



HAL
open science

Et l'Homme créa l'hybride... Approche plastique de la biomécanique

Anaïs Bernard

► **To cite this version:**

Anaïs Bernard. Et l'Homme créa l'hybride... Approche plastique de la biomécanique. Art et histoire de l'art. 2011. hal-01876729

HAL Id: hal-01876729

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01876729v1>

Submitted on 18 Sep 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Anais BERNARD
sous la direction de Pierre Morelli

Et l'Homme créa l'Hybride

Approche plastique de la biomécanique



Et l'Homme créa l'hybride...

Approche plastique de la biomécanique.

Couverture, montage photographique, Anaïs BERNARD

Master 1 Arts et Culture, Spécialité Arts Plastiques
Année 2010/2011.

Anaïs BERNARD
Sous la direction de Pierre Morelli

Et l'Homme créa l'hybride... Approche plastique de la biomécanique.

Université Paul Verlaine de Metz
Ile du Saulcy
57000 METZ



Remerciements à Monsieur Pierre Morelli, maître de conférence, Sciences de l'information et de la communication, à David Rigoulot et à Pierre Antoine pour leur soutien, sans oublier ma famille.

La vie n'est pas un argument – Nous avons apprêté à notre usage un monde où nous puissions vivre – en admettant l'existence du corps, de lignes, de surfaces, de causes et d'effets, du mouvement et du repos, de la forme et de son contenu : sans ces articles de foi, personne ne supporterait de vivre ! Mais ce n'est pas là une preuve à l'appui de ces articles. La vie n'est pas un argument ; parmi les conditions de la vie pourrait se trouver l'erreur.

Nietzsche, Le Gai Savoir, Livre troisième, 121.

Sommaire :

Introduction – Signification de termes.	7
Chapitre I : Mutation des corps, recherches chimériques et utopiques.	
1.) A chacun sa chimère.	12
2.) Le corps charnel – ORLAN.	14
3.) Le corps greffé – Stelarc.	18
Chapitre II : L'enveloppe personnifiée – nouvelles techniques, nouveaux usages.	
1.) L'apparence du corps.	22
2.) Seconde peau.	24
3.) « Jouer le corps » – Fakir Musafar.	30
Chapitre III : Iconographie de nos corps futurs.	
1.) Sexualité, artifices et fictions.	34
2.) La biomécanique des corps – Hans Ruedi Giger.	37
3.) Le corps virtuel – Yann Minh.	40
Synthèse – Attirance du monstre.	44
Bibliographie	48
Sitographie	49
Annexes	50

Introduction - Significations de termes.

*« Ils s'accordent ainsi à l'opinion dominante,
qui nous montre la glorieuse présence
sensible de l'art dévorée par un discours sur
l'art qui tend à devenir sa réalité-même. »,
de Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*.*

Il conviendra avant toute chose de définir les termes par lesquels nous pourrions stabiliser la base de ce travail et ainsi nous permettre d'y voir, peut-être, un peu plus clair dans cette opacité des registres du langage. Il me paraît essentiel de commencer par le terme de « création » qui tantôt nous définit nous, être humain, comme œuvre façonnée par la main divine, tantôt comme l'action que nous tirons de notre imaginaire pour la représenter, créant ainsi de matière ce qui jusqu'à maintenant était néant. D'après la Bible, l'Homme prit vie après que Dieu l'Éternel insuffla un souffle de vie à sa production réalisée de poussière¹. Par la suite, l'Homme cherchant l'égal de Dieu se mit à son tour à inventer, à façonner les fruits de son esprit, matérialisant ce qui ne l'était pas. C'est ainsi, que l'art, sous toutes ses formes, fit son entrée dans l'arène de la vie humaine. L'art s'inscrit partout de la caverne à l'atelier, du Salon au musée, en passant par la rue et le privé, du corps à la machine, il est devenu une constante ne cherchant plus l'utilité mais la beauté. C'est ainsi que l'Homme se détourna du Créateur en ces mots : « Dieu est mort ! Dieu reste mort ! Et c'est nous qui l'avons tué ! »². De ce fait l'artiste se transforme en ce fondateur d'unicité, regroupant une multitude de formes, chacune différente les unes des autres par leur expression sensible qui les compose, comme produit du sensible à côté du sensible qui existe déjà et dont nous sommes habitué. Nous pourrions affirmer que nous devenons génie en nous parant de notre folie . Cette folie devenue source d'expériences créatrices singulières et que nous exploitons pour critiquer le monde dans lequel nous évoluons. Le génie serait cette personne qui possède les facultés de créer, d'animer et de structurer une œuvre matérielle ou conceptuelle, lui donnant un intérêt artistique ou moral³ et dont cette puissance inventive surgirait *ex nihilo*, c'est-à-dire comme étant d'inspiration quasi divine. Il existe donc bien une proximité entre génie, art et folie. Une affinité les unit, renforcée par une fascination pour certaines personnalités comme Van Gogh et Artaud pour ne citer qu'eux⁴. C'est dans ces conditions qu'il est possible de s'interroger sur la notion-même de la réalité. « L'art

1. La Bible, Genèse 2.7.

2. Nietzsche F., 1993, *Le Gai Savoir*, trad. par Henri Albert, Ed. Le Livre de Poche, Classique de la philosophie, Paris, p.125.

3. Korichi M. & Hubert-Rodier C., 2007, *Notions d'esthétique*, FolioPlus Philosophie, Éd. Gallimard, Barcelone, p.185.

4. Morizot J. & Pouivet R., 2010, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, A. Colin, Paris, p. 202.

cartographie le réel de manière inventive, curieuse, intéressante»¹. Mais qu'est-ce que le réel? Une manière de voir, de sentir, d'écouter, de toucher et de goûter ? Est-il possible de traduire la notion de réalité par un simple message nerveux ? Ce terme de réalité s'oppose à la fiction, au rêve et à l'image et se veut existant, vrai et concret. Le mythe de la caverne de Platon² nous expose par métaphore ce principe mettant en relation, ou du moins en contre-pied, réel et image, tout en nous conduisant à nous repositionner face à ces deux éléments. Jacques Dufresne définit la réalité comme étant « ce qui se révèle à notre sensible sous la forme de la présence et à notre intelligence sous la forme de la contradiction »³. Le sujet, qui se veut spectateur, lecteur ou encore auditeur percevant cette connaissance sensible, reçoit les différentes impressions du monde extérieur et peut ainsi affiner son goût à l'objet suivant sa propre impression. Le réel serait ce qui est conforme à notre société et qui peut être visiblement constaté. Dans ces termes, le réel n'appartiendrait qu'à la sphère du visible et du conventionnel, répondant à la norme des individus d'une même culture. L'être humain se constitue de nouvelles images pour pallier ce manque de réalité, se réfugiant dans des fictions qu'il n'arrive parfois plus à discerner du sensible. Il tente par ce processus d'aspirer à sa joie et à sa liberté à travers les minces parois de sa prison constituée par un monde qui, lui, se veut vrai. L'homme est un être pensant inadapté à son milieu qui va rechercher à combler ses manques à travers diverses choses qui l'inspirent et notamment : la machine, symbole de force et de puissance mais aussi et surtout d'immortalité. C'est par cette envie de se parfaire que l'humain va essayer de s'améliorer par le biais de combinaisons mécaniques et électroniques. Ainsi la voiture sera une greffe accélérant sa mobilité, le téléphone portable, un greffon à son oreille lui permettant une plus grande interaction avec son semblable, sans parler d'Internet qui le reliera à un nouvel espace nommé cyberspace, lui offrant un champ d'action quasiment infini. C'est par des objets dits utilitaires que l'hybride fait de chair et de machine vit le jour et ne cesse de croître, l'*homo sapiens* voulant toujours plus que ce qu'il n'a déjà.

Les artistes se tournèrent vers ce nouveau concept qui s'accentua durant ce XX^e siècle et qui se poursuit à l'aube de ce XXI^e siècle apportant avec eux des termes médicaux qu'ils administrent au bistouri aux champs de l'art. C'est dans ces conditions que le terme de biomécanique s'appliqua au monde de l'art, désignant un nouveau sujet qu'on vit naître à travers des performances, des représentations tridimensionnelles ou bidimensionnelles. Mais revenons à l'origine du mot biomécanique qui signifie d'après le dictionnaire Larousse : « L'application des lois de la mécanique

1. Korichi M. et Hubert-Rodier C., 2007, *Notions d'esthétique*, Éd. Gallimard, 3. Génie, 3. La Pointe de la sensibilité, p. 188.

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

3. Dufresne J., 1999, *Après l'Homme... le cyborg ?*, Sainte-Foy, Québec, Ed. MultiMondes, p.124.

aux problèmes de biologie, de physiologie et de médecine. »¹. Aujourd'hui, la notion de biomécanique est utilisée dans le monde artistique, que ce soit au cinéma dans différentes productions hollywoodiennes, faisons référence à la saga *Alien*, dans des performances ou encore dans les arts visuels. Si on décompose le terme biomécanique pour en observer sa provenance, on découvre le préfixe « bio- » issu du grec *bios* qui signifie la vie, et ensuite « mécanique » qui relève de la science du mouvement, de l'équilibre du corps d'un point de vue mathématiques. Il désigne également la connaissance de la machine. Il est d'ores et déjà possible d'affirmer que, d'un point de vue artistique, la biomécanique fera référence au rapport entre le corps et la machine, entre l'organique et la mécanique, tant d'un point de vue biologique que médical. Cette expression pourrait servir de lien entre les sciences et l'art, ou du moins à la science appliquée à l'art. En ce penchant de plus près sur ce sujet, on pourra le décomposer en deux parties distinctes jusqu'à aujourd'hui mais qui, par l'évolution des techniques, pourraient un jour ne faire plus qu'une. Il est possible de distinguer la biomécanique, qui touche directement le corps entraînant des modifications corporelles en profondeur ou superficielles, et la biomécanique dite iconographique qui, elle, sera plutôt une représentation plastique du corps humain transformé par la machine. Les modifications corporelles sont dites profondes quand elles utilisent la chirurgie esthétique et la greffe, et seront nommées superficielles quand elles ne touchent que l'épiderme et le derme. Quand aux représentations iconographiques, elles évoquent bien souvent des êtres hybrides, à la limite du divin, montrant la beauté de l'immortalité de la machine appliquée au corps. Images fantasmagoriques ou futur utopique ? La question restera en suspend, pour que chacun puisse en juger par soi-même.

Si le sujet de la biomécanique est relativement récent pour les arts plastiques, on peut lui trouver pour origine le début du XX^e avec notamment les prémices de la science-fiction. Ce genre narratif, principalement littéraire et cinématographique, ne cessera d'évoluer, émettant des hypothèses sur des univers inconnus et sur notre possible futur en temps qu'être humain. Mais la biomécanique n'existerait pas sans le corps et là, nombre d'ouvrages existent sur la question. C'est ainsi, que les écrits de David Le Breton, professeur à l'université de Strasbourg, membre de l'Institut Universitaire et chercheur au Laboratoire Culture et Société en Europe (CNRS-UdS), se sont imposés d'eux mêmes. *La sociologie du corps*, *La chair à vif – Usages médicaux et mondains du corps humain*, mais aussi *L'Adieu du corps* ont permis d'établir un lien entre le médical, le corps social et certaines pratiques de modifications corporelles superficielles qui ont servi dans ce mémoire de clés de recherche. La philosophie et l'esthétique sont également des domaines qui abordent cette notion du corps, notamment chez Kant. Les sites officiels et les livres des artistes abordés dans ce travail ont

1. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/biom%C3%A9canique/9442> (consulté le 3/08/2011).

constitué une source directe d'informations, permettant de mieux comprendre leurs démarches, mais aussi leur langage. C'est dans ces conditions qu'une tentative de réponse à la problématique : *Comment la biomécanique est-elle passée de fonctionnelle à esthétique ?* a été mise en place à travers trois parties, suivies d'une conclusion.

La première partie se structure à travers le terme de chimère et les modifications corporelles profondes, illustrée par deux artistes de renommée mondiale. ORLAN, artiste française, qui par le biais de ses chirurgies-performances recherche à remodeler son corps telle une matière première pour se créer sa propre identité. Dans ce cas, la fonctionnalité de l'intervention chirurgicale pour aider un patient est métamorphosée en acte artistique faisant de l'organique une matière comme une autre. À travers ses travaux, il est possible de retrouver une critique des canons de la beauté telle que nous la connaissons dans notre société. L'australien Stelarc, quant à lui, s'illustre par le corps greffé et par l'incorporation à son corps de divers éléments, qu'ils soient mécaniques, électroniques ou nanotechnologiques. C'est ainsi que sera détournée la greffe, utilisée en médecine pour aider un patient dont l'organe malade nécessite un remplacement. L'artiste, lui, ne s'améliorera pas en remplaçant mais en ajoutant à son corps cette technique empruntée à la technologie. Dans une seconde partie, le corps tentera d'être défini tantôt comme image sociale et reflet de l'individu, tantôt comme apparence, tantôt comme ambiguïté à travers les modifications superficielles, c'est-à-dire les changements physiques ne touchant que l'épiderme et le derme (les premières couches constituant la peau). Les inscriptions corporelles peintes, tatouées, percées seront expliquées à travers leurs origines propres et via la façon dont elles parent aujourd'hui le corps de l'homme moderne, ainsi qu'en en exposant le but. Est ce un simple phénomène de société telle une mode ou une mise en place de nouveaux rites de passage ? Pour illustrer ce chapitre, il semblait normal de parler de l'artiste mais aussi chercheur, performeur, maître perceur, Fakir Mufara. Cette homme a consacré toute sa vie à explorer les différents rites dans le monde entier, entraînant des modifications corporelles plus ou moins importantes. Il a essayé de les comprendre, pour mieux se les approprier en les « redéfinissant à l'occidental ». De par ses pratiques et ses études, il est devenu le créateur du mouvement, appelé *Modern Primitives*. A travers ses performances spirituelles, ce personnage emblématique de la scène des Body Modifications se met en quête de trouver des états altérés qui lui procurent la sensation de sortir de son corps pour atteindre un idéal. Une troisième partie constituera une approche iconographique à travers, entre autres, le syndrome Frankenstein, tiré de ces êtres créés de fragments, entre humain et machine d'une part, réalité et virtuel d'autre part. La biomécanique des corps d'après Hans Ruedi Giger, père de la créature mythique, *Alien*, éclaircira de son univers cauchemardesque et pervers sa vision du corps biomécanisé. Il est l'un des premiers artistes à avoir employé ce terme pour désigner son travail, en lui donnant une définition artistique

qui inspirera par la suite nombre de ses congénères. Entre autres, Yann Minh, auteur français de *Thanatos – Les récifs*, récit Cyberpunk qui transporte son lecteur dans un monde dystopique où la nanotechnologie est une discipline constamment liée à l'Homme. Il créera des installations humanoïdes et des vidéos montrant un futur mêlant la machine à l'organique, positionnant le spectateur en inventeur ou lui transmettant une part de réalité virtuelle sur sa société. Pour conclure, l'être humain apparaîtra comme un hybride qui s'est mis en quête d'une réadaptation à son milieu par la réinterprétation de son corps. Ce corps, sans cesse en mutation, est comparé à du monstrueux cherchant à viser un idéal à travers une conception qui conduit l'humain à un être non naturel.

I. Mutation des corps, recherches chimériques et utopiques.

« Il n'est certainement pas vrai qu'il existe dans l'esprit humain un canon universel de la beauté en ce qui touche le corps. Il est toutefois possible que certains penchants deviennent à la longue héréditaires. »,

Charles Darwin.

1.) A chacun sa chimère.

La Chimère, fille de Typhon et de la Vipère Echidna, est un être composite qui tient du lion, de la chèvre et du reptile. Plus exactement, cette créature se compose d'une tête et d'un poitrail de lion, d'un ventre de chèvre et d'une queue de serpent, « non point humaine, mais divine »¹ qui serait née des entrailles de la terre. Ce monstre sorti de la mythologie grecque exprime le danger de l'exaltation imaginative à travers la symbolique de différents animaux : la tête de lion pour représenter un penchant dominateur, qui corrompt toute relation sociale, le corps de chèvre pour incarner une sexualité perverse et capricieuse et, pour finir, la queue de serpent pour figurer la perversion spirituelle de la vanité². Cet être bizarre, composé de parties disparates formant un ensemble sans unité, ne peut perdurer et se reproduire et ce pour deux raisons : la première car sa naissance est en soit incestueuse, la seconde car son agencement est un assemblage. Le corps chimérique pose par conséquence les questions du monstre et de l'identité, deux problématiques qu'il nous sera donné d'aborder tout au long de ce développement.

Tout d'abord, comment nous est-il possible de définir un monstre, autrement que par un défaut de corps, nous renvoyant à l'anomalie naturelle³ ? Dans le cas de la Chimère, le monstre est un être fantastique et terrible extirpé de la mythologie ; dans la réalité, il désigne un être ou un organisme de configuration anormale. Le monstre appartient autant au domaine des fables qu'aux disciplines des sciences, qu'elles soient biologiques, esthétiques ou morales. C'est entre 1832 et 1837 que le zoologiste Isidore Geoffroy Saint-Hilaire publie *Histoire générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'homme et les animaux*, son œuvre sur la tératologie, c'est-à-dire

1. Homère, 2011, *Illiade*, Ed. Livre de Poche, Les Classiques de Poche, Paris, p.165.

2. Chevalier J. et Gheerbrant A. , 1982, *Dictionnaire des Symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, De R. Lafront/Jupiter, p.245-246.

