

Catherine Guillot et Sandrine Roux

Morphing informatique et hybridation technologique : des artistes plasticiens à la recherche de leur double.

A l'ère des nouvelles technologies, les artistes manipulent à l'envi le corps et le visage de l'homme et utilisent le médium informatique pour inventer de nouveaux corps. L'actualité du sujet se lie à l'intérêt porté sur la représentation du corps de l'artiste sous forme de portrait virtuel et d'hybridation technologique. C'est parfois l'artiste lui-même qui se prête aux expériences multiples menées sur l'organique et l'artificiel. Keith Cottingham, Orlan, notamment, ont pour particularité d'interroger de manière très troublante les diverses possibilités d'hybridation de leur propre corps. On retrouve ainsi, au centre de leur travail, les thèmes du double et de la métamorphose. Les artistes puisent à la fois dans un univers mythique ancestral (métamorphoses d'Ovide, Prométhée, Narcisse etc.) et dans un imaginaire collectif généré par les expériences scientifiques actuelles (clones, chimères biologiques et bioniques). Entre mythe et réalité, les artistes délimitent une zone intermédiaire.

Le double pose d'emblée les deux questions fondamentales de l'identité et de l'altérité, qui résonnent l'une sur l'autre. Sans aller trop avant dans des questions d'ordre théorique, on peut s'interroger d'ores et déjà sur l'ambiguïté du mot "identité" qui peut désigner à la fois le fait d'être soi, l'individualité et la ressemblance avec l'autre. Le double comme miroir de soi est un médiateur, il est le moyen de se connaître, mais de se connaître seulement si l'on parvient à se séparer et à se poser à distance de soi-même. Pour reprendre les termes de Pierre Legendre,

L'homme n'est assuré de son être que par la séparation d'avec soi, de sorte que devenir autre pour lui-même est la condition de sa vie, la supposition première de sa présence au monde et l'accomplissement de la faculté de se différencier du monde¹.



Matthew Barney, *Cremaster IV*, 1994 (détail)
Coll. Fondation Cartier pour L'art contemporain, Paris

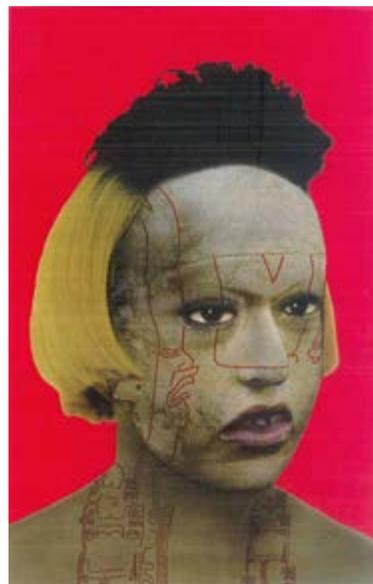
Dans cette distance opérée, l'autre peut être alors perçu comme un moi différent, et de cette nécessaire différenciation avec l'autre moi des formes artistiques multiples prennent naissance. Plusieurs possibilités sont alors envisagées par les artistes concernant la multiplication du même et la création d'un double qui serait autre. Les technologies virtuelles ont ouvert un espace d'expérimentation idéal pour les artistes dont les investigations se situent autour de la question du corps et de ses mutations possibles. C'est entre redoublement de ce qui est un, altérité du même et métamorphose de soi

que les expériences artistiques sont menées. Ainsi, K. Cottingham dans sa série de triplés (*Fictitious Portraits*) engage tout un jeu d'analogies et de comparaisons ou

de répétitions clonées du double comme idéal de soi, à l'inverse, des artistes comme Orlan ou Matthew Barney ne sont pas asservis à la "ressemblance" mais à l'altérité de soi par hybridations multiples. Les créatures engendrées ne sont pas sans rappeler celles de la littérature fantastique désormais devenues mythiques, depuis le Frankenstein de Shelley (un premier clonage!), jusqu'au Golem de Meyrinck, voire au Horla de Maupassant et au Jekyll-Hyde de Stevenson ou au Portrait de Dorian Gray de Wilde (déjà une oeuvre d'art comme double idéal de soi). Il est intéressant de voir comment les artistes des nouveaux médias réinvestissent à leur tour cet imaginaire collectif.

Mais cette problématique du "double altéré ou hybridé" va bien au-delà de la seule représentation artistique, elle s'associe bien sûr à des questions d'ordre esthétique, philosophique, éthique qui surgissent dans une société où l'on s'interroge sur le devenir de l'être, sur la déchéance du corps et sur les possibilités d'en dépasser les limites. Et l'artiste, au fond, ne ferait que révéler les différentes interrogations de l'homme, sur son identité, sur son devenir, mais aussi sur sa part de rêve, d'imaginaire, ses angoisses, ses projections dans un monde illusoire ou inconnu.

Du portrait embelli de Keith Cottingham au portrait altéré d'Orlan



Orlan, Refiguration-Self-Hybridation N.4, dite Orlan de Vera Cruz, 1998 Cibachrome colle sur aluminium, 80 x 120 cm

Le double, qu'il semble réaliste ou pas, est toujours issu de manipulations techniques ou pratiques diverses. Dans sa série de portraits, Keith Cottingham construit des identités fictives à partir de son propre visage. En réalité, Keith Cottingham façonne par ordinateur des identités simulées. Il utilise des photos scannées ou des modelages en terre cuite de son visage (lorsqu'il était adolescent) à partir desquels il réalise des portraits idéalisés. En fait, les doubles virtuels créés par l'ordinateur sont des doubles idéalisés de lui-même et donc transformés. Tel Zeuxis qui invente la plus belle femme du monde (Hélène) ou Phidias qui sculpte l'image des dieux, l'esthétique idéaliste de certains artistes du virtuel nous présente une beauté supra-humaine, ou plutôt une certaine conception de ce que pourrait être la suprême beauté (en fonction de l'époque qui est la nôtre). Le personnage créé n'est pas identique à son modèle humain, il en est la copie améliorée. Le portrait est le fruit de plusieurs prises de vue dont l'artiste fait la synthèse pour obtenir un seul visage. Mais l'assemblage reste techniquement invisible et il s'agit là d'une donnée importante concernant la photo numérique car il est essentiel, vis à vis du spectateur, de donner l'illusion que l'image finale est un tout cohérent, une seule image. Le résultat est hallucinant et nul ne peut douter de l'existence réelle de ces personnages s'il n'a pas eu connaissance de la démarche de l'artiste. Les travaux de l'artiste ont la particularité de mettre en confrontation de manière très troublante le vrai et le faux, le réel et l'artificiel. De nouvelles créatures naissent de cette fusion du réel et de l'artificiel et le simulacre peut sembler parfois aussi réel que son modèle humain. De fait, les nouvelles technologies ouvrent un espace où toutes les confusions sont possibles.

Le portrait virtuel chez K. Cottingham renvoie de manière plus ou moins explicite au portrait embelli chez Aristote, dont la doctrine de "l'imitation de la belle nature" repose sur une comparaison de portraits tout à la fois ressemblants et plus beaux. L'adolescent, chez K. Cottingham, est transformé en une image de la "perfection". On pourrait même parler de pureté, selon l'idée énoncée par Henri-Pierre Jeudy :

Corps parfait et corps pur...Ces deux représentations d'un corps idéalisé ne semblent pas s'opposer, bien au contraire. Les expériences de synesthésie réalisées avec les images numériques ne partent-elles pas de l'idée préalable d'un "corps parfait" mais dont la perfection peut être rendue absolument intelligible ? Tout ce travail expérimental effectué en interface entre le corps et l'ordinateur paraît bien avoir pour finalité implicite de montrer que le "corps pur" dans un "monde virtuel" est le miroir du "corps parfait" dans le monde organique².

Non seulement *Fictitious Portraits* résulte d'un mixage de traits tirés de différentes saisies du visage de l'artiste (adolescent) mais il est restructuré à partir du principe de la symétrie et recomposé selon des critères de perfection, comme le gommage de certains traits jugés ingrats ou le rendu lisse de la peau, etc. Ainsi, il ne s'agit plus du portrait embelli d'une personne particulière mais d'une figure de synthèse composée de traits humains. De même, les créatures synthétiques d'Inez van Lamsweerde (*Thank You Thighmaster Pam*, 1993) ou celles d'Aziz et Cucher³ (notamment la série *Faith, Honor and Beauty*, 1992) et les travaux de Catherine Ikam⁴ rejoignent les mêmes interrogations. Créatures étranges, presque humaines, sans identité propre, c'est le double d'un moi hypothétique qui est ainsi révélé. Christine Buci-Glucksmann remarque à ce propos :



Aziz & Cucher, Série Faith Honor and Beauty, 1992
Diapositives, 215 X 95 cm (Courtesy galerie
Yvonamor Palix, Paris)



Keith Cottingham, Fictitious Portraits,
1992, 150 X 130 cm (Courtesy galerie
Yvonamor Palix, Paris)

En créant un potentiel d'identités fictives sans modèle, la doublure virtuelle n'est plus mimésis d'un humain travesti ou masqué, mais invention de nouvelles formes de visagités fictives et post-humaines⁵.

La question de l'identité de l'homme est bien au centre de l'oeuvre de K. Cottingham, dans le sens où il crée des identités simulées et donc fictives⁶. Dans ce monde simulé, les doubles qui prennent forme renvoient à un monde aseptisé où les êtres sont issus d'une sélection basée sur des critères de perfection. La proposition de l'artiste reste volontairement proche des modèles de beauté standards imposés par la société.

Est-ce que cette volonté de dédoublement à travers l'image idéalisée de soi ne

traduirait pas aussi une angoisse profonde de la part de l'artiste, celle du vieillissement et de la mort⁷ ? A travers ses portraits d'adolescents, l'artiste en arrive en quelque sorte à s'inventer une éternelle jeunesse que le portrait aurait en charge de pérenniser. L'idée d'un renversement entre l'art et la vie trouve un écho dans le roman d'Oscar Wilde: *Le portrait de Dorian Gray*. Dans le récit, le portrait devient un véritable double de l'homme et c'est l'inversion du portrait et de son modèle qui se produit alors. A l'inverse de K. Cottingham, le portrait vieillit tandis que l'homme se fige dans une beauté parfaite et immuable ; le portrait en quelque sorte vieillit à la place de son modèle. Chez K. Cottingham, la relation entre le modèle et son double est d'emblée basée sur une négation du modèle auquel le double ne fait qu'emprunter les caractéristiques humaines pour mieux simuler sa propre existence. Le rêve d'éternelle jeunesse se manifeste alors à travers l'idée d'un prototype délivré de toute imperfection et capable d'engendrer des doubles à l'infini.

Pour prendre le contrepoint de cet exemple de modèle de perfection aseptisé, on pourrait évoquer celui d'Orlan qui va à l'encontre de cet idéalisme et se veut subversif. En effet, Orlan intervient à la fois sur son propre visage par le biais de la chirurgie esthétique et sur son image qu'elle manipule par l'intermédiaire du numérique. Dans ce dernier cas, Orlan soumet son image à différents types de métamorphoses en jouant de toutes les fusions possibles entre soi et une variété infinie de visages issus de l'art d'autres cultures. Les modèles de beauté auxquels elle se réfère sont alors très différents des modèles tyranniques de beauté féminine de la société occidentale. Les différentes figures féminines qu'elle emprunte lui servent d'éléments de critique pour dénoncer les pressions sociales exercées sur le corps de la femme. Le corps d'Orlan, quel que soit le mode de transformation qu'elle choisisse, fictif ou réel, est un outil de dénonciation en même temps qu'un lieu de rencontre avec l'autre. Dans son tour du monde sociologique de la beauté, Orlan tend à prouver que l'idée de beauté est relative et que d'une culture à l'autre les critères qui la définissent peuvent changer du tout au tout. En ce sens, le travail d'Orlan nous amène aussi à prendre conscience du fait que tous les corps humains sont marqués par des artifices et que chaque modification du corps participe d'une conformation à un idéal culturel.

Le croisement généré par hybridation virtuelle ne relève pas d'une fusion entre deux êtres humains mais bien entre un individu (elle-même) et un archétype. Dans *Self-Hybridations africaines*, Orlan mélange ses traits à ceux des masques ou des sculptures Baoulé ou du Gabon, dans *Self-Hybridations précolombiennes*, elle soumet son visage aux caractéristiques formelles de sculptures ancestrales. Son visage subit toutes sortes de déformations : strabisme, nez postiche, dents sciées, déformation du crâne et flirte avec toutes sortes de matières : bois, pierre, celluloïd... Ainsi, les images tendent à laisser croire que la matière inerte des objets et la matière organique du corps d'Orlan fusionnent pour donner naissance à des créatures mi-humaines et mi-artificielles, sortes de "pantins" animés ou de sculptures vivantes. De fait, Orlan réalise un vieux fantasme que l'on pourrait associer au mythe de Pygmalion, ce sculpteur qui, selon la légende grecque, s'étant épris d'une statue d'ivoire dont il était l'auteur obtint de Vénus qu'elle lui donne vie. Ces visages donnent une impression d' "inquiétante étrangeté", phénomène qui selon Freud se manifeste lorsque ce que nous avons tenu pour inanimé soudain s'anime et inversement. Les frontières deviennent poreuses et la perception en est véritablement troublée. Mais ici, il ne s'agit pas, comme pour Pygmalion, d'insuffler

la vie à un objet inerte mais d'assimiler cet objet à soi et de créer un être hybride. Chez Orlan, les créatures issues de cette étrange alchimie, aussi différentes soient-elles, ont en commun le visage de l'artiste. Ainsi, le personnage fictif en arrive à s'incarner dans la figure d'Orlan. En même temps qu'elle se prête au jeu des métamorphoses, Orlan se livre à la transgression de l'identité. Son identité est transfigurée par le biais des manipulations techniques : chaque nouvelle image d'elle-même est virtualisée, créée sur l'écran. Ici l'altération du corps reste simulée et la transformation s'effectue sur le double informatique. Mais Orlan pousse l'expérience au-delà : par le biais de la chirurgie esthétique, elle altère directement son visage devenu lieu d'expérimentation. Des portraits hybrides au visage prothésé et transfiguré au fil des opérations, Orlan cultive le même objectif : s'inventer un nouveau visage hors normes. Ainsi, en détournant l'usage traditionnel de la chirurgie qu'elle utilise à contre-courant et en utilisant d'autres modèles de référence esthétique, Orlan critique les canons tyranniques de beauté imposés par la société.

D'autres artistes encore, comme Matthew Barney, convoquent la notion de double à travers des figures d'altérité. Matthew Barney envisage non sans humour des êtres à la composition anatomique bigarrée. Caméléon des temps modernes, l'artiste se met en scène parmi d'étranges créatures et endosse alors de multiples visages. Certaines créatures figurées dans la série *Cremaster* (constituée de cinq mini séquences vidéo) semblent avoir été combinées à partir d'un gène humain et animal. Le personnage principal de *Cremaster IV* est une sorte de satyre moderne incarné par M. Barney lui-même. Le double ainsi métamorphosé outrepassé les limites de la nature. L'artiste tire parti des performances techniques et des possibilités de trucage offertes par les nouvelles technologies pour créer une illusion de vraisemblance dans une esthétique proche des films de science fiction. M. Barney n'est pas le premier à avoir imaginé des êtres composites, il suffit de penser aux *Métamorphoses* d'Ovide pour s'en convaincre. Mais ses créatures mi-humaines et mi-animales, tout en faisant référence à la mythologie, semblent préfigurer un monde post-humain fait de chimères génétiques. L'ensemble de la série *Cremaster* est gorgé d'êtres hybrides mi-anges/mi-démons ou encore mi-hommes/mi-femmes, et propose des associations étonnantes de chair et de silicone. L'univers créé n'est pas moins étrange que les créatures qui s'y meuvent. Parfois les figures investissent des lieux intemporels, mais également des lieux connus comme la tour Chrysler ou le musée Guggenheim transposés dans un univers énigmatique. Les frontières entre lieu réel et univers fantasmagorique sont de toute évidence plutôt floues.

De l'organique à l'artificiel : clones, "artistes-mutants", "artistes-bioniques"

Très souvent les travaux d'artistes font écho aux découvertes scientifiques les plus récentes concernant les manipulations du vivant, en l'occurrence le clonage dont le thème peut être annexé au double. Il pose en effet des problèmes spécifiques au double identique reproductible à l'infini. Il existe chez K. Cottingham une certaine analogie entre les techniques de duplication et d'hybridation de l'image et celles du vivant. Dans le sens où les trois personnages sont parfaitement identiques, on en arrive à se demander lequel d'entre eux a engendré l'autre. Quel est l'individu de base ? L'artiste nous invite alors à réfléchir sur la perte de la notion d'original. Il met en tension à la fois l'idée de reproductibilité propre au médium photographique et la question du double (ou des triplés en l'occurrence) dont la gémellité serait la

forme la plus naturelle et le clonage sa variante la plus inquiétante. Par analogie, on pourrait dire que le code génétique dans le cas du clonage est équivalent à la matrice qui dans le cas des photos numériques engendre les doubles à l'infini⁸.

Les travaux de Cottingham comme ceux de Catherine Ikam⁹ sont révélateurs des fantasmes générés par le phénomène du clonage dans notre société. Ils véhiculent l'idée que ces êtres créés par le traitement d'image pourraient être le résultat de la génétique. L'outil informatique se substituant en quelque sorte au laboratoire du scientifique permet d'inventer les chimères de demain. Le double dans cette nouvelle optique atteint son summum d'inquiétante étrangeté.

Le clonage a ouvert la possibilité de multiplier le vivant en série en déjouant le système de reproduction propre à notre espèce. Il peut se limiter à la reproduction de cellules, d'organes ou s'attaquer à la reproduction d'animaux et d'humains. Le clonage humain ou animal consiste à produire un ou plusieurs êtres possédant un ensemble de gènes identiques à ceux de l'organisme sur lequel ils ont été prélevés. Le double créé ne possède pas une identité propre, contrairement aux cas des jumeaux, il est la copie "génétique" d'un être en principe unique. Aucun clone humain n'a encore été créé mais il ne s'agit que d'une question de temps et de droit¹⁰. Et comme le prouvent les différents clonages d'animaux, dans le domaine de la génétique, le réel a déjà dépassé la fiction. En ce sens, les créatures de K. Cottingham font surgir des questions concernant un avenir proche, une société où le substitut pourrait bien paraître aussi réel que son double : pourra-t-on distinguer le vrai du faux, le vivant de l'artificiel, du simulacre ? Ces créatures se confondront-elles un jour avec leur double humain ?

Les développements de la biologie contemporaine visent toujours plus profondément la transformation de l'homme par l'homme. Il est non seulement possible de cloner le vivant mais aussi de le reconstruire selon des critères de sélection décidés par l'homme. Cela peut consister à créer une copie améliorée du modèle de base, un peu comme pour les portraits embellis, ou à inventer une toute nouvelle forme de vivant jusque là créée. Dans les deux cas, il ne s'agit plus "seulement" de copier mais de modifier : de combiner des gènes¹¹ (ou des embryons) issus d'entités différentes. Ces doubles chimériques possèdent une identité plurielle composée d'une mosaïque de gènes différents. Ils assimilent l'autre à soi. Ainsi il est possible d'obtenir des êtres composites à partir de croisements ciblés comme ce mouton-chèvre, chimère embryonnaire¹², réalisé par une équipe de scientifiques anglais. Les scientifiques interviennent sur le patrimoine génétique et le transforment en franchissant les barrières biologiques. Les modifications portent tant sur l'anatomie que sur la physiologie. On sait que l'homme est capable de modifier le vivant à partir de critères de sélection dominés par des choix de différente nature : culturels, politiques, économiques, esthétiques. Il ne nous reste plus qu'à imaginer les chimères¹³ qui en découleront et à en mesurer les conséquences. Au nom de quelles normes pourra-t-on transformer le vivant et jusqu'où ?

Ce qui reste à l'état de simulation chez certains artistes devient passage à l'acte dans la démarche d'Orlan. Entre la retouche électronique du corps et la retouche chirurgicale, il existe une limite qu'Orlan a voulu franchir. C'est dire si le travail d'Orlan nous montre que du double "virtualisé" au double "réalisé" il n'y a qu'un pas. Elle cherche à créer et modeler sur mesure son propre visage et défier ainsi les

lois de la nature. Cette forme d'art considérée comme scandaleuse par la société actuelle manifeste le désir de transgresser le tabou majeur de l'histoire de l'humanité qui interdit de toucher au corps sacré de l'homme. Orlan est le premier artiste à utiliser la chirurgie esthétique comme médium pour concrétiser ses hybridations et se créer de nouvelles identités physiques. Les opérations chirurgicales¹⁴ mises en oeuvre doivent au final lui donner le visage d'un morphing qu'elle a créé sur ordinateur à partir des représentations de figures mythologiques combinées à son propre visage. Ainsi, sont sélectionnées Diane, Psyché, Mona Lisa, Vénus, Europe. Paradoxalement, Orlan ne cherche pas à leur ressembler ni à reproduire un canon de beauté, les raisons qui justifient son choix sont anti-conformistes, tout comme sa démarche (de Mona Lisa, par exemple, elle retiendra le caractère androgyne, de Diane, le fait qu'elle soit insoumise aux dieux comme aux hommes). C'est alors le résultat du morphing qu'Orlan présente aux chirurgiens afin qu'ils le taillent dans sa chair même. Dans sa longue métamorphose, Orlan, à chaque opération, s'invente un nouveau visage qui efface le précédent. Orlan appartient à la race des "artistes-mutants" de ce siècle. L'une des dernières opérations consistait à se faire implanter deux bosses de silicone (de satyres) sur le front. Ce qui demeurait virtuel chez Barney s'incarne dans la chair chez Orlan.

Comme Orlan, Stelarc est un "artiste-mutant" : là encore l'hybridation est pratiquée sur le corps réel. Lors de l'une de ses dernières performances, l'artiste a fait appel à des ingénieurs informaticiens pour réaliser un petit robot qui a été inséré à l'intérieur de son estomac. Le petit robot émettant alors des sons et des lumières qui rythment les mouvements des organes de l'artiste. L'enjeu esthétique n'est pas sans rappeler les robots de science-fiction. C'est le thème de l'obsolescence du corps que Stelarc décrypte dans les films de science-fiction¹⁵. A leur image, l'homme de demain pourrait bien être un hybride bionique. Dans la pensée postmoderne de Stelarc, le corps de l'homme actuel n'est plus adapté au milieu technique dans lequel il vit et il serait grand temps de lui inventer un nouveau corps se concrétisant en des mélanges hybrides de chair humaine et de métal, associés de montages électroniques. Pour Stelarc, la technologie doit être utilisée pour suppléer les déficiences du corps face à son environnement actuel. Aussi, la symbiose du biologique et du technologique apparaît comme la réponse la plus probante pour y remédier. Dans ses nombreux manifestes, l'artiste énonce clairement sa pensée :

Il faut prendre conscience de l'obsolescence du corps pour organiser des stratégies post-évolutionnistes (...). Il n'est plus question maintenant de perpétuer l'espèce par la reproduction, mais de renforcer l'individu en le remodelant. Il faut aujourd'hui implanter la technologie miniaturisée et bio-compatible dans le corps¹⁶.

Ce petit parcours autour de quelques oeuvres multimédias nous amène à faire à chaque fois le même constat : l'homme cherche à s'inventer un nouveau corps, à se libérer d'une enveloppe corporelle qu'il n'a pas choisie. Il s'affranchit d'un corps imposé par la nature pour un corps revu et corrigé par la culture. Tous ces artistes tendraient à prouver que dans un



Inez van Lamsweerde, Thank You Thighmaster Pam, 1993 (Courtesy Torch Gallery, Amsