trees*, 2000; DALIA CHAUVEAU *Agence du clonage*, 2001-2003.

Bio-écologie > Art qui a rapport à la biotechnologie écologique.

Ex. ART : MEL CHIN *Revival Field*, 1990-.

Art transgénique > Art qui utilise ou qui a rapport au génie transgénique pour la création de gènes synthétiques, de chimères ou d'OGM.

Ex. ART : JOE DAVIS *Microvenus*, 1989; *Riddle of Life*, 2000; EDUARDO KAC *GFP Bunny*, 2000, *Genesis*, 1998-1999; CRITICAL ART ENSEMBLE *The Cult of the New Eve*; *GenTerra*, 2000; *Contestational Biology*; *Molecular Invasion*, 2002; *Free Range Grain*; CATHERINE CHALMERS *Transgenic Mice*, 2000; REINHARD NESTELBACHER *Green : How Light Can Change The World*, 2000.

Technologies reproductives > Art qui traite des technologies reproductives et de ses enjeux comme l'eugénisme.

Ex. ART : CRITICAL ART ENSEMBLE *The Cult of the New Eve*, 2000; *Flesh Machine*, 1997-1998; *Society for Reproductive Anachronisms*, 1999-2000; subROSA *U-Gen-A-Chix : Cultures of Eugenics*, 2003; *Smart Mom Pregnancy Technologies*, 2003; VIRGIL WONG *Genochoice*, 1997-2002.

Art tissulaire > Art qui utilise ou qui a rapport aux biotechnologies de la culture tissulaire – par exemple la culture de cellules de la peau.

Ex. ART : NATALIE JEREMIENKO *Touch*, 2000; TISSUE CULTURE & ART (IONAT ZURR & ORON CATTS) : *WorryDolls*, 2000; *Pig Wings*, 2001; *Disembodied Cuisine*, 2003; *Extra Ear 1/4 Scale*, 2003; ART ORIENTÉ OBJET (Marion Laval-Jeantet & Benoit Mangin) *Skin Culture*, 1996.

BIOSYSTÈMES ARTIFICIELS

> Art hybride qui intègre les arts informatiques et la biotechnologie.

Biocybernétique > Art qui intègre les systèmes cybernétiques et des organismes biologiques.

Ex. ART : SYMBIOTICA *Fish and Chips*, 2001; *Meart*, 2002.

Bioélectronique > Art qui utilise ou qui a rapport aux entités vivantes et à l'électronique.

Ex. ART : JOEY BERZOWSKA (Electronic Textile Technology) *International Fashion Machines*, 2005; CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGONNEAU *Pico_Scan*, 2000; KEN RINALDO *Spider Haus*, 2000; *Mediated Encounters*, 2002; PAUL VANOUSE *The Relative Velocity Inscription Device*, 2002; STEPHEN WILSON *Protozoa Games*, 2003; AMY YOUNGS *Engineered for Empathy*, 1999.

Biofeedback > Le terme *biofeedback* employé d'abord dans les années 1960, décrit les procédures de laboratoire utilisées dans les recherches sur les sujets pour influencer leur corps : activités cérébrales, la pression ou autres fonctions corporelles qui ne sont pas contrôlées volontairement.

Ex. ART : DIANE DOMINGUES /ARTECHNO GROUPE *Heartscapes*, 2003; LYNN HUGHES & SIMON LAROCHE *Perversely Interactive System*.

Biotélématique > Art qui utilise ou qui a rapport à la biologie et aux techniques télématiques.

Ex. ART : EDUARDO KAC *Teleporting an Unknown State*, 1988, 2001, 2004; KEN GOLDBERG *Telegarden*, 1995-.

Cyborg > Le terme cyborg est d'abord utilisé par Manfred Clynes en 1960 pour décrire la fusion de la cybernétique et de l'organisme. Voir le texte important de Donna Haraway : *Cyborg Manifesto*.

Ex : STEVE MANN (Ordinateur Vêtement) *Wearcomp/Wearcam*; STELARC *The Third Arm*, 1976-1981; EDUARDO KAC (une puce dans le corps) *Time Capsule*, 1997.

Cybride > Le terme cybride est utilisé par Peter Anders pour définir un hybride de l'espace physique et du cyberspace.

Ex. PETER ANDERS *MindSpace.net*.

Cybionte > Terme de Joël de Rosnay qui désigne des automates mixtes associant des éléments humains des individus, des groupes, des artefacts ou automates-machines auto-adaptatifs et éventuellement, des composants biologiques, produits notamment par le génie génétique et les nanotechnologies.

Fyborg > Un cyborg fonctionnel, ou un organisme biologique qui est complété fonctionnellement par des extensions technologiques (lunettes, téléphones cellulaires, etc.). Définition d'Alexander Chislenko.

Ex. LIVRE : GREGORY STOCK *Redesigning Humans : Our Inevitable Genetic Future*.

Média Moist (litt. humide) > Le *moist media* est la convergence des systèmes numériques secs et des systèmes biologiques humides, rassemblant les bits, les atomes, les neurones et les gènes dans des configurations imprévues incluant la télématique, les nanosystèmes et les technologies de la réalité mixte. Définition de Roy Ascott.

Ex. ART : DOUGLAS REPETTO & LEONEL MOURA *Artbots*.

VIE ARTIFICIELLE > Systèmes artificiels ayant des comportements de systèmes vivants.

Algorithme > Un algorithme est une procédure mathématique ou informatique qui, avec un ensemble fini d'instructions, puisse accomplir des tâches préétablies.

Ex. ART : CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGONNEAU *Life Species*, 2000; ROMAN VEROSTKO *Untitled Algorithmic Brush Painting*, 1989.

Art génétique > Art qui emploie les algorithmes pour générer des images qui évoluent.

Ex. ART : SCOTT DRAVES *Electric Sheep*, 1999.

Zoosystème > Terme défini pour le zoosystémicien Louis Bec qui décrit les relations entre les domaines artistiques, biologiques et technologiques et qui crée une « épistémologie fabulatoire » basée sur la « vie artificielle » et la « technozoosémiotique ».

Ex. ART : LOUIS BEC *Pangea/Gnathonemus Petersii*, 2004.

* Une cartographie plus compréhensive paraîtra dans *Le dictionnaire des arts médiatiques* www.dictionnaireGram.org