3. Andrieu B., 1998, *Incarner la chimère*, p. 80., in Pearl L., dir., *Corps, arts et société : Chimères et utopies*, Paris ; Montréal (Québec), Ed. L'Harmattan.

sur la science des monstres¹. A partir de ces dates, le monstre devient un objet d'étude, d'analyse, de réflexion et de comparaison car il désigne celui à l'écart de la norme. Si nous devions donner une norme concernant l'être humain, elle serait d'ordre arithmétique, se basant sur une moyenne. Elle se composerait alors d'un être bipède muni de deux jambes, de deux bras dont les extrémités se termineraient de doigts, cinq pour chacune des mains et cinq pour chacun des pieds. Le visage se formerait de deux yeux, d'un nez et d'une bouche encadrée de lèvres, ainsi que de deux oreilles. Cette règle peut également être transmise sur un domaine esthétique donnant ainsi lieu à des canons et laissant place à des proportions précises et mathématiques. Mais la monstruosité ne s'arrête pas là, elle naît d'une rupture par rapport à un ordre du monde, qu'il soit divin ou naturel, lui attribuant un signal de confusion. Ainsi le désordre du corps est projeté comme étant monstrueux, c'est-à-dire que si des 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 phénomène². Mais si l'on prenait le monstre non plus comme scandale mais tout simplement comme objet de la perception, alors il serait possible d'établir plusieurs problématiques auxquelles on chercherait à associer différentes hypothèses de résolution. Anne Ibrahim redéfinit le monstre comme celui qui « ne serait plus *un raté de la puissance ordonnée* mais *un témoin de la puissance absolue*, non plus celui *qu'on* montre (*monstrare*) mais celui *qui* montre (*monere*) »³. Cet insolite objet, appartenant au monde de la perception, plus au modèle divinatoire. Il devient alors un enjeu esthétique et instructif tant pour les scientifiques que pour les artistes qui se penchent de près vers cette nouvelle conception de l'être difforme. Si les artistes ont toujours aimé produire des monstres, ils ne s'étaient encore jamais risqués à devenir monstre eux-mêmes. Et pourtant, en cette fin de XX^e siècle, c'est chose faite. Ils s'hybrident. Les « artistes-mutants » naissent du cyborg, du satyre, du martyr... Mais pourquoi ? Peut-être pour tenter de mettre en abyme la monstruosité de l'homme post-moderne qui oserait enfin afficher sa véritable image devenue obsolète. A l'heure où la biotechnologie et la nanotechnologie se développent, certaines personnes osent les utiliser pour se créer un nouveau corps mettant en action leur mode de pensée en fracassant ce tabou bien présent en Occident⁴. L'histoire de l'art se perd dans de longues et interminables énumérations des blessures que le corps humain est susceptible de subir : bricolage, découpage, démontage, assemblage, collage. Par excès ou par défaut, le monstre humain a de tous temps existé. La preuve la plus flagrante remonte au début des années soixante avec l'apparition notamment de l'art corporel qui se développera plus largement dans les années

1. *Ibidem*.

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

3. Ibrahim A., 2005, *Qu'est ce qu'un monstre ?*, Paris, Presses universitaires de France, p.12.

4. Lafargue B., 1998, « « Artistes-mutants » à l'aube du XXI^e siècle (Matthew Barney, Stelarc, Orlan) », p.129-156, in Pearl L., dir., *Corps, arts et société : Chimères et utopies*, Paris ; Montréal (Québec), Ed. L'Harmattan.

soixante-dix sous l'appellation *Body Art*. Suite à la libération sexuelle de cette période, le corps est devenu un sujet central pour grand nombre d'artistes. Ce corps, celui de l'artiste, fera l'objet de diverses pratiques artistiques mises en scène à travers des performances et/ou *happenings*. A travers ces actes, le but est de repousser les limites, qu'elles soient d'inspiration politiques, religieuses ou purement artistiques en explorant d'une part la douleur et d'autre part la sexualité, le désir et la jouissance.

Aujourd'hui s'ouvre un nouveau temps, celui de la fin du corps, où ce dernier devient « artefact dommageable de l'histoire humaine que la génétique, la robotique ou l'informatique doivent réussir à réformer ou à éliminer »¹. C'est par deux exemples représentatifs de cette ère moderne, que nous tâcherons d'explorer ce corps matière qui sera corrigé, modifié, faute de pouvoir être supprimé purement et simplement par une machine plus performante et plus perfectionnée. Dans un premier temps, nous aborderons le corps charnel dont les règles ont été dictées et appliquées par l'artiste ORLAN, puis nous verrons le corps greffé, solution apportée par l'australien Stelarc avec sa vision post-évolutionniste.

2.) Le corps charnel – ORLAN.

ORLAN est une artiste française née le 30 mai 1947 à Saint-Étienne où, dès l'âge de 17 ans, elle pratiqua la peinture, la sculpture, la poésie, la danse, le yoga et la poésie. C'est à cette même période que l'artiste réalisa ses premières œuvres photographiques où le sujet principal est son corps vu et traité comme une sculpture. Dès ses débuts, ORLAN fait de son corps un lieu de débat public à travers différentes réalisations et performances qui se dérouleront dans les plus grandes institutions du monde. C'est à travers des thèmes récurrents tels que l'identité de la femme, la sexualité, la problématique du corps, la défiguration, la refiguration, la dialectique possible entre le réel et le virtuel que viennent au monde les œuvres ORLAN. Tout d'abord, d'où vient ce nom ORLAN, qui sonne comme une appellation de guerre et qui fait son identité ? 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

1. Le Breton D. , 1993, *La chair à vif : De la leçon d'anatomie aux greffes d'organes*, Paris, Ed. Métailié, collection « Traversées », p.10.

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 »¹. ORLAN choisit d'opérer ce changement d'identité en se façonnant, en profondeur, un nouveau corps. C'est ainsi qu'entre 1990 et 1993, elle programme neuf opérations chirurgicales. 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. Par le biais de ses prestations sur son corps, elle a pu comme, elle le dit elle-même, mettre en accord « ce qu'elle a » avec « ce qu'elle est » et par conséquent rapprocher son objet, à savoir son corps, de son sujet². Maintenant que l'artiste a été présentée dans ses grandes lignes, nous pouvons nous interroger sur la chirurgie esthétique car c'est à cette partie de son travail que nous allons nous intéresser : la chirurgie plastique comme moyen pour modeler son identité.

En effet, la question de la beauté tient sa place dans ce raisonnement et rien de tel que l'histoire de l'art et la philosophie de l'art pour nous servir de guide sur ce concept qui se veut aussi flou qu'excitant. Il faut discerner dans l'objet deux genres de qualités perceptibles. Tout d'abord, les qualités premières, qui désignent des propriétés ou des caractères particuliers appartenant aux objets indépendamment de la présence d'un observateur. Par exemple, une toile possède comme propriété ses dimensions, sa forme, sa texture, son grammage : ce sont des attributs qui lui sont propres. Ensuite, les qualités secondes, qui sont les dispositions des objets à produire des sensations chez les spectateurs, comme les couleurs. De ce fait, le beau appartiendrait à cette catégorie et serait lié à une perception du sensible du regardeur³. Quant à la beauté antique, elle se veut de conception divine. Pour les grecs, le culte du beau proviendrait directement du Mont Olympe et de la représentation de la splendeur des dieux. C'est au V^e siècle av. J.-C., durant le siècle de Périclès, que Phidias, ainsi que les grands sculpteurs de l'époque, établirent les canons de beauté classique. C'est à travers la pierre et la peinture que ces maîtres de l'art recherchèrent l'éternité des formes de la jeunesse, l'expression la plus accomplie de l'être humain que chacun pouvait, voire se devait d'admirer⁴. Au fur et à mesure, ces représentations de la beauté furent régies plus exactement par des règles mathématiques dans la *symmetria*, la régularité, les relations dites proportionnelles, équilibrées, harmonieuses. L'artiste aurait pour mission de s'élever au-dessus de la simple nature par son imagination mais aussi par son intelligence pour ne prélever que ce que la nature a de plus beau.

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

2. *Ibidem*, p.122

3. Korichi M. & Hubert-Rodier C. , 2007, *Notions d'esthétique*, Barcelone, Éd. Gallimard : FolioPlus Philosophie, p.179/180.

4. Mitz V. , 1995, *La chirurgie esthétique : Un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, Paris, Ed. Flammarion, p.99/100.

De ce fait, « la beauté est la résultante pratique de la connaissance de la nature, de l'application de canons mathématiques, autorisés par les exemples antiques et expérimentés personnellement, en tenant compte de l'opinion publique et de l'avis des connaisseurs cultivés pour ne pas tomber dans l'arbitraire subjectif »¹. Le corps humain fut donc pendant longtemps l'objet privilégié d'une définition systématique de la beauté à travers les chefs-d'œuvre de la statuaire antique, ce qui provoqua une normalisation imaginaire des formes vivantes. De ce fait, la chirurgie esthétique n'est pas sans rappeler cette recherche d'uniformité de l'espèce humaine à travers des modèles types, cherchant à gommer en profondeur et de manière durable les défauts qui nous sont propres.

D'un point de vue médical, la chirurgie plastique est une spécialité chirurgicale qui permet de réparer et de remodeler une structure tégumentaire, c'est-à-dire une portion de peau ou une forme du corps humain. Il est bon de savoir que la chirurgie esthétique n'est qu'une des multiples applications appartenant à la chirurgie plastique. Elle agit sur le corps et concorde avec une demande du patient qui souhaite améliorer son apparence physique. 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. L'avantage de la chirurgie esthétique est qu'elle n'est pas offensive et que suite aux aléas de la cicatrisation et de la période post-opératoire, elle entraîne une amélioration simultanée du moral². Cette opération chirurgicale permet d'adapter son apparence à son esprit et ainsi, comme l'a montré ORLAN, d'assembler son objet extérieur à son sujet intérieur, pour ne faire qu'un tout uni.

ORLAN utilise et considère son corps comme une matière première qu'il faut travailler, modeler, reconstituer et ainsi créer une image qui la reflète elle et non pas être qu'une normalité de la race humaine. C'est pourquoi en plus de sa coiffure bicolore qui nous projette dans l'univers Disney, l'artiste se modifie en profondeur agissant à l'aide de scalpels, de bistouris, de seringues jusqu'au plus profond de son être, jusqu'à la fabrication de son soi. Elle se veut loin d'une identité fixée, imposée par notre société et se tourne par conséquent vers cette techno-science pour s'activer et s'organiser comme elle le souhaite. Pourtant, sa première intervention à l'hôpital en tant que geste artistique n'était pas prémédité. 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

1. Vasselin M., 2005, *Des oxymores en peinture : têtes idéales et têtes monstrueuses dans l'art florentin de Léonard de Vinci à Agnolo Bronzino*, in Bertrand R. et Carol A., dir., *Le « monstre » humain : Imaginaire et société*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, p.150.

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

voulut justifier cette tentative d' « utiliser la vie comme un phénomène esthétique récupérable »¹. De là suivirent plusieurs interventions chirurgicales sur son corps où ce dernier fut exploité comme outil artistique et où le bloc opératoire devint son atelier, le lieu de ses opérations-performances où rien n'est laissé au hasard, que ce soit par l'habillement, par les costumes réalisés par les plus grands couturiers, par l'exposition de ses œuvres antérieures, par les textes cités ou encore par la présence de la caméra [1]. 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 point pour une recherche de la beauté ou un idéal physiognomique 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-chirurgicale-performance et le corps modifié lui-même sont les objectifs de cet art qu'elle nomme « Art charnel »² [2]. 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 artificiels³, dans ce cas la mise en place d'implants, le prélèvement de graisse et de tissus. On peut donc comparer ses opérations-chirurgicales-performances comme autant « de cérémonies initiatiques des temps technologiques et d'une libération »⁴ où l'affranchissement du moi se trouve au centre. Par cette procédure scientifico-technologique, ORLAN entre dans cette nouvelle ère où

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

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

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

4. *Ibidem*.

l'être humain a la possibilité de se modifier pour choisir l'enveloppe qui lui correspond le mieux. La biomécanique à travers cet exemple s'illustre par des modifications corporelles profondes où humain et cyborg ne font qu'un, permettant de redéfinir, ou du moins de mettre en place, de nouveaux canons propres à notre époque.

3.) Le corps greffé – Stelarc.

Stelarc, diminutif de Stelios Arcadiou, est né le 19 juin 1946. D'origine chyprio-australienne, il est un des artistes les plus avancés dans la recherche de postures radicales d'un corps qu'il considère comme obsolète par sa forme et par ses fonctions. Il devient, de part ses travaux, un véritable ingénieur de son propre corps, qu'il compose au moyen de projets, de greffes, de membres mécaniques... Cet engagement de parfaire le corps donne à sa démarche une nouvelle vision de l'être humain qui le fait rentrer dans le post-humain, ainsi que vers la réalisation d'un homme-machine¹. C'est à la fin des années 60 que le créateur s'envole pour le Japon, ouvert sur de nouveaux horizons, ceux de la technologie. Ce technophile découvre à Tokyo l'univers de la robotique et voit en elle un moyen de se désincarner. Entre 1976 et 1988, l'artiste réalise 27 suspensions, inspirées de rites de méditation hindoux ancestraux, lors de performances avec pour décor un fond de mer en compagnie de pêcheurs, comme témoins ou dans un atelier d'artiste [3]. Moyen par lequel il entreprendra d'expérimenter sa théorie comme quoi le corps est dépassé. Après quelques années de réflexion, Stelarc parle de ses suspensions en ces mots :

Avec le recul, je pense que 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. Il y a des gens qui voient dans mes performances des valeurs choquantes ou une stratégie pour choquer les gens mais en fait il n'y avait personne à choquer. Nous sommes dans un âge de circulation de la chair. Des organes sont extraits d'un corps pour être insérés dans un autre. Le sang qui coule dans mon corps aujourd'hui pourrait couler et circuler dans ton corps demain. On fertilise un ovule hors du corps avec du sperme décongelé. On peut préserver indéfiniment un cadavre grâce à la plastination et en même temps on peut maintenir en vie un corps dans le coma grâce à des systèmes d'assistance médicale. Les morts, les non-morts et les pas-encore-nés existent simultanément.²

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

2. *Stelarc*, un sujet de Christophe Alonso, du 28/05/2009.

C'est à partir des années 90 que l'artiste compose des robots en acier inoxydable, en aluminium et en acrylique qui préfigurent l'arrivée du cyborg et du post-humain avec notamment sa troisième main, son bras étendu et son *exosquelette*. Cette machine pneumatique alimentée, à six pattes, a été construite pour le corps et permet divers déplacements : sur le côté, en avant ou en arrière, voire sur elle-même. Elle peut également s'accroupir ou au contraire se soulever grâce à la contraction de ses membres mécaniques. Le corps, quant à lui, est placé en son centre sur une plaque tournante, pour lui permettre de tourner sur son axe [4]. Il ne faut pas oublier qu'en 2007, après 13 ans d'attente, il avait réussi l'implantation d'un cartilage artificiel en forme d'oreille sur et dans son bras gauche, colonisé par ses propres cellules, avant d'accueillir un micro sans fil relié au Web. L'australien pense le corps comme une architecture qu'il serait possible de modifier par l'intervention de prothèses permanentes implantées directement dans sa chair.

Mais avant de parler d'ajout corporel avec la prothèse, il faut situer ce corps chimérique comme modèle scientifique au début du XX^e siècle avec l'introduction du corps greffé. Les premières tentatives de greffes ont été réalisées respectivement en 1906, puis 1908, par Mathieu Jabolay, chirurgien français, et Alexis Carrel, chirurgien et biologiste français¹. Cette opération chirurgicale consiste à 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 technique employée est dite avasculaire car dépourvue de vaisseaux sanguins. La transplantation, quant à elle, concerne le cœur, les reins, le foie, les poumons, etc et sera réalisée par une anastomose chirurgicale, c'est-à-dire une connexion entre deux structures, espaces ou organes, suivant le cas. Le principal obstacle lors d'une greffe est le rejet, en d'autres termes, lorsque l'organisme refuse ce corps qu'il considère comme étranger et va chercher à l'expulser.

Stelarc lui, entreprend de s'implanter des technologies, et non des organes, dans le corps par le biais de greffes. Dans le cas de son oreille sur le bras, qui possédait un micro permettant d'être entendu via Internet, l'expérience s'est soldée par un échec. En effet, l'appareil implanté a dû être retiré car il provoquait une infection mettant en danger l'artiste. N'oublions pas que ce type d'interventions ne sont pas sans danger et qu'elles appartiennent au domaine de l'expérience. Cet ingénieur du corps considère l'être humain comme obsolète et par conséquent plus du tout adapté à son milieu. Si les technologies ne cessent d'évoluer, cherchant de plus en plus la performance, la capacité, l'efficacité, et la miniaturisation, le corps lui reste imparfait, dégradé et mourant, se vouant à une destruction rapide et inévitable. Par l'intervention de la machine et de la technologie

1. Andrieu B., 1998, *Incarner la chimère*, in Pearl L., dir., *Corps, arts et société : Chimères et utopies*, Paris ; Montréal (Québec), Ed. L'Harmattan, p.83.

dans le corps, on approche en quelque sorte à cette part d'immortalité, de perfection qui nous manque aujourd'hui. L'artiste plasticien, lui, opère sur une phase qui ne se veut pas fonctionnelle mais esthétique, ne cherchant pas à remplacer ce qui n'irait plus, mais à augmenter un corps, par symptôme d'excès. Ce qui est important dans cette approche ce n'est plus seulement l'identité du corps, mais sa connectivité. De la même manière, ce n'est plus la mobilité ni son emplacement qui sont recherchés mais son interface¹. Le corps s'est déjà adapté à son milieu, et en quelque sorte nous sommes tous, à cette aube de XXI^e siècle, des cyborgs, ce que nous pourrions traduire comme des « organismes humains hybridés avec la machine en vue d'un accroissement d'efficacité dans un domaine particulier »². En effet, le téléphone portable est une prothèse, tout comme nos véhicules ou encore nos claviers, autant de prothèses techniques qui ne font plus qu'un avec nos êtres. Le corps a évolué au point d'être quasiment remplacé par la machine dans la vie quotidienne. L'être humain est arrivé dans une nouvelle ère, celle du non-corps. Pour contrer ce phénomène, cet oubli du corps qui entraîne une perte par rapport au monde physique et sensoriel, les salles de sport se sont multipliées donnant une impression d'entretien et d'action à cette enveloppe devenue un poids à transporter. Mais là encore, nous maintenons le corps par la machine à grands renforts de rameurs, de vélos elliptiques, de *joggers*, et bien d'autres appareils de torture qui sont là pour nous aider à brûler nos calories, offrant un semblant d'utilité à ce corps que nous cherchons à esthétiser, faute de le rendre fonctionnel. L'homme sans prothèse n'existe plus et Stelarc ne fait que bousculer les limites de cette fusion corps/machine. Cette démarche est intéressante dans le sens où cette science et cette technique robotique sont poussées à leur maximum pour l'époque actuelle et qu'elles ne sont pas, pour autant, utilisées à des fins orthopédiques mais bien artistiques. L'artiste use de la technologie comme d'un moyen pour faire évoluer le corps normal, qu'il considère comme imparfait et tout aussi invalide qu'un corps qui serait handicapé. C'est par ses performances que nous entrons dans le post-humain, un corps reconstruit artificiellement, qui ne devient plus qu'une surface où s'inscrit les codes sociaux en cours³. Les limites autrefois sacrées entre l'animal et l'homme, entre le corps et la machine, finissent par s'annuler, pour ne faire plus qu'un seul et même être qui se veut hybride. C'est en modifiant en profondeur l'architecture anatomique du corps par l'utilisation de technologies connectées à Internet qu'il est amené à sortir des frontières de la peau, tel un fantôme qui se matérialise à distance par la présence de ses organes ajoutés au modèle de base, ne se limitant plus à l'espace qu'il peut occuper. Il est possible de faire référence à sa performance *Ping Body*, réalisée pour la première fois en 1996 à Sydney, où l'artiste-ingénieur s'exhibe, tout en ayant le

1. *Oreille sur le bras - Orgue de l'Internet d'Ingénierie*
<http://stelarc.org/?catID=20242> (consulté le 14/08/2011).

2. Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées, p.14/15.

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

corps entièrement branché sur Internet [5]. Dans le cadre de cette action, les fréquences sont inversées, c'est-à-dire que ce n'est plus l'homme qui est aux commandes de la machine, mais bien la machine qui manipule Stelarc. Cette prouesse est réalisable par un savant branchage, permettant à la structure musculaire du performeur d'être reliée aux différents appareils électriques et d'être par conséquent stimulée par l'activité du net qui lui envoie de petites décharges électriques. Grâce à ce dispositif, une chorégraphie du corps se compose sous les yeux du public. Celle-ci se veut aléatoire, car non orchestrée par la volonté physique ou le psychisme de l'artiste, mais bien par le contrôle arbitraire de l'ordinateur et du web, qui lui envoie un flux d'informations généré par les internautes du monde entier. Par le biais de ces interventions, il est possible d'apercevoir le devenir de cet être humain qui ne convient plus à son monde actuel et comment il serait acceptable de le faire évoluer par sa forme et par sa fonction vers un être amélioré, accroissant ses capacités et le rendant plus efficace à son mode de vie.

Par ces exemples, tant par ORLAN que par Stelarc, nous avons pu voir que le corps chimérique n'était pas qu'une simple utopie sortie de la mythologie mais bien une création réfléchie et réalisée par l'intervention de l'Homme. Cet humain, devenu L'Être Suprême le temps d'une opération, cherche à modifier en profondeur l'architecture organique naturelle qui nous compose, nous, être humain. Si ces cas paraissent extrêmes, ils ne sont pas isolés pour autant. De plus en plus d'individus cherchent à modifier leur apparence corporelle pour correspondre à leur idéal de pensée et ainsi harmoniser leur propre personne, en faisant concorder leur objet de leur sujet. Cependant, si les modifications corporelles réalisées en profondeur font appel à la médecine et à la science par de longues recherches et l'intervention d'opérations chirurgicales, il est également possible d'effectuer des actions beaucoup moins lourdes mais tout aussi percutantes par le biais de modifications corporelles dites superficielles.

II.) L'enveloppe personnalisée – nouvelles techniques, nouveaux usages.

« Rien ne va aussi profond que la parure, rien ne va aussi loin que la peau, l'ornement a les dimensions du monde. »

De Michel Serres, *Les cinq sens*.

1.) L'apparence du corps.

Il serait bon de savoir définir ce support que nous traitons tant dans cet exercice d'écriture et qui se comporte comme un fil conducteur sur la marche à suivre dans le plan proposé : le corps. Qu'est qu'un corps ? D'une approche biologique, le corps d'un être humain, et plus largement d'un être vivant, se veut organisé et structuré. On trouve tout d'abord les molécules qui se rassemblent pour former des organites. Eux-mêmes s'ordonnent pour modeler des cellules. Un ensemble de cellules va pouvoir confectionner des tissus, qui rentrent dans la constitution d'organes. L'assemblage de ces organes permettent la création d'organismes. Et pour finir la totalité de ces organismes sont à l'origine d'une population. Voilà en quelques mots, avec un regard un peu plus médical, comment reconstituer un corps. Il est également possible de déterminer le corps d'un point de vue sociologique comme étant une donnée de la corporéité humaine se traduisant comme phénomène social et culturel, matière à symboles, objet de représentations et d'imaginaires¹. Le corps évoque aussi un ensemble de perceptions et de représentations qui nous servent, à nous, être humain, à pouvoir le décrire comme tel, tant par ses propriétés qui lui sont propres, comme par exemple sa taille, son poids, sa forme, sa couleur, mais également comme sujet, comme partie de nous-mêmes chargée de différents affects pouvant être contradictoires par moments. C'est par ses activités perceptives telles que la vue, l'ouïe, le goût, l'odorat et le toucher qu'il nous est possible de construire une relation avec ce monde qui nous entoure et ainsi le percevoir.

De tous temps, le corps a été comme une représentation de la personne. Une manière d'énoncer ce que pouvait être l'homme, ses limites corporelles, ses relations au monde qu'il soit naturel ou artificiel, ses rapports aux autres, « on dit qu'il en est de sa chair »². De nombreuses sociétés identifient l'homme en même temps que sa chair, c'est-à-dire comme un tout, où physique et intelligible ne font qu'une unité. Le corps semble aller de soit, telle une évidence insaisissable qui nous construit socialement en nous matérialisant dans cet espace qui se veut réel. Si la chair

1. Le Breton D. , 1992, *La sociologie du corps*, Paris, Presses Universitaires Française : « Que sais-je ? », p.3.

2. *Ibidem*, p.29.

constitue l'humain dans sa collectivité, alors ce corps devient un support à l'image. Tel un reflet, notre organisme répercute ce que nous sommes. Il traduit un imaginaire social qui est propre à chaque individu. De ce fait, notre chair peut se penser comme un flux d'informations et de données culturelles infiniment variables. Un confort qui, faute de nous extérioriser de nous-mêmes, nous soutient dans notre projection au monde. C'est par notre déconstruction, par la critique des normes, ainsi que par les postures de genre que nous prenons conscience de nos habitus. Chaque personne reproduit consciencieusement mais inconsciemment son éducation corporelle, tant dans sa pudeur que dans sa tenue ou dans sa gestuelle¹. C'est dans ces conditions qu'il est possible d'attribuer à chaque individu une étiquette corporelle. Et comme nous sommes d'excellents acteurs, nous les adoptons quasiment spontanément suivant les normes en vigueur, au moment précis de notre naissance. Ces codes de société sont considérés comme de véritables guides qui nous dictent notre image et notre comportement. En contre partie nous les imposons à autrui, en évitant soigneusement de nous mettre en difficulté ou de plonger l'autre dans l'embarras en sortant de cette norme. Mais là se trouve toute la difficulté en voulant impérativement contrôler à tout moment son image : au moindre relâchement d'ordre physique ou intellectuel se crée une impression d'incompréhension, de malaise, voir d'irrespect. C'est pourquoi, il faudrait pouvoir se détacher de cette mise en scène qui touche notre manière de se présenter et de se représenter. L'apparence, lorsqu'elle est libérée des règles sociales, culturelles, ou même imposée par celles de la mode, dépend de la créativité personnelle² qui se cache en chacun de nous et qui ne demande qu'à être extériorisée.

Mais le corps reste ambigu dans ses différentes approches sociologiques. Il reste présent tout en étant absent. Finalement, on ne peut pas lui attribuer une nature, c'est comme si il était inexistant. Il est vrai qu'on voit des hommes, des femmes, et même des animaux, mais on ne voit jamais des corps. C'est dans ces circonstances qu'il est possible d'affirmer que le corps n'est pas universel³. Il devient une simple notion qui entretient des rapports implicites et supposés avec son acteur.

Dans cette partie nous aborderons le corps comme enveloppe personnifiée, où la chair n'est qu'un support à notre créativité et où notre peau devient un miroir de notre culture. Les modifications corporelles superficielles qui couvrent notre épiderme, voire notre derme, permettent de nous créer une seconde peau, nous recouvrant tel un vêtement incarné pour mieux nous dissocier de l'animal.

1. Andrieu B., 2011, « *Le goût de sa chair* », *Universcité #2, Savoirs & Société*, Paul Verlaine Université-Metz, p.46/47.

2. Polhemus T. , 2004, *Corps décor : Nouveaux styles, nouvelles techniques*, trad. de l'anglais par D. Luccioni, Paris, Ed. Alternatives, p.10.

3. Le Breton D. , 1992, *La sociologie du corps*, Paris, Presses Universitaires Française : « Que sais-je ? », p.26.

2.) Seconde peau.

Comme nous avons pu le voir précédemment, le corps est une matière première souple, malléable et transformable qui permet le marquage culturel et social à travers la chair. Elle peut se faire sous différentes formes suivant les désirs sociaux, tant par retranchements que par déformation, ou encore par ajout. C'est un support idéal pour les inscriptions qui offre la surface de la peau à toutes les marquages possibles permettant de distinguer l'être humain de l'animal. Le corps nu, entièrement nu, serait considéré comme bestial et rejoindrait de ce fait l'ordre de la nature en confondant l'homme avec l'animal¹. Il n'est pas rare dans nos sociétés humaines de se trouver confronté à ce façonnement symbolique du corps : soustraction d'un fragment organique (prépuce, clitoris, dents, doigts, etc.), marquage des chairs (scarifications, incisions, etc.), inscriptions tégumentaires sous la forme de tatouages (permanents ou provisoires), maquillage, modifications de la forme du corps (allongement du crâne ou du cou par des procédés de contention, déformation des pieds, etc.), usage de bijoux ou d'objets rituels qui réorganisent la configuration du corps². Chacune de ces inscriptions corporelles tient une fonction différente selon la société qui la pratique. En Occident, ces pratiques atténuées appartiennent à l'ordre de la séduction, alors que pour d'autres, elles sont encore bien souvent un mode rituel d'affiliation ou de séparation. Elles sont un moyen d'intégrer et d'humaniser l'individu au sein de sa communauté, de son clan, tout en le dissociant des autres tribus. Il serait possible d'établir comme comparaison à ces rites une mise au monde sociale de l'individu qui rentre dans la sphère de l'adulte et quitte celle de l'enfance.

Si l'on débute par les corps peints, cela nous amène directement à la technique du maquillage. Mais comment en sommes-nous arrivés là ? Il est fort possible que la peinture corporelle soit née d'accidents et de hasards, si nous pouvons employer ces termes, notamment par des tâches ou des marques de charbon, de baies, ou d'argiles sur différentes parties du corps, que ce soit le visage, les mains ou encore les pieds. Cette pratique pourrait être vieille de plusieurs milliers d'années, même si cette coutume ne peut être précisément datée. De toute façon, le corps est un support, donc pourquoi ne pas l'utiliser comme tel ? Il n'y a aucune source sûre, mais il semblerait qu'à l'aube de l'humanité, nos ancêtres pouvaient déjà se servir de la peinture corporelle pour impressionner l'ennemi, comme peinture de guerre ou comme marque sociale, ou encore pour se camoufler pour la chasse. Actuellement, des études sont menées sur les côtes sud-africaines afin de démontrer que depuis soixante-dix mille ans, l'ocre rouge serait utilisée pour dessiner des motifs sur le corps humain. Il est possible d'imaginer qu'à la suite de cette découverte, les matières colorantes

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

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

ont pu être appliquée avec les doigts, puis à l'aide de brindilles, d'os, de feuilles, voire d'outils comme des pinceaux réalisés grâce à des poils prélevés sur les animaux. Les instruments se perfectionnant, les modifications ont pu évoluer, permettant un éventail d'effets spécifiques et de styles décoratifs alors inédits. L'homme ne se limita pas au simple développement de son matériel, il chercha par la suite de nouvelles matières premières lui permettant d'obtenir des couleurs plus intenses, plus variées et plus durables, qu'il se mit à brouiller, à chauffer, à mélanger, pour obtenir de meilleurs résultats. Pour parfaire son image, l'être humain dut utiliser son reflet, tout d'abord dans des plans d'eau calmes, puis en utilisant des pierres polies, comme par exemple l'obsidienne, qui est un verre volcanique naturel, ou encore des surfaces métalliques, comme le cuivre ou le bronze. Les miroirs argentés en verre que nous connaissons aujourd'hui remontent au début du XIX^e siècle et donc restent relativement récents en comparaison de la peinture corporelle. Mais quelles différences existent entre hier et aujourd'hui ? Les peintures corporelles, qui jadis pouvaient recouvrir le corps dans sa totalité, ne se concentrent aujourd'hui qu'à une gamme de produits de beauté pour le visage. Les os, brindilles et feuilles qui servaient à appliquer les matières colorantes ont été remplacés par des maquillages aux nuances intenses et perceptibles, pouvant résister à diverses situations. Du baiser langoureux à l'eau ruisselante sur le corps en passant par la chaleur, rien ou presque ne résiste à ces cosmétiques tout droit sortis des plus grands laboratoires : Biotherm, L'Oréal, Yves Rocher, et autres créateurs de fards à paupières, de rouges à lèvres, de mascaras, etc. Les mœurs, l'habillement et la pudeur ont peu à peu couvert le corps pour ne lui laisser que quelques fines parties visibles. Celles-ci sont alors utilisées comme de véritables surfaces prêtes à accueillir cet artifice qu'est le maquillage. Il est intéressant de remarquer comment cette parure s'est répartie au niveau des genres. Si elle était autrefois réservée à la gent masculine, elle appartiendrait actuellement au culte de la féminité. Il est possible d'observer ce phénomène, notamment en Occident : l'homme renonce, quasiment depuis la Révolution Française, à toutes sortes de frivolités. Il recherche davantage une apparence virile et un aspect naturel, quitte à utiliser des produits de beauté qui se veulent le plus invisible possible. Comme toute marque corporelle, les cosmétiques véhiculent des informations sur la personne qui les utilise, dépassant par conséquent la simple fonction esthétique. Il est certes difficile de pouvoir lire ce message consciencieusement et littéralement, mais il est un des nombreux moyens servant à la communication visuelle. À notre époque, le maquillage sert principalement à colorer et modeler les traits du visage, que se soient les lèvres, les yeux ou les pommettes, même dans les cas extrêmes où les individus appartiennent à des mouvements : punk, goth, psychédélique, etc, où la parure se veut davantage marquée par

l'utilisation de couleurs et d'effets spécifiques¹. Le henné, ou de son nom indien le *mehndi*, est une des techniques les plus intéressantes pour parer la peau. D'une part par sa durée, qui peut aller jusqu'à plusieurs semaines s'il est appliqué correctement avec un henné concentré. D'autre part car cette technique ancestrale peut être pratiquée sur la totalité du corps, même si traditionnellement on la retrouve plutôt sur les mains et les pieds. Le henné est issu des feuilles pulvérisées d'un arbuste épineux de la famille des Lythracées, qui est ensuite posé sous forme de pâte à l'aide d'un bâtonnet sur la partie corporelle à décorer. Le *mehndi* se situe entre les produits de beauté, pour ses bienfaits, et le tatouage, pour son côté esthétique et semi-permanent.

C'est ainsi que nous en venons à la technique du tatouage. Il serait possible de le définir comme étant une incrustation de pigments dans la peau à l'aide d'un peigne, d'un jeu d'aiguilles monté sur une tige de bois ou d'os, pour la technique traditionnelle, ou d'une machine électrique, pour la technique moderne². D'un point de vue étymologique, le mot tatouage vient du tahitien *tatau*, se qui signifie dessiner, frapper ou encore marquer. Ce mot dériverait d'une expression « *ta-atouas* » qui ferait référence au dessin d'un part, à l'esprit et aux dieux d'autre part. C'est à la fin des années 1700 qu'apparaît le mot *tatoo*, qui est francisé au mot que nous employons aujourd'hui : tatouage. Contrairement à la peinture corporelle, on ne se contente plus de la surface ; on va aller sous la peau, pour introduire des pigments colorés et ainsi créer des marques indélébiles. Mais il est possible que cette technique soit également le fruit du hasard, comme la conséquence d'une égratignure dans laquelle se serait glissée de la suie ou du charbon. Pour concevoir ces marques permanentes, on a tout d'abord utilisé des objets pointus qui pouvaient perforer la peau, comme des échardes de bois, d'os, de silex, de coquillages, qui par la suite ont été réunies sur un même manche de bois ou d'os pour parfaire l'outil. Chaque culture a perfectionné sa méthode suivant sa localisation géographique. En effet, ce procédé n'est pas le même selon que l'on se trouve dans le sud du Pacifique, en Nouvelle-Zélande, ou chez le peuple Inuit. En Occident, le tatouage se pratique traditionnellement à l'aide d'aiguilles droites aux formes et aux épaisseurs variables. C'est en 1891 qu'arrive le seul développement significatif de la technique, hormis l'élargissement de la palette de couleurs, avec l'apparition de la première machine électrique à tatouer, nommée un dermatographe. Cet appareil se compose d'aiguilles attachées à une barre avec un canon électrique. Lorsqu'il est enclenché, les aiguilles se mettent en mouvement, de haut en bas, permettant l'insertion d'encre sur la couche la plus haute de l'épiderme. Mais il n'a pas fallu attendre cette invention pour que les styles de tatouage se développent partout sur le globe et que de véritables créations artistiques voient le jour. Si le tatouage tient du dessin, alors il est possible de lui attribuer une place dans le

1. Polhemus T. , 2004, *Corps décor : Nouveaux styles, nouvelles techniques*, trad. de l'anglais par D. Luccioni, Paris, p.20 à37, Ed. Alternatives.

2. Heuze S. , 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine, p.9.

monde de l'art, permettant la naissance de véritables chefs-d'œuvre à même la peau. Qui dit corps dit image, et donc information et communication, visuelles dans ce cas précis. Le corps tatoué représente une authentique banque de données rassemblant les connaissances, les croyances, les valeurs et l'histoire de nombreuses cultures. Suivant les styles de tatouage d'un même groupe d'individus, il exprime et souligne les différences de rôle et de statut. Il sera ainsi possible d'identifier au premier coup d'œil le chef de la tribu ou du gang, le guerrier qui se sera illustré au combat, le chasseur vaillamment récompensé ou encore le membre adulte, à part entière. Le tatouage rajoute à sa fonction esthétique un moyen d'expression, par le langage de l'image. Ce marquage définitif était utilisé sur des individus non consentants pour les punir ou pour qu'ils ne puissent pas, de leur vivant, cacher certains faits à la société. C'est ainsi que les esclaves, les mercenaires et les condamnés se virent marqués sur le visage, puis par la suite sur les bras et les jambes. Le visage étant façonné à l'image de Dieu, il fut interdit de le tatouer à partir IV^e siècle. Durant la Seconde Guerre Mondiale, dans les camps de concentration et d'extermination mis en place par les Nazis, les déportés se faisaient tatouer, dans un procédé de déshumanisation, leur numéro de matricule sur l'avant-bras. Aujourd'hui, ce qu'on pourrait appeler les tribus modernes - punks, motards, skins, goths, gangs de rue, mafia - ont recouru au tatouage à la fois pour s'identifier et pour exposer leur vision du monde d'un point de vue symbolique. La plupart des contemporains qui se font tatouer n'appartiennent pas automatiquement à une sous-culture d'engagement social mais trouvent par cette pratique un moyen de s'identifier personnellement. Le tatouage est plus radical que la peinture corporelle dans la transformation du corps, qui le pare de manière indélébile et douloureuse lors de sa réalisation. En Occident comme nulle part ailleurs, nous voyons le corps comme une gêne. Une masse que nous subissons, transportons et qui est la preuve de notre mortalité car elle vieillit, s'affaiblit et par conséquent nous limite. Nous cherchons donc à la cacher, à la modifier pour s'en détourner, comme si une peau vierge était une honte à porter, en plus d'être une charge. De ce fait, l'art du tatouage prend une tout autre vision chez les Scythes, les peuples insulaires du Pacifique ou encore les Japonais qui considèrent le corps comme un objet unique et tridimensionnel qui mérite le respect. Chez nous, en Europe, tout comme en Amérique, il n'en est rien : le corps est utilisé comme surface, et même pour certains tatoueurs comme une feuille de brouillon ou une toile blanche. Le corps est considéré comme objet bidimensionnel sur lequel les motifs sont placés sans aucune composition, ni harmonie, ne cherchant pas à créer un tout cohérent. Il a fallu attendre les années 60 pour qu'une nouvelle génération de tatoueurs prenne le relais et fasse renaître le tatouage avec une vision plus contemporaine, et donc plus élargie, de leur potentiel artistique. Cette nouvelle vague de tatoueurs suivit, bien souvent dans les années 50, une formation dans les arts et n'hésita pas à voyager pour découvrir d'autres pays, d'autres cultures, d'autres

peuples. De ces expériences sortit un regard plus positif sur le corps humain ainsi qu'une approche de la technique traditionnelle du tatouage. Suite à la revalorisation de cette pratique, le tatouage est devenu, durant les années 2000, un véritable emblème de mode, qui ne se cloisonne pas uniquement aux hommes mais qui a aussi touché la gent féminine. Tout comme le genre, le statut social n'est plus un frein pour franchir une porte de studio de tatouage. Qu'on soit médecin, avocat, ouvrier ou étudiant, on peut choisir de passer le cap de la douleur pour se parer de manière définitive et ainsi affirmer son identité dans sa chair.

Bien que nous n'avons abordé que deux techniques de modifications corporelles, il est possible d'en trouver bien d'autres, chacun possédant son mythe suivant son lieu d'origine et sa pratique culturelle. Les transformations soumises au corps engendrent des êtres hybrides qui s'écartent de la nature, tout en soulignant son appartenance à celle-ci. Les mutilations sont autant d'artifices qui rendent la nature plus présente, mettant la chair à vif dans un dépassement de la raison pure. Le but étant de créer une forme corporelle qui se voudrait idéale. Dans ces pratiques corporelles -qui pour nous, bien souvent, sont étrangères ou très largement amoindries- seul le côté barbare est retenu, oubliant plus ou moins volontairement le côté culturel. Les transformations physiques, d'une part, sont inquiétantes, et d'autre part, fascinantes. Cette affirmation est d'autant plus proportionnelle à l'ampleur de la modification apportée au corps tel que nous pouvons le connaître. Ses limites sont ainsi vaincues ; les oreilles et les lèvres sont allongées, le crâne est aplati, les dents sont taillées, les tailles affinées, etc. Et ces changements sont opérés collectivement par un groupe homogène, qui est plus ou moins étendu suivant la pratique. Elle peut toucher les guerriers, la noblesse, les jeunes filles pubères, les garçons circoncis, un ensemble de femmes ou d'hommes. S'il nous était possible de décortiquer chacun des mythes d'origine de toutes ces coutumes, nous pourrions nous rendre compte qu'ils sont tous liés à des mobiles de séduction ou de pouvoir, qu'il soit économique ou politique¹. Prenons par exemple le culte qui se veut presque fétichiste, en Chine, d'avoir des petits pieds au point de les mutiler. Un empereur, qui admirait les pieds de petite taille, demanda à ses concubines de se les bander pour effectuer la traditionnelle danse du lotus et ainsi accroître son plaisir. Dès lors, toutes les techniques possibles sont mises en place pour obtenir les plus petits pieds ; la taille idéale était de 7,5 centimètres et fut appelée le Lotus d'or. La mode s'installa chez les femmes et devint une mœurs familiale, symbole de richesse et de distinction. Selon les historiens, cette coutume remonte au X^e siècle. Elle fut tout d'abord limitée à la gent féminine de la cour et de l'aristocratie, puis s'étendit à la bourgeoisie, pour toucher finalement toute les couches de la société. La méthode employée s'appliquait à des fillettes âgées de quatre à six ans. Le rituel voulait que, suite à une cérémonie où les pieds étaient trempés dans de l'eau chaude ou du

1. Borel F., 2006, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris : Pocket, p.24/25.

sang d'animal mélangé à des herbes médicinales, les orteils, à l'exception de l'*hallux*, soient pliés contre la plante du pied, et la voûte plantaire, courbée pour réduire sa grandeur [6]. Le pied était ensuite bandé, puis placé dans une chaussure pointue, de plus en plus petite au fil des semaines. L'opération nécessitait au minimum deux ans de pratique afin que le pied atteigne des dimensions menues. La douleur était permanente. Il a été estimé à 10% le taux de mortalité suite à des infections. C'est en 1912, sous la République de Sun Yat-Sen, que cette modification corporelle fut interdite, mais elle continua d'être appliquée jusqu'à la fin de la deuxième guerre mondiale, jusqu'aux années 50 environ. Il serait également possible d'aborder les femmes à plateaux sarradjingés du Tchad, qui déforment leurs lèvres par l'introduction de plateaux. Ces disques peuvent être fait de bois, de terre cuite ou d'ivoire et viennent orner les lèvres inférieure et supérieure. Les dimensions sont cependant assez extraordinaires, puisque le plateau inférieur peut atteindre jusqu'à 24 centimètres de diamètre, soit la taille d'une assiette à dessert. Quant à celui de la lèvre supérieure, il peut mesurer une dizaine de centimètres. Ces ornements sont nommés des *soundou* et trouveraient leur origine dans un rite initiatique de fiançailles. « Les familles, après s'être entendues pour unir leurs enfants ; la mère de la fillette lui perce les lèvres au moyen de deux fétus de paille, les *mourkoutou*. La transfixion, constituant une prise de possession du premier mari, amorce la déformation qui s'ensuivra. Puis, des *mourkoutou* de diamètre plus importants agrandiront l'orifice jusqu'à la mise en place d'un premier disque, *bouta*, d'abord minuscule, dont la taille sera augmentée au fur et à mesure que le pourtour des lèvres se distendra. »¹. Une femme mariée ne peut retirer en public ses ornements. En revanche, lorsqu'elle est veuve, elle doit obligatoirement enlever ses *soundou*. Il existe de cette manière un lien manifeste et direct qui attache la femme à son mari par ses plateaux. Si ce rite est de plus en plus rare au Tchad suite à l'apparition d'articles de loi interdisant ces mutilations, il est possible de trouver des pratiques similaires sur le reste du globe, que ce soit en Australie, en Éthiopie, etc. Il serait possible d'écrire des pages entières sur ces différentes pratiques de modifications corporelles, de la femme girafe au Mangbetus d'Afrique qui s'allonge le cou en pain de sucre, en passant par les jambes décorées de scarifications chez les femmes Tivs du Nigeria ou l'élongation du pénis chez les indiens Sadhus. Sans oublier le *piercing*, qui est également une pratique courante qui s'exécute partout dans le monde, et ce même en Occident où il s'est imposé comme une véritable mode depuis quelques années maintenant. L'opération se résume « à la mise en place d'un bijou biocompatible dans une partie charnue du corps, à l'aide d'une aiguille hypodermique »². Le *stretching* est « l'élargissement progressif d'un piercing cicatrisé »³ qui se retrouve également dans de nombreuses cultures. Il serait

1. <http://afrikibouge.com/publications/Femmessaras.pdf> (consulté le 28/08/2011).

2. Heuze S. , 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine, p.9.

3. *Ibidem*.

possible d'ailleurs de prétendre que la technique des femmes à plateaux du Tchad est une sorte de *stretching*.

Pour illustrer ce chapitre des modifications corporelles que nous appelleront superficielles, même si elles provoquent des déformations irréversibles, on se devait de parler d'un homme qui a passé sa vie à la recherche et aux techniques de décorations corporelles : le chaman, artiste, maître perceur, modificateur de corps, Fakir Musafar.

3.) « Jouer le corps » – Fakir Musafar.

Fakir Musafar est né en 1930 sur ce qui était alors une réserve indienne dans la ville américaine d'Aberdeen, dans le Dakota du Sud. Son nom se prononce «Fahkeer Mooshuhfar » et est issu d'un personnage d'une bande dessinée de Ripley. Cet individu vivait au XII^e siècle, il possédait de gros piercings voyants dans la poitrine et six crochets implantés dans le bras. Son message était simple : « Vous pouvez apprendre des choses sur Dieu grâce à votre corps. »¹, mais il ne fut jamais compris de ses semblables. Voilà de qui s'inspire cette identité pleine de spiritualité pour désigner à la fois l'ancêtre et le pionnier du mouvement *Modern Primitives*. Il invente cette expression en 1979 pour se désigner lui, ainsi que les quelques esprits qui s'apparentaient à une « personnes non-tribale répondant à une urgence primale, et faisant quelque chose avec leur corps »². Très tôt, avant même la puberté, ce chaman se mit à la recherche et à l'exploration spécifique de son corps à travers des rites inspirés de rituels et de croyances d'autres cultures. Très rapidement, il se créa sa propre idée et une définition personnelle du rituel et de la douleur. Grand passionné de documentaires et de lecture, il prit la décision à l'âge de douze ans, suite à un reportage du *National Geographic*, de s'enserrer la taille dans un étroit corset pour ainsi ressembler à un adolescent engoncé dans une ceinture de rituel. L'année suivante, il se lança dans l'expérience du *piercing* et décida de se le réaliser lui-même, à l'aide d'une agrafe finement taillée, sur le prépuce. Cet acte lui procura alors une véritable expérience spirituelle, qu'il décida de poursuivre par la pratique d'autres modifications corporelles. Ce moment symbolisa à ses yeux la naissance des *Modern Primitives*. Il entreprit donc de se percer les oreilles, le nez et même de se tatouer le torse pour atteindre, par le biais de ces actions, un état altéré. Après plusieurs tentatives pour se sortir de notre monde par cette recherche quasi permanente de conscience altérée, il réussit à maîtriser la douleur. À 17 ans, il jeûna, se priva de sommeil et s'attacha le corps à l'aide d'une énorme chaîne à un mur où il dansa jusqu'à l'engourdissement de ses membres. Après s'être libéré, il tomba, ne sentant plus ses mains ni ses

1. <http://www.laspirale.org/texte.php?id=42> (consulté le 28/08/2011).

2. Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées, p.32.

pieds. À ce moment, il se trouva en extase. C'est alors qu'il eut une illumination. Cette découverte le motiva à poursuivre ses pratiques dangereuses, cherchant sans cesse à repousser les limites de son corps pour atteindre ces états modifiés, où il fut possible qu'il se jette sur un lit d'épines ou de lames et qu'il s'y retourne sans ressentir la moindre douleur. C'est ainsi qu'il réalisa de nombreuses performances devant un public averti, tantôt se suspendant dans le vide à l'aide de crochets ou d'hameçons plantés dans la chair, tantôt se recouvrant l'intégralité du corps d'une peinture dorée ne permettant pas la respiration tégumentaire, ou encore en s'accrochant des poids à ses *piercings*¹. En 1985, il pratique l'opération, connue sous le nom de *bihari*, qui consiste à couper le ligament du pénis, pour ainsi l'étirer à l'aide de masses suivant l'entraînement de *Sadhu*. Cet acte chirurgical n'est pas facile et nécessite un talent tout particulier en microchirurgie qu'il trouve chez le Dr Ronald Brown, à Tijuana. La principale difficulté est que les veines qui amènent le sang, les artères et les nerfs sont littéralement collées aux deux côtés du ligament. Il faut donc pouvoir le sectionner sans toute fois endommager ces veines très importantes à l'irrigation des flux dans le pénis. Le but de cette action est ainsi de pouvoir allonger le scrotum, que ce dernier puisse être raide dans n'importe quelle direction, aussi bien vers le bas que vers le haut. En Inde, les Sadhus ont mis en place une technique pour se créer, se fabriquer d'énormes sexes. Pour cela, ils pratiquent l'entraînement *suka*, qui signifie gonflement, et permet d'avoir une érection qui ne s'arrête pas. Le sexe peut rester dur durant des heures, des jours, des semaines, voire des mois ! Cependant, si la rigidité dure trop longtemps, elle devient difficile à stopper et devient alors très douloureuse. Dans les cas les plus extrêmes, il est possible de développer un sexe jusqu'à 45 centimètres, en combinant le *suka* et l'allongement. Dans le cas de Fakir Musafar, cette opération a permis à son pénis de gagner 3,8 centimètres, aussi bien en érection qu'en état de repos [7]. Mais il faut bien préciser qu'il a abandonné cette pratique pour avoir une vie sexuelle avec sa compagne. C'était une expérience de plus pour explorer cette nouvelle voie d'expression et d'illumination. Les indiens, eux, commencent très tôt. Ils débutent « avec un bout de bois triangulaire, muni d'un petit trou, qu'il met autour de leur pénis. Ils y suspendent des petits poids, n'ajoutant que quelques grammes supplémentaires chaque jour »². Puis ils laissent pendre le tout, creusant bien souvent un trou dans le sol, et s'assoient là, pour laisser la pesanteur faire son travail. Ils peuvent également accrocher une corde à la tête de l'organe et y suspendre des charges. Pour le chaman cette expérience lui permet d'éviter d'être excisé, car après s'être fait allonger le sexe pendant plusieurs heures, il est impossible de le solliciter. Il est donc plaisant lorsque Fakir Musafar, ce modificateur de corps, recherche un état de conscience altérée, qu'il ne succombe pas à un défoulement sexuel tels que le masochisme ou

1. Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées, p.32/33.

2. Heuze S., 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine, p.48.

l'excitation érotique provoquée par certaines pratiques. Cet artiste chamanique pratique également le port du corset, appelée *Tightlacing*, depuis de nombreuses années [8]. Ce qui a pour conséquence une modification extrême de la posture et de la forme du corps. L'objectif premier est d'avoir une taille très fine, mais dans notre cas il permet également d'explorer de nouvelles sensations liées au port d'un corset très serré, qui peut avoir un intérêt fétichiste comme par exemple dans les pratiques BDSM. L'idée est venue à Fakir Musafar de devenir *ibitoe*, c'est-à-dire de suivre un rite initiatique et porter une ceinture *ituburi*, en lisant la *Compton's Picture Encyclopedia*. Cette coutume, issue des peuples de Nouvelle Guinée, permet à l'adolescent de commencer son voyage vers le monde adulte. Le corset est tellement serré que le ventre en est dénaturé, et les organes internes vont se déplacer. Plus la taille est serrée, plus l'individu est respecté au sein de son clan et peut se marier à la plus belle femme s'il le veut.

Ce personnage emblématique de la scène des *Body Modifications* aura passé pratiquement soixante-dix ans de sa vie à explorer, rechercher, comprendre et s'approprier les rites culturels du monde entier. C'est en approfondissant les techniques de perçage corporel, de modelage du corps, de *branding* mais également d'autres sortes de pratiques, qu'il a pu découvrir l'expression de sa personne, le voyage spirituel, les rites de passage, la guérison et la récupération du corps¹. Ce chaman des temps modernes est également un conférencier très prisé des universités et collèges. Il est aujourd'hui le directeur de deux écoles, mondialement reconnues et uniques dans le genre, agréées par l'État de Californie : *Piercings Fakir* et *Intensives Branding*.

L'apparence du corps reflète notre identité. Elle est une des possibilités qui nous est offerte pour afficher notre image à la vue de tous. Elle reflète les informations que l'on souhaite véhiculer par le simple aspect de notre chair. Les modifications corporelles sont ce moyen si évident et pourtant si connoté pour s'exprimer sur notre personne. Marques sociales ou culturelles, elles nous donnent une place dans notre collectivité par le biais de rites ancrés dans nos mœurs. De l'ordre de la parure, ces transformations ont pour origine des motifs liés à l'esthétique ou au pouvoir, qui peuvent entraîner des modifications irréversibles. Dans certains cas, elles peuvent entraîner jusqu'à la métamorphose du squelette, notamment dans le *Tightlacing*. Mais elles sont tout de même appelées modifications superficielles et ne font pas appel à une opération chirurgicale profonde. La plus part d'entre elles ne touchent que les tissus, jouant entre le derme et l'épiderme. Fakir Musafar est une personnalité très connue sur la scène des *Body Modifications* pour être l'auteur du mouvement des *Modern Primitives*. Cet homme a passé sa vie à explorer les rites du monde entier, pour les comprendre et se les approprier, cherchant à dépasser les limites de son propre corps, à

1. <http://www.bodyplay.com/fakir/> (consulté le 29/08/2011).

travers des sensations l'amenant à des états altérés. Cette recherche l'a conduit vers un univers spirituel où objet et sujet ne font qu'un, où l'identité est glorifiée et le corps remis en valeur par un mode de pensée.

III.) Iconographie de nos corps futurs.

« Ne demeure pas dans le passé, ne rêve pas du futur, concentre ton esprit sur le moment présent. »,

de Siddhārtha Gautama, dit Bouddha.

1.) Sexualité, artifices et fictions.

Nous avons pu voir que toutes les modifications corporelles avaient pour origine l'esthétique ou le pouvoir. Deux domaines qui ne vont pas à l'encontre de la sexualité, mais qui au contraire la nourrissent. De ce fait, il semble impératif de traiter cette notion et d'en établir une rapide périodisation. L'auteur Michel Foucault, à travers son ouvrage *Histoire de la sexualité I, La volonté de savoir*, nous sera d'une aide précieuse pour en faire un bilan rapide. Avant toute chose, il semble primordial de situer certains termes, et d'en donner leur définition, pour ainsi éviter tout quiproquo qui serait dû au langage courant. Tout d'abord, le sexe désigne les organes génitaux qui nous ont été attribué biologiquement avant même notre naissance. De ce fait nous parlons du sexe féminin et du sexe masculin et non de genre. Le genre, lui, s'apparente à une subdivision de l'espèce humaine en deux parties : le féminin et le masculin. Il s'exprime par la forme, tant dans la manière de s'habiller que de se comporter. Quant à la sexualité, elle est relative à la libido et se traduit par l'ensemble des comportements relatifs à l'instinct sexuel ainsi qu'à sa satisfaction. Cette fameuse sexualité qui fut pendant longtemps tabou, voire interdite, tant qu'il s'agissait d'assouvir son plaisir. L'acte sexuel devait servir à procréer, à perpétuer l'espèce humaine, et devant uniquement être pratiqué dans ce but. A partir du XII^e siècle, il faut esquiver le corps, le mettre sous silence, seule la sexualité adulte et matrimoniale est acceptée. Les gens de cette période doivent montrer une certaine décence. Quant à la pudeur du langage, elle est de mise. C'est la naissance des grandes prohibitions, d'où certaines règles à respecter pour éviter tout ennui judiciaire. Il faudra attendre le XX^e siècle pour voir les mécanismes de la répression se relâcher. C'est à ce moment que nous passerons « d'interdits sexuels à une tolérance relative à l'égard des relations pré-nuptiales ou extra-matrimoniales »¹. Les tabous semblent se lever, discréditant les dits « pervers », qui voient leurs condamnations par la loi s'effacer. Quant à l'éducation sexuelle des enfants, elle prend un nouveau tournant. C'est dans ces conditions qu'il nous est donné de comprendre ce qu'est l'érotisme. David Le Breton définit ce terme

1. Foucault M. , 1994, *Histoire de la sexualité I, La volonté de savoir*, Paris : Gallimard, p.152.

comme étant « une relation de jouissance réciproque au corps d'autrui »¹. Cette corrélation implique une confiance mutuelle, où les individus se perdent l'un dans l'autre, ne faisant plus deux corps mais un seul, uni. L'intimité de cet acte est le plus fort qui soit, réunissant dans une sphère les vies personnelles et privées de deux êtres, le temps d'un plaisir partagé. Mais faut-il pouvoir trouver cette personne, cette moitié, avec qui on peut tant partager ? Où la trouver ? Comment l'aborder ? Vais-je lui plaire ? Autant de questions qui nous font reculer plutôt qu'avancer. Et là réside toute la difficulté de la réalité. Le progrès, avec notamment l'arrivée d'Internet, nous donne une aide précieuse dans le domaine des rencontres et de la sexualité. Depuis quelques années maintenant, la cybersexualité a fait son apparition, à travers des pages à connotations érotiques ou pornographiques, sans oublier les sites de rencontres. Le corps s'efface pour devenir immatériel, on se transforme en avatars, « c'est-à-dire en « enveloppes informatiques » qui permettent aux humains de s'immerger dans les univers virtuels »² qui se composent sur la Toile. Le but étant de se réinventer, on peut ainsi choisir son sexe, son âge, sa physionomie, sa profession, sans jamais avoir de preuves à fournir de ce personnage imaginaire. Le cybersexe offre les conditions idéales à nos fantasmes puisque les partenaires ne se connaissent pas personnellement. Le texte se substitue au sexe, le corps se retrouve en économie, s'effaçant au profits de données et l'excitation, qui se veut verbale, se communique au corps entier. Nous nous créons tel un idéal sorti de nos songes, véritable évolution du mythe du Docteur Frankenstein. Cet individu, tiré du roman Mary Shelley publié en 1818, relate l'histoire d'un scientifique frappé de démence et se prenant pour Dieu. Il donne la vie à une créature constituée de chair, mais dépourvue d'âme, animée par une impulsion vitale.

Je voyais la corruption de la mort succéder à la fraîcheur de la vie ; j'observais les vers s'insinuer jusque dans les merveilles de l'œil et du cerveau. Je m'interrompais, examinant et analysant les moindre détails de la relation entre la cause et l'effet, tels qu'illustrés par le passage de la vie à la mort ; et de la mort à la vie. Puis, soudain, au milieu de ces ténèbres surgit une lumière si brillante, si merveilleuse et pourtant si simple, que bien que pris de vertige face à l'immensité de la perspective qu'elle offrait, je m'étonnai d'être le seul, parmi tant d'hommes de génie qui avaient consacré leurs efforts à la même science, à découvrir un secret aussi sidérant³.

1. Le Breton D. , 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées, p.161.

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

3. Shelley M. , 1988, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Monaco, Ed. Du Rocher, p.51.

Le corps humain est sans cesse comparé à une merveilleuse machine. Quant aux discours scientifiques ou techniques, ils passent rapidement devant la fragilité qui le compose, préférant faire face à cette envie d'égaliser la machine. Pourtant, nous ne pouvons pas faire abstraction du fait que nous vieillissons, et que nous n'égalons pas cette machine, ni dans sa permanence, ni dans sa fiabilité. Car nous ne contrôlons pas grand chose de notre corps, hormis son image - et encore, puisque celle-ci s'altère avec le temps. La maladie et la mort, le plaisir et la douleur, voici ce qui est attribué à notre enveloppe charnelle, le lourd fardeau des mortels. Il faudrait se détacher de ce corps, pouvoir le créer de toutes pièces par la techno-science, pour qu'il ne soit plus cet objet précaire que nous devons subir au cours de notre vie. Il est déjà possible de prélever des organes pour remplacer ceux d'un autre individu. Alors pourquoi ne pas voir plus loin, en imaginant la chair, et par conséquent l'humain lui-même, comme matière entrant dans la composition d'autres hommes ? Où l'on ne se contenterait plus de remplacer un organe malade par un autre qui serait en bonne santé, mais bien de prélever des fragments humains pour composer un être. De ce fait, nous ne serions pas encore machine mais nous nous créerions de manière à faire correspondre notre sujet à notre corps. Il faut tout de même souligner que le monde sensible dans lequel nous tentons d'évoluer ne peut être l'œuvre d'un Dieu de sagesse et de vérité. Car c'est une création défectueuse, un authentique simulacre, où l'homme participe simultanément au règne de la lumière et des ténèbres, car son âme est prisonnière de son corps¹. C'est pour s'évader de cette réalité que le virtuel a pris l'importance qu'il a aujourd'hui dans nos vies. Virtuel est un mot qui vient du latin *virtus* qui signifie la force, l'énergie². Pourtant loin d'être une illusion, le virtuel est une autre dimension du réel, une sorte de dédoublement de celui-ci, où l'homme, assis derrière son écran et son clavier, est relié au réseau par le biais d'Internet, entrant dans le cyberspace. La cyberculture, en simulant le réel, donne à l'internaute le pouvoir d'alimenter ses fantasmes, devenant celui qu'il souhaiterait être. Mais le virtuel n'est pas le seul moyen de s'évader de notre monde ou de donner vie à des avatars. L'art est également un bon moyen pour devenir créateur. De plus, l'art, quelque soit sa branche, graphique, vidéo, etc, use des nouvelles technologies pour rester à niveau et satisfaire tant le public que les artistes.

Dans les deux sous-parties qui vont suivre, nous explorons les visions de deux artistes sur l'évolution du corps dans un futur possible qui ne semble pas si éloigné d'aujourd'hui. Le premier se nomme H. R. Giger, père de la célèbre créature de science fiction *Alien*. Il nous guidera dans son interprétation du corps biologique biomécanisé. Le second, de nationalité française, est baptisé Yann Minh. Il nous conduira à travers les méandres de *Thanatos, Les Récifs*, et de sa vision cyberpunk.

1. Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées, p.7.

2. *Ibidem*, p.149.

Deux exemples et deux expériences du corps futur traités de manière iconographique, c'est-à-dire comme étude des différentes représentations artistiques de la vision du corps de demain.

2.) La biomécanique des corps – H. R. Giger.

Hans Ruedi Giger naît le 5 février 1940, dans la ville suisse de Chur (Coire en français), située dans la vallée du Rhin. Après un long voyage, il s'installe à Zurich en 1962, où il étudie durant quatre années l'architecture et le design industriel à l'École des Arts Décoratifs. Garçon timide, il est rapidement attiré par le sexe opposé et les armes. En 1966, il expose ses premières œuvres constituées principalement de dessins et de peintures à l'huile, suivies par la publication et la distribution mondiale de sa première édition d'affiches en 1969. Peu de temps après, il découvre l'aérographe, un genre de pistolet à peinture miniature, dont la taille peut être comparée à celle d'un stylo, qui pulvérise le médium (peinture, huile, acrylique, pigment, encre, etc) sur un support sans jamais le toucher. C'est alors une révélation, l'artiste trouve sa technique et surtout son style qui fera sa renommée planétaire. « Je trouve qu'on maîtrise le pistolet à peinture – à mon avis le médium le plus direct – dès le moment où l'application de cette technique n'est plus visible sur le tableau. »¹. C'est à cette même période que ses premières sculptures voient le jour, *Mendiant* et *Maintenir la vie*. Il existe une vingtaine de livres répertoriant les différentes sérigraphies de HR Giger, le plus célèbre étant *Necronomicon*, qui fut publié en 1977. Ce livre serait inspiré du mythe CTHULHU, recueilli dans un ouvrage qui traite des légendes des grands dieux ; notamment dans le *Necronomicon* de l'Arabe dément Abdul Alhazred, qui regroupe des formules magiques et des illustrations de dieux-monstres à l'apparence repoussante, qui chercheraient à détruire l'humanité. C'est cette même année que le projet Alien du réalisateur et producteur britannique Ridley Scott apparaît et que Giger réalise tous les décors dans les studios Shepperton. Le film sort au cinéma en 1979 et Giger est récompensé pour le *Best Achievement for Visual Effects* par un Oscar le 14 avril 1980, au Dorothy-Chandler-Pavillon. En 1988, l'artiste-designer se voit offrir un projet pour concevoir un environnement total, un bar en plein Tokyo. Un second bar ouvrira en 1992, dans sa ville natale, à Chur. Pour continuer ce rêve biomécanique, le Musée HR Giger ouvre ses portes en juin 1998, dans le château St-Germain, situé dans la ville médiévale et fortifiée de Gruyère, en Suisse [9]. 2003 marque l'ouverture d'un troisième bar accolé à son musée, dans un lieu vieux de 400 ans. Les arcs squelettiques couvrent le plafond tel l'ancre d'une baleine fossilisée, les meubles design mais tout aussi lugubres évoquent cette architecture gothique qui accueille ce lieu emblématique [10]. Depuis, l'artiste est convié à réaliser de nombreuses rétrospectives un peu

1. 2001, *HR GIGER Arh+*, Köln, Taschen, p.44.

partout sur le globe.

Hans Ruedi Giger inspire un grand nombre d'artistes, qui le surnomment le pionnier du mouvement biomécanique. L'artiste lui-même a caractérisé ses œuvres par ce terme, mêlant l'organique à la mécanique, le tout dans une vision fantasmagorique et cauchemardesque. Timothy Leary écrit en 1984 à propos de l'œuvre de cet artiste un texte pour tenter de décrire son ressenti face à ses tableaux qu'il admire :

Son œuvre nous rend confus, l'étendue du temps évolutionnaire qu'il nous montre nous met mal à l'aise. Il nous fait voir d'une lumière trop crue nos formes originelles et nos formes futures. Il fouille dans notre mémoire biologique. Il nous prend en photo, huit mois avant la naissance. Ce sont des paysages gynécologiques, des cartes postales intra-utérines. Giger plonge encore plus loin dans notre passé, sondant le noyau de nos cellules¹.

C'est d'ailleurs par cette envie de voir plus loin que la chair, plus loin que ce qu'on donne à voir que la biomécanique devient un style à part entière, notamment dans le domaine du tatouage. Ces œuvres marquées à même la peau s'inspirent du travail de l'artiste-designer suisse. Le principe est de rendre apparent un procédé mécanique imaginaire comme s'il se trouvait sur la peau, ou du moins dans le corps humain, par un effet de trompe-l'œil. Une première étape où le squelette, les nerfs et les vaisseaux sanguins deviennent des rouages, des pompes, des pistons et autres objets mécaniques gravés dans la chair pour se rapprocher de la machine. Prenons par exemple la série de tableaux *Erotomechanics* [11] réalisé en 1979 qui s'inspire du travail sur *Alien* mais aussi du charme de Mia, sa compagne. Cette dernière servit même de modèle pour les poses de certaines œuvres donnant davantage de magie à l'amour qui les unit. La série est composée d'une dizaine d'œuvres dont six ont été regroupées dans un portfolio de sérigraphies². Ces représentations érotiques, voire pornographiques pour certaines, nous transportent dans un monde parallèle où la sexualité s'échange par des pénétrations de tuyaux métalliques dans des tunnels sans fin, où la chair s'efface pour laisser la place à une sorte de surface froide et sombre, qui s'habille d'une toile constituée de câbles électriques. Ce vêtement intervient dans la composition comme un voile nous permettant de ressentir un semblant de sensation dans cet échange qui se veut tout aussi cauchemardesque que passionné. Nos formes futures s'entremêlent dans ces rapports sensuelles, dévoilant des corps mécanisés qui cherchent à se reproduire par le biais d'un plaisir à jamais disparu. La sexualité a-t-

1. 2001, *HR GIGER Arh+*, Köln, Taschen, p.4.

2. *Ibidem*, p.82.

elle réellement une place pour la machine ? C'est la question qu'il faudrait se poser. À travers ces tableaux, seule une vision sombre de l'avenir nous est dévoilée. Cette représentation pourrait être comparée à la prise d'une pilule que l'on cherche à nous faire avaler de force pour nous ouvrir les yeux sur notre avenir prochain. Mise en garde ou images futuristes ? L'interrogative reste en suspend, à chacun d'y voir sa propre interprétation. Si le sujet intrigue, on ne peut cependant qu'admirer la technique de l'aérographe, avec comme médium de l'acrylique et un support papier. L'effet attribué à la maîtrise de cette technique donne un véritable effet photographique à ces peintures qui en deviennent réalistes malgré leur sujet morbide et sans vie. Hans Ruedi Giger ne s'est pas contenté de remodeler le corps humain en une sorte de cyborg dépourvu d'humanité, il a également conçu des paysages entièrement biomécanisés. Notamment une nouvelle série, datant de 1981, intitulée *Images de N. Y. City* [12], qu'il considère comme une ville à l'architecture froide, inhumaine et sans vie. Ces images de New York sont inspirées des cinq jours qu'il a pu y passer en 1980, lors du vernissage de l'exposition H.R.G. aux Hansen Galleries et de la remise de son Oscar pour le *Best Achievement for Visual Effects* dans le film *Alien*. C'est à cette même période que l'artiste entre dans une phase dépressive, marquée par son divorce d'avec sa femme Mia, après un an et demi de vie commune. Il se réfugie alors dans la peinture pour tenter d'évacuer cet état de mal-être qui le ronge. C'est dans ces conditions que cette série voit le jour, traduction d'un court séjour sur le sol américain et d'un état neurasthénique. Le visuel de ses paysages montre une vision morbide, où des visages squelettiques observent le spectateur. Il est difficile de s'imaginer être face à une ville lorsqu'on regarde ces œuvres tant l'enfer y est représenté. C'est une véritable appréhension tourmentée qui nous est présentée, pouvant se lire ou se voir comme une cartographie satellite de la ville. Il serait possible aussi de l'analyser tel un rayon-X qui aurait scanné l'agglomération, la mettant à nu et dévoilant son vrai visage.

Hans Ruedi Giger est un personnage tourmenté qui fit de ses passions des peurs et de ses peurs des passions, créant ainsi un juste équilibre. Cette stabilité se retrouve dans son travail qui reflète un univers tout aussi fantasmagorique que cauchemardesque. Dans des temps futurs, pas si lointains qu'on ne le pense, la machine aurait pris forme humaine, prenant possession du monde que nous connaissons. L'homme se serait mécanisé au point d'être cette merveilleuse machine qu'il admirait tant, lui donnant un aspect froid et sans vie, que même les scènes les plus érotiques n'arrivent plus à réchauffer. Si l'histoire va trop vite, il est alors possible de voir notre naissance, de nous autopsier à travers la biologie de cet illustrateur qui nous dissèque par strates de peau, pour nous observer jusqu'au noyau cellulaire, braquant les feux de notre banalité que l'on cherche désespérément à enterrer. La biomécanique compose entièrement cette nouvelle réalité, propre au monde de Giger qui est une constante aux sujets variés. Un livre nommé *H.R. Giger's*

Biomechanics illustre cet art subtil où la chair s'allie au métal dans un chaos maîtrisé. Passages, sexualité, paysages, créatures démoniaques ou futuristes, l'artiste-designer couche sur papier tous ses états d'âme, les mettant en scène à l'aide de son aérographe. Cette technique, qu'il contrôle à merveille, rend ces tableaux si réels qu'on croirait des photographies sorties d'un voyage dans l'antre du Diable en personne. Aujourd'hui, Giger est une star reconnue mondialement par son style qui lui est caractéristique, ralliant de ce fait des milliers de fans sur la planète, et inspirant grand nombre d'artistes, tous domaines confondus.

3.) Le corps virtuel – Yann Minh.

Yann Minh est né en 1957 à Talence d'un père vietnamien et d'une mère bretonne. Il passe toute son enfance dans une ville portuaire de Bretagne, Lorient. Il obtient son baccalauréat artistique avant de poursuivre ses études sur Paris, à l'École Nationale Supérieure des Arts Appliqués (ENSAAMA), puis à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD), dans la filière vidéo. Cet artiste multimédia s'oriente vers différentes activités, de la sculpture à l'écriture, de la vidéo à la peinture, en passant par la photographie et l'infographie 2D et 3D. Il utilise également la pratique du transmédia qui consiste à élaborer un contenu narratif sur plusieurs moyens de communication en différenciant le contenu développé et les capacités d'interaction en fonction des spécialités de chaque média. Précurseur du monde virtuel, il présente en 1983 au Centre Georges Pompidou à Paris une installation immersive *Média 000*, sur laquelle nous reviendrons plus tard tant elle mérite d'attirer notre attention. En 1984, il fonde avec Jérôme Lefdup le groupe de réalisation multimédia à structure extensive *Les Maîtres du Monde*, qui œuvre plus ou moins dans la clandestinité sur les ondes cathodiques. C'est cette même année qu'il réalise des commandes comme des documentaires pour la télévision, des habillages, des films de communication d'entreprises ou encore des installations muséographiques, lui permettant de financer ses créations artistiques d'art vidéo. C'est en 1997 que son roman d'inspiration *cyberpunk*, *Thanatos*, *Les Récifs*, fut publié. Le passage au XXI^e marque pour Yann l'immersion complète dans le cyberspace notamment avec la création de son *NooMuseum* qui est un musée/documentaire hypermédia et transmédia expérimental. Ce nouveau type de document culturel, de genre immersif, dont la structure est narrative mais non linéaire, est accessible sur le Web depuis 2003. Cette innovation a été récompensé par la Bourse Pierre Schaeffer en 2009 par la Scam. L'artiste invente un néologisme en 1998 qui définit sa notion de l'art suivant sa propre compréhension de ce qu'il considère comme un des plus hauts niveaux de communication de l'humanité : le *noonaute*. L'étymologie de ce mot se veut fort simple : le préfixe *noo* fait référence à l'esprit et à l'imaginaire, quand au *naute*, il désigne

le navigateur. De ce fait, la *noonaute* qualifie les voyageurs de l'esprit, nous, internautes qui évoluons dans le cyberspace.

Le cyberspace est un mode d'existence à part entière qui comprend son langage, sa culture et ses utopies. C'est un immense espace immatériel où s'entrecroisent simultanément le réel et l'imaginaire, par le biais de millions d'ordinateurs reliés entre eux par la Toile¹. Les internautes communiquent entre eux par les sites sociaux, les forums, échangent des informations, des données, des images, le tout sans jamais quitter leur siège et leur écran. La distance et le temps n'a plus d'importance, les frontières se brouillent, le corps s'efface, l'instantané et l'immatériel sont à l'ordre du jour. Le terme fut utilisé pour la première fois dans ce texte², en ces mots :

Cyberspace. 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 lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des grappes et des constellations de données. Comme les lumières d'une cité, s'éloignant.³

Le cyberspace intervient comme un outil de démultiplication de notre propre personne, une sorte de « prothèse d'existence quand ce n'est pas le corps lui-même qui se transforme en prothèse d'un ordinateur tout-puissant »⁴. Il est alors possible de se créer ou du moins de se recréer : on choisit son sexe, son âge, sa physionomie, son origine et on plonge ainsi dans des mondes virtuels à la rencontre d'autres individus tout aussi imaginaires que nous. Il est alors possible d'évoluer, de bâtir, d'interagir avec ses semblables. C'est réel et pourtant tout ne se fait qu'à travers le virtuel. C'est par ce développement du cyberspace et des techno-sciences, ainsi que par une mouvance pessimiste et libertaire que le mouvement *cyberpunk* est né. On pourrait situer cet acte de naissance au début des années 80, avec notamment l'apparition d'un groupe de jeunes auteurs de science-fiction. Il a pour origine la contraction des mots *cybernetics* et *punk*, c'est-à-dire un savant mélange entre une science, qui étudie les différents mécanismes de communication et de régulation qu'on trouve aussi bien chez les machines que chez les êtres humains, et un mouvement culturel contestataire et musical, né dans les années 70, en Angleterre. Il est toujours difficile de faire des généralités, mais si l'on devait citer une caractéristique des œuvres *cyberpunks*, ce serait l'ambiance générale qui

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

2. Gibson W., 2001, *Neuromancien*, Paris, J'ai lu.

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

4. Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées, p.144.

recrée l'univers d'une mégapole cosmopolite surpeuplée, sombre et polluée à l'extrême. Bien souvent, cette atmosphère est liée à une vision qui se veut post-apocalyptique et où l'être humain est branché en permanence sur le vaste réseau informatique planétaire qu'est le cyberspace. Le monde, ou du moins ce qu'il en reste, est devenu ultra-technologique et informatisé à outrance, la démocratie a laissé le pouvoir aux multinationales qui sont contrôlées par une poignée d'individus¹. C'est le décor implanté dans le roman *Thanatos, Les Récifs*, de l'artiste Yann Minh. Autant dire que cette lecture est aussi terrifiante que fascinante, jonglant entre science-fiction, mondes persistants, avatars, cyberpunk, érotisme, BDSM et modifications corporelles. Le lecteur se retrouve déboussolé, ne trouvant plus trop sa place entre ses fantasmes et des scènes très détaillées où il devient voyeur, spectateur et bourreau, face à la violence qui lui est présentée. Un véritable mélange de sensations et de sentiments s'entrechoquent. Le décryptage des lignes nous conduit dans un possible futur, à la lisière du réel et de l'imaginaire. L'homme se dévoile alors, enlevant son masque d'humanité pour montrer cette face bestiale, retranchée parfois au plus profond de nous. Ce visage de haine nous anime tous, il est là, tapi dans notre part d'ombre et attend le moment propice pour surgir. Le moment idéal pour se montrer n'étant pas sans rapport avec le contexte social, rien de tel alors qu'un climat post-apocalyptique provoqué par une catastrophe planétaire, ou une troisième guerre mondiale d'ordre nucléaire, ou encore une crise écologique. L'auteur tient à souligner via son site personnel² que la violence n'est pas la thématique principale de son roman mais qu'elle y joue un rôle important permettant de structurer l'histoire [13]. Il cherche ainsi à poser les doutes que peuvent se poser tous les amateurs d'imagerie érotique violente. Il faut percevoir, à travers les lignes, la distinction entre une scène imaginée, qui a certes un pouvoir érotique évident mais reste amoral, et une réalité qui peut être insoutenable lorsqu'elle est vécue. Le monde de *Thanatos* se décrit comme une évolution de notre temps présent où la nanotechnologie se retrouve pulvérisée dans l'atmosphère pour mieux nous immerger, pour mieux la respirer, et jusqu'à se l'injecter pour avoir la possibilité d'avoir des images animées sur la peau, qui devient à son tour écran [14]. *Les Récifs* ont d'abord été illustrés suite à une étrange vision surréaliste en 1975, qui se transforma en un jeu vidéo en 1993, pour devenir un roman en 1997.

Il est intéressant de se pencher sur une installation immersive de l'artiste qui fut proposée au Centre George Pompidou à Paris en 1983. Son nom, *Média 000*, représente une femme maintenue en vie suspendue et prisonnière d'un rêve cybernétique [15]. Cette œuvre reçut le Premier Prix du Festival de Charleroi en 1984, ainsi que le Prix Spécial du festival de Montbéliard. S'il était possible de décrire ce travail tant par sa forme que par son contenu, alors il serait possible d'affirmer que

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

2. <http://www.yannminh.org/french/indexImg.html> (consulté le 07/09/2011).

nous nous trouvons face à « un microcosme onirique décrivant l'apogée ultime d'un univers médiatisé à l'extrême »¹. Le spectateur quant à lui prend le rôle du scientifique, de l'expérimentateur puisqu'il se retrouve plongé dans l'obscurité d'une salle baignée de lumière noire voulant symboliser un laboratoire de recherche, où le sujet est allongé devant lui, relié à ses écrans. Le but serait de montrer cette évolution de l'être humain qui vient de passer de l'Âge Mécanique à l'Âge Électrique, comme une métaphore de notre société qui devient cybernétique. Nous nous trouvons là aussi face à une potentielle forme de notre corps futur, branché au réseau pour se mettre à rêver. Le corps est raccordé à la machine, devenant de ce fait une greffe qui lui procure une énergie suffisante pour fonctionner. L'être humain se détache de son corps pour évoluer à travers la machine par la force de son esprit. Le corps s'efface, disparaît. Quant à l'âme, elle prend possession du mécanique, se trouvant une nouvelle enveloppe plus résistante et plus efficace que cet objet organique qui pouvait lui servir jusqu'à maintenant d'habitable.

Yann Minh est un artiste multimédia et transmédia qui envisage l'homme dans son futur comme dépendant d'une technologie qui envahira jusqu'à son oxygène. L'être humain, de ce fait, ne sera qu'une greffe venant s'ajouter à la mécanique électrique des ordinateurs, pour tenter de survivre à leurs dépendances. A travers ses œuvres, on peut comprendre et analyser l'effacement du corps face aux machines, imaginant un avenir qui se veut sombre, froid et électrique.

A travers ces deux exemples de référence dans ce chapitre, on peut voir comment l'art envisage l'avenir. Et il n'est pas très utopique... Ce futur ressemblerait à un fantasme cauchemardesque où la sexualité y tient cependant une place majeure. Le métal, les fils électriques, les nanotechnologies, tout se combine à ce qu'il resterait de notre enveloppe organique pour une orgie des plus orgasmiques. Là encore, l'être humain se retrouve paradoxal, dans son envie de se mettre au rang de machine toute puissante et toute performante. Il n'en oublie pas pour autant sa sexualité. Nous pourrions pourtant nous interroger sur le besoin qu'aurait un tas de métal de s'accoupler. La reproduction est prescrite dans ce cas, reste donc l'unique sensation de plaisir procuré par la sexualité. Mais quand la chair fait place au métal, que les caresses provoquent des arcs électriques, y a-t-il vraiment sensualité, tendresse et amour ?

1. <http://www.yannminh.org/french/IndMedia.html> (consulté le 07/09/2011).

Synthèse – Attirance du monstre.

« *Beaucoup de choses qui, en tant que réelles, ne pourraient pas procurer de jouissance, le peuvent tout de même, prises dans le jeu de la fantaisie.* »,

de Sigmund Freud,

Le créateur fantaisiste littéraire et la fantaisie.

Si dans un premier temps nous avons défini les termes de chimère et de monstre, c'est pour mieux se rapprocher de cette vérité. L'homme essaie de se recréer en cherchant à établir un lien entre ce qu'il pense être, son âme et son corps charnel. Comme si son corps biologique n'était plus en mesure de satisfaire ses besoins en ce XXI^e siècle, il se trouve obsolète et cherche à se parfaire en utilisant la techno-science pour parvenir à ses fins. Deux exemples sont venus compléter cette affirmation que l'homme cherche à se transformer en utilisant des moyens permettant de le modifier en profondeur. Il faut entendre par le terme *profondeur* le fait qu'il a besoin, pour engendrer ces transformations, de s'ouvrir le corps à l'aide de scalpels, de lames tranchantes, pour ajouter des prothèses ou retirer ce qui le gêne. ORLAN, artiste française, est la première à avoir utilisé la chirurgie esthétique pour se donner le corps qu'elle voulait et le bâtir comme lieu de débat public, faisant d'elle-même une œuvre d'art permanente. D'où son appellation *l'œuvre ORLAN* qui ne désigne pas son travail en général, mais bien son enveloppe charnelle qui a été changée suite à neuf interventions s'inspirant du monde de l'art. Stelarc quant à lui, use davantage de la technologie avec notamment la réalisation de plusieurs membres robotisés qui viennent parer son corps lors de performances. Il ne faut pas oublier également son implant, cette fameuse oreille placée sur son avant bras et reliée à Internet grâce à un microprocesseur. L'homme en est cas ses débuts, mais il finira par manier la peau de la même manière qu'il est capable de sculpter le bois ou le marbre. D'ici peu, le temps de l'être humain dans sa forme originelle disparaîtra pour laisser place aux fantaisies de chacun.

Dans un second temps, le corps a été introduit comme élément social, propre à chaque culture, qui reflète en tant qu'image la communauté dans laquelle nous évoluons. Le corps devient donc un écran véhiculant des informations d'ordre visuel, un langage qui se veut quasiment universel permettant notre identification dans la matrice de notre société qui nous a modelé à son image. De cette manière, il nous a été possible d'introduire la notion de modifications corporelles qui ont été qualifiées de superficielles. Là encore, ce terme demande une petite explication car s'il

est vrai que, dans la majorité des cas, ces modifications sont peu profondes et ne touchent que les premières couches de l'épiderme, elles ne sont pas pour autant irréversibles et se réalisent sur la longueur d'une vie, entraînant une transformation du squelette par le port quotidien de ceintures, de corsets, de chaussons et autres vêtements et accessoires réalisés dans le but de compresser certaines parties du corps, ou tout du moins de changer leur forme d'origine. Ces coutumes appartiennent à de nombreuses civilisations, qui les pratiquent comme des rites culturels et sociaux marquant un temps fort de leur vie, que ce soit le passage à l'âge adulte, une naissance, un deuil ou un mariage. L'exemple pertinent qu'il nous a été donné d'observer est celui d'un artiste chercheur qui consacra sa vie à l'étude, à la compréhension de ces rites et de ces modifications corporelles : Fakir Musafar. Il puise dans d'autres civilisations, redéfinit leurs rites pour mieux les appliquer à sa propre personne d'une manière plus occidentale. A travers ses expériences corporelles, il recherche des états altérés où son corps devient une enveloppe vide. Une manière possible de sortir des limites qui nous sont imposées pour visiter des états subconscients. Il est devenu, par ses pratiques, un *Modern Primitif*, qui fut le terme employé pour désigner un mouvement le regroupant, lui, ainsi que tous les individus non-tribaux voulant répondre à une modification de leur corps de manière urgente.

Pour finir, il nous a été donné d'aborder le corps futur et la manière dont il nous était possible de le faire évoluer d'un point de vue qui se voulait iconographique, à travers l'art et le virtuel. Pour cela, nous avons dû redéfinir quelques termes liés notamment à la sexualité, au sexe et au genre pour mieux comprendre l'approche des artistes que nous avons abordés. Que ce soit dans la vision de Hans Ruedi Giger ou dans celle de Yann Minh, le futur se lit comme un fantasme cauchemardesque où la technologie prend le dessus sur l'homme. L'être humain ne devient alors plus qu'une greffe à la machine. Lui qui voulait en devenir une, voilà son rêve réalisé, mais à quel prix ? Au détriment de la chair, des sensations, l'homme s'adapte à son milieu en devenant un objet dépourvu de vie, froid et austère. L'ère du non-corps est un concept tellement ancré dans nos mœurs qu'il se peint sur toile comme sur écran, telle une fatalité qui nous attend tous d'ici quelques années. Si certains chercheurs nous donnent encore un siècle avant de parvenir à cette fin, d'autres nous affirment que d'ici une décennie le corps ne sera plus un fardeau, l'être humain se composant d'un esprit enregistré sur CD et implanté sur logiciel, pour survivre telle une entité virale dépendant de la machine et de l'énergie électrique.

Il est inévitable de voir à quel point l'être humain se met en quête de correction du corps, cette part qu'il considère comme maudite et qu'il cherche à remodeler par l'intervention de la techno-science¹. L'homme s'hybride, se transforme par l'intervention d'outils et de mécanique qui marient l'organique à la machine. Nous entrons dans une ère biomécanique où l'humain se nomme

1. Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées, p.11.

maintenant « extrême contemporain ». Il faut entendre par ce nouveau terme d' « extrême contemporain » :

Les entreprises aujourd'hui les plus inédites, celles qui nous mettent déjà un pied dans l'avenir au niveau du quotidien ou de la techno-science, celles qui induisent des ruptures anthropologiques provoquant le trouble de nos sociétés. Les discours enthousiastes sur les lendemains qui chantent grâce au « progrès scientifique » seront bien entendu privilégiés, et notamment ceux dont le projet est d'éliminer ou de corriger le corps humain¹.

Cette réflexion nous amène à nous interroger sur la notion de monstre. Le monstrueux nous conduit d'ores et déjà sur quatre directions différentes² qui tentent, dans notre cas de figure, de se rejoindre. Il semblerait que du point de vue des sciences humaines, soient considérés comme monstrueux des effets d'ordre physique qui se trouvent être des sujets récurrents dans les œuvres d'art contemporaines. En effet, il est possible d'observer, dans le monde de l'art d'aujourd'hui, un réel engouement pour les thèmes de la bestialité, de la laideur, de l'étrange et de l'effrayant, qui s'opposent aux traditionnelles études du Beau et du Vrai. En ce qui concerne la science qui interprète les textes et les symboles, appelée l'herméneutique, on remarque une véritable prolifération du difforme, de l'informe, des marques corporelles qui amènent une sémantique du déchiffrement de l'intérieur par l'extérieur. La troisième voie quant à elle nous renvoie à l'émerveillement que nous procure la richesse de formes que nous pouvons produire, tout aussi diversifiées et différentes les une des autres. Enfin, la quatrième et dernière voie est celle de la tératogénie, c'est-à-dire l'étude des monstres dans le domaine du vivant, qui nous pousse à fabriquer des machines « dont le moteur se détache de l'impulsion directe de la force humaine et plus encore des automates »³ humains. De ce fait il nous est possible d'affirmer que l'homme essaie par tous les moyens de devenir un monstre au nom de l'art mais aussi au nom du changement. Il trouve la possibilité de modifier son corps, refusant ce qui lui a été attribué par la génétique en le couvrant de parures (vêtements, maquillage, modifications corporelles en profondeur, etc). Par le biais de cette image transformée, l'être humain tente de faire correspondre son âme à son apparence physique, en lui attribuant une nouvelle forme. La machine étant devenu un modèle de performance, de résistance et d'efficacité, l'humain, dont sa seule porte reste le vieillissement et la mort, tente d'élaborer différents concepts et moyens pour s'en approcher. Philip K. Dick, auteur de nouvelles,

1. *Ibidem*, p.8.

2. Ibrahim A., 2005, *Qu'est ce qu'un monstre ?*, Paris., Presses Universitaires de France, p.22/23.

3. *Ibidem*.

pousse ses fictions jusqu'à la dissolution de l'identité de ses personnages, si humains et si monstrueux, avec pour seul échappatoire la folie, face à une réalité proche du cauchemar. Ces œuvres approchent, par la science-fiction et la philosophie, ce que nous cherchons à démontrer ici, c'est-à-dire le fait que l'être humain recréé, façonné par sa propre main, revêt un caractère monstrueux et inquiétant. Dans sa démarche, les différences entre ses personnages et la réalité ne sont pas marquantes, et c'est là le génie de son travail. On s'identifie à ses protagonistes pour mieux comprendre notre monde et notre transformation. Aujourd'hui, nous tentons de réinterpréter notre corps, le jugeant obsolète par rapport à notre époque. Nous nous réadaptons à notre milieu par la machine. Il est amusant d'observer comment le domaine médical, tout comme le quotidien, a pu s'imprégner des technologies au point que nous en soyons devenus des cyborgs. L'homme s'est appareillé de multiples prothèses qui interagissent avec ses comportements, le rendant dépendant de leur bon fonctionnement et l'obligeant à effectuer des contrôles. D'hier à aujourd'hui, le corps n'a cessé d'évoluer, soumis à de constantes mutations. La biologie ayant fini son travail, l'homme a pris sa succession, créant de nouveaux matériaux bio-compatibles avec son organisme pour continuer ce changement. L'être humain est arrivé au temps post-évolutionniste où le corps, étant devenu un artefact néfaste de l'histoire de l'évolution humaine, s'efface. La génétique, la robotique et l'informatique sont alors des sciences œuvrant dans le but de voir ce corps réformé, voire éliminé dans le cas le plus extrême.

A travers cette attirance du monstre que nous cherchons à atteindre par une force attractive et une fascination pour l'horreur, nous avons été capable de nous recréer. Utopie d'avenir, envie de nouveauté, promesses séduisantes, ou inquiétantes différences ? Autant de questions qui ont fait qu'aujourd'hui, l'être humain est un être non naturel. On pourrait presque dire que l'humain n'existe plus, seules des créatures artificielles lui ayant survécu. Si l'on définit le terme *artificiel* comme qualificatif d'un objet fabriqué par la main de l'homme et si l'on y ajoute le mot *créature*, l'ensemble ressemble alors à un paradoxe où les limites de la nature et de l'artifice sont gommées. De ce fait, « la vie cherche à se définir elle-même, et l'homme se reflète dans son double artificiel. Une auto-référence où le sujet est son propre objet. »¹

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

Bibliographie

- 2001, *HR GIGER Arh+*, Köln, Taschen.
- 2004, *ORLAN*, Paris : Flammarion.
- 2008, *La Bible - l'origine, avec les mots d'aujourd'hui*, Genève, Société Biblique de Genève.
- Andrieu B., 2011, « *Le goût de sa chair* », *Universcité #2, Savoirs & Société*, Paul Verlaine Université-Metz.
- Bertrand R. et 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, Ed. La lettre volée.
- Chevalier J. et Gheerbrant A., 1982, *Dictionnaire des Symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, De R. Lafront/Jupiter.
- Dufresne J., 1999, *Après l'homme... le cyborg?*, Sainte-Foy, Québec : MultiMondes.
- Foucault M., 1994, *Histoire de la sexualité I, La volonté de savoir*, Paris : Gallimard.
- Gibson W., 2001, *Neuromancien*, Paris, J'ai lu.
- Heuze S., 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine.
- Heudin J.C., 2008, *Les créatures artificielles, Des automates aux mondes virtuels*, Paris, O. Jacob.
- Homère, 2011, *L'Iliade*, trad. du grec par M. Meunier, Paris, Ed. Le Livre de Poche : Les Classiques de Poche.
- Ibrahim A., 2005, *Qu'est ce qu'un monstre ?*, Paris., Presses Universitaires de France.
- Korichi M. & Hubert-Rodier C., 2007, *Notions d'esthétique*, Barcelone, Éd. Gallimard : FolioPlus Philosophie.
- Le Breton D., 1992, *La sociologie du corps*, Paris, Presses Universitaires Française : « Que sais-je ? ».
- Le Breton D., 1993, *La chair à vif : De la leçon d'anatomie aux greffes d'organes*, Paris Ed. Métailié : Traversées.
- Le Breton D., 1999, *L'Adieu au corps*, Paris, Ed. Métailié : Traversées.
- 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, Ed. Flammarion.
- Morizot J. & Pouivet R., 2010, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Paris, A. Colin.
- Nietzsche F., 1993, *Le Gai Savoir*, trad. de l'allemand par H. Albert, Paris, Ed. Le Livre de Poche : Classiques de la philosophie.
- Pearl L., 1998, *Corps, arts et société : Chimères et utopies*, sous la direction de Lydie Pearl, Paris ; Montréal (Québec), Ed. L'Harmattan.
- Platon, *La République*, 2010, trad. du grec par J. Cazeaux, Paris, Ed. Le Livre de Poche : Classiques de la philosophie.
- Polhemus T., 2004, *Corps décor : Nouveaux styles, nouvelles techniques*, trad. de l'anglais par D. Luccioni, Paris, Ed. Alternatives.
- Shelley M., 1988, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Monaco, Ed. Du Rocher.

Sitographie

- Dictionnaire en ligne Larousse
<http://www.larousse.fr>
- *Les femmes-à-plateaux saras-djingés, regard historique sur une féminité dégradée*, un sujet de Jean Marie Milleliri,
<http://afrikibouge.com/publications/Femmessaras.pdf> (consulté le 28/08/2011)
- Fakir Musafar, un interview mené par Max Renn, issu des archives de La Spirale (1996-2008)
<http://www.laspirale.org/texte.php?id=42> (consulté le 28/08/2011)
- Site officiel de HR Giger
<http://www.hrgiger.com> (consulté le 01/09/2011)
- Site officiel de Fakir Musafar
<http://www.bodyplay.com/index.shtml> (consulté le 29/08/2011)
- Site officiel de l'artiste Orlan
<http://www.orlan.net> (consulté le 10/08/2011)
- Site officiel de l'artiste Stelarc
<http://stelarc.org> (consulté le 14/08/2011)
- *Stelarc*, un sujet de Christophe Alonso, du 28/05/2009,
<http://www.arte.tv/fr/recherche/2648754.html> (consulté le 14/08/2011)

ANNEXES

Annexe [1]

Photographie : *4° Chirurgie-Performance Opération réussie Intitulée*, 8 décembre 1991, Paris, Cibachrome diasec monture, 165cm x 110cm

Photographie : *5° Chirurgie-Performance Intitulée Opération-Opéra*, 6 juillet 1991, Paris. Cibachrome UA Diasec monture, 165cm x 110cm.

Annexe [2]

Manifeste de l'Art Charnelle par Orlan.

Annexe [3]

Photographie : *Suspension Spin* réalisée par Stelarc.

Photographie : *Suspensions Mer* réalisée par Stelarc.

Photographie : *Suspension Rocher* réalisée par Stelarc.

Photographie : *Suspension de New York* réalisée par Stelarc.

Annexe [4]

Croquis *Exosquelette*.

Croquis 2 *Exosquelette*.

Annexe [5]

Schéma représentant la performance Ping Body.

Annexe [6]

Réduction du pied de la femme chinoise.

Annexe [7]

Amélioration sexuelle : allonger le scrotum en ajoutant progressivement une série d'anneaux métalliques.

Annexe [8]

Photographie *Le Parfait Gentleman* de 1939.

Annexe [9]

Photographies personnelles du Musée HR Giger à Gruyère, en Suisse.

Annexe [10]

Photographies personnelles du Musée Bar HR Giger à Gruyère, en Suisse.

Annexe [11]

N°420 b, *Erotomechanics V*, 1979, acrylique sur papier, 70cm x 100cm.

N°421 b, *Erotomechanics VI*, 1979, acrylique sur papier, 70cm x 100cm.

Annexe [12]

N° 456, *New York City VI* (torse), 1980, acrylique et encre sur papier, 100cm x 70cm.

Annexe [13]

Les Amants, 1995

Annexe [14]

Extrait du livre de Minh Y., 1997, *Thanatos, Les Récifs*, Paris, Éd. Florent-Massot, p.17.

Annexe [15]

L'installation vidéo de [Média 000](#).



4° Chirurgie-Performance Opération réussie Intitulée, 8 décembre 1991, Paris.

Cibrachrome diasec monture, 165cm x 110cm.¹



5° Chirurgie-Performance Intitulée Opération-Opéra, 6 juillet 1991, Paris.

Cibrachrome UA Diasec monture, 165cm x 110cm.²

1. <http://www.orlan.net/works/performance/> (consulté le 09/09/2011).

2. <http://www.orlan.net/works/performance/> (consulté le 09/09/2011).

MANIFESTE DE L'ART CHARNELLE¹

par ORLAN

DÉFINITION

L'art charnel est l'autoportrait au sens classique, mais 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 qu'il était 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 chirurgie plastique, 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 l'résiste! L'art charnel illumine la négation chrétienne du corps-plaisir et expose sa faiblesse face à la découverte scientifique. L'art charnel répudie la tradition de la souffrance et le martyr, en remplaçant plutôt que de supprimer, l'amélioration plutôt que de diminuer - art charnel n'est pas auto-mutilation.

Carnal Art transforme le corps en langue, renversant l'idée biblique de la Parole faite chair, la chair se fait parole. Seule la voix d'Orlan reste inchangé. L'artiste travaille sur la représentation.

L'art charnel trouve l'acceptation de l'agonie de l'accouchement d'être anachronique et ridicule. Comme Artaud, il rejette la miséricorde de Dieu-Désormais nous aurons une péridurale, les anesthésiques locaux et des antalgiques multiples! (Hourra pour la morphine!) Vive la morphine! (À bas la douleur!) Un bas La Douleur!

PERCEPTION

je peux observer mon propre corps coupé ouvrir sans souffrance! Je me vois tout le chemin vers le bas pour mes viscères, une nouvelle étape de regard. "Je peux voir le cœur de mon amant et il est splendide design n'a rien à voir avec la symbolique de manières habituellement établis.

Darling, j'adore votre 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 Givens et diktats. C'est pourquoi il a engagé les partenaires sociaux, les médias, (où elle perturbe les idées reçues et provoquent des scandales), et a même atteint aussi loin que le système judiciaire (pour changer le nom du Orlan).

CLARIFICATION

art charnel n'est pas contre la chirurgie esthétique, mais contre les normes qu'il imprègnent, en particulier, en relation avec le corps féminin, mais aussi pour le corps masculin. L'art charnel doit être féministe, il est nécessaire. L'art charnel n'est pas n'engage que dans la chirurgie esthétique, mais aussi dans les développements 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.

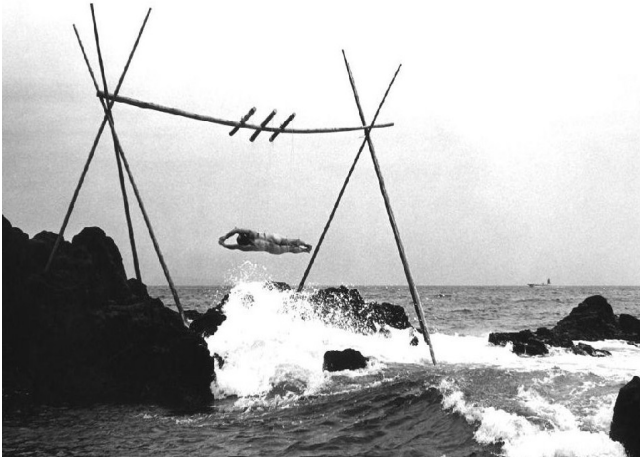
art charnel s'oppose à la contrainte des conventions qui exercent sur le corps humain et de l'œuvre d'art.

L'art charnel est anti-formaliste et anti-conformiste.

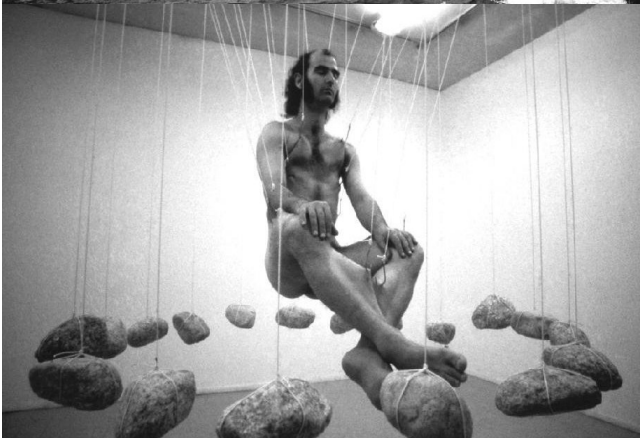
1. <http://www.orlan.net/texts/> (consulté le 09/09/2011)



Suspension Spin.



Suspensions Mer.



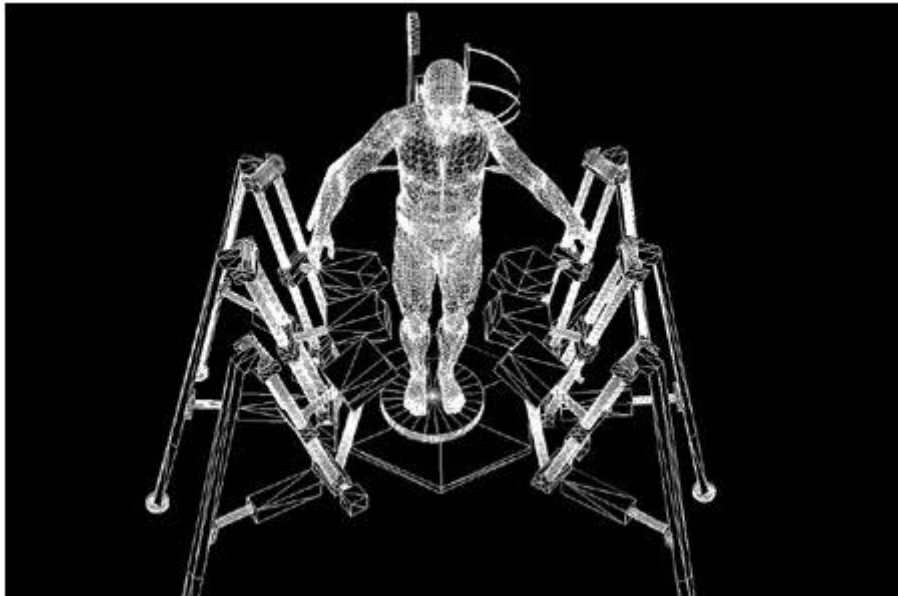
Suspension Rocher.



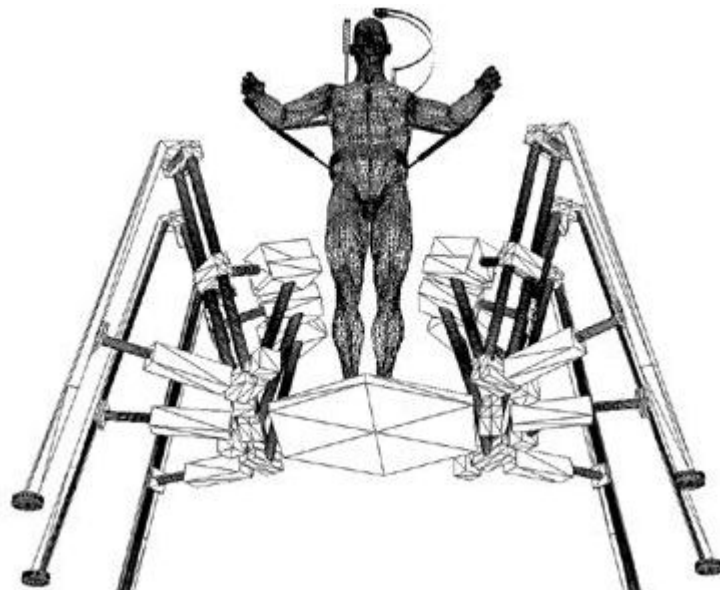
Suspension de New York.

Différentes suspensions réalisées par Stelarc¹.

1. <http://stelarc.org/?catID=20316> (consulté le 09/09/2011).



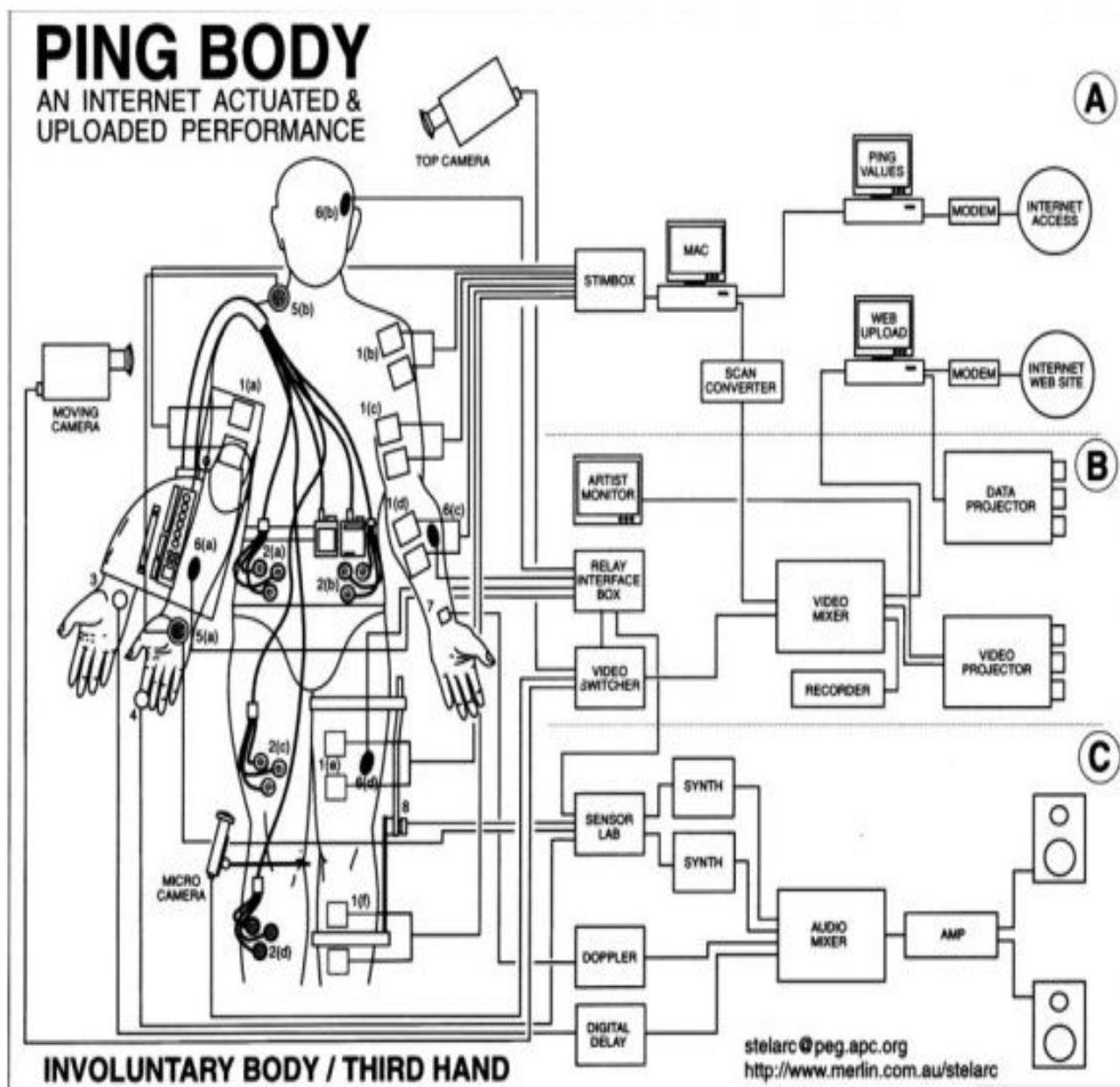
Croquis Exosquelette.



Croquis 2 Exosquelette.

Croquis de la performance réalisée avec l'*Exosquelette*¹.

1. <http://stelarc.org/?catID=20227> (consulté le 09/09/2011).

Schéma représentant la performance Ping Body¹.

1. <http://stelarc.org/?catID=20214> (consulté le 09/09/2011).



Réduction du pied de la femme chinoise¹.

1. Borel F., 2006, *Le vêtement incarné : les métamorphoses du corps*, Paris : Pocket, p.130.



Amélioration sexuelle : allonger le scrotum en ajoutant progressivement une série d'anneaux métalliques. Le Fakir en porte 14 sur cette photographie¹.

1. Heuze S., 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine, p.48.



Le Fakir en « *Parfait Gentleman* », 1959¹.

1. Heuze S., 2000, *Changer le corps ?*, Paris, Ed. La Musardine, p.39.



Photographies personnelles du Musée HR Giger
à Gruyère, en Suisse.
29/10/2009.



Photographies personnelles du Musée Bar HR Giger
à Gruyère, en Suisse.
29/10/2009.



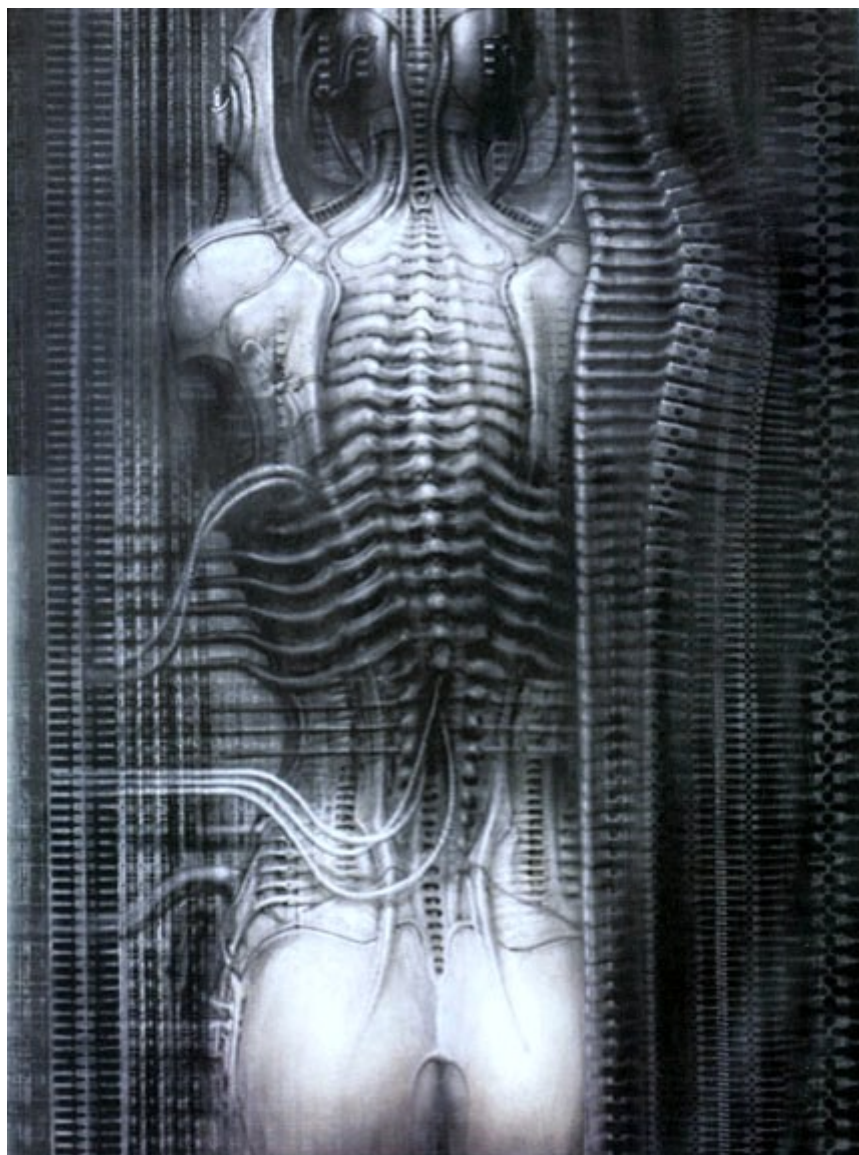
N°420 b, *Erotomechanics V*,
1979, acrylique sur papier,
70cm x 100cm.¹

N°421 b, *Erotomechanics VI*,
1979, acrylique sur papier,
70cm x 100cm.²



1. 2001, *HR GIGER Arh+*, Köln, Taschen, p.83.

2. 2001, *HR GIGER Arh+*, Köln, Taschen, p.83.



N° 456, *New York City VI* (torse),
1980, acrylique et encre sur papier,
100cm x 70cm.¹

1. <http://georgepetros.com/writings/jxtpz/giger.htm> (consulté le 12/09/2011).



Les Amants, 1995.

Composition photographique, extraite de photographies du film de video-creation: [HAIME](#) et illustrant le roman [Thanatos, Les Récifs](#).

Le fond est un modèle réduit de science-fiction de 50cm sur 60cm réalisée par l'atelier Le singe qui Bouge à Lyon.

Modeles Annabel Giboint, Patrick Gaillars¹.

1. <http://www.yannminh.org/french/indexImg.html> (consulté le 12/09/2011).

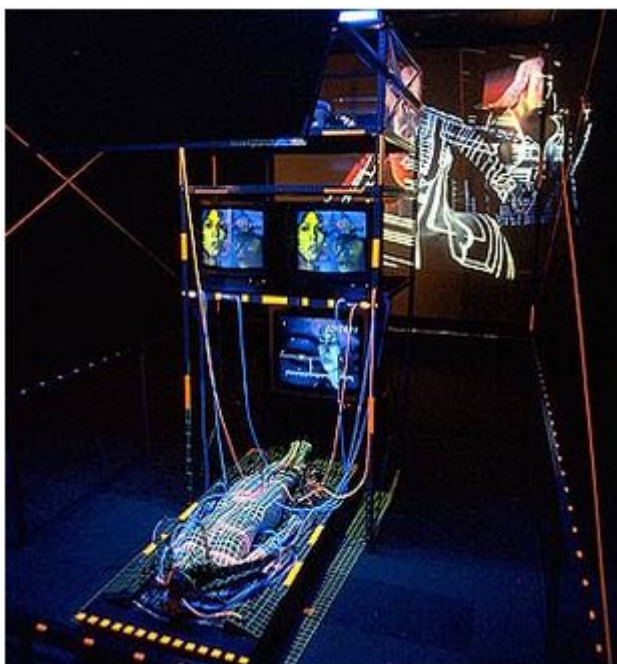
« Le DJ est tellement défoncé qu'il ne se rend même pas compte qu'il est débranché des amplis, depuis que l'avant-scène sur tréteaux s'est effondrée sous les coups de boutoir du public en transe. Les premiers rangs, hurlants et défoncés à l'endorphine de synthèse, se jettent les uns sur les autres en une parodie de danse macabre.

Une centaine de cyberpunks pratiquement nus, le corps lardés de piercings métamorphiques, se convulsent en s'accouplant dans une orgie techno-païenne. Les MEMS en polysilicone, incrustés dans leur chair, échangent des petits arcs électriques à chaque contact. Leur peau est couverte de tatouages mouvants en nanoimplants sous-cutanés, affichant des séquences érotiques violentes, changeant au rythme avec les pulsations. Devant moi, les tatouages d'une fille sont connectés sur les archives de WTVX et je distingue, glissant sur ses seins et son ventre, des scènes de cadavres mutilés, mélangés à des mots pris au hasard dans les comptes rendus de la police.

Tout cela me paraît dérisoire et artificiel en regard du cybertrip que je viens de faire dans le camion. Le voyage m'a complètement déphasé et je n'arrive plus à me mettre en synchro avec les raveurs hystériques. Je retourne dans le calme de la nuit.

Appuyé contre le générateurs des holoprojecteurs, un punk-goat vomit sa bière. De son nez suintent les doses de robots cellulaires hallucinogènes, qui dégoulinent sur sa bouche en longs filaments dorés. »¹

1. Minh Y., 1997, *Thanatos, Les Récifs*, Paris, Éd. Florent-Massot, p.17.



L'installation vidéo de Média 000.
Au musée d'art moderne du centre
Georges Pompidou, en 1982.¹



Média 000, 1981.

La sculpture en situation, avec projections de trames photographiques².

1. <http://www.yannminh.org/french/indexImg.html> (consulté le 12/09/2011).

2. <http://www.yannminh.org/french/indexImg.html> (consulté le 12/09/2011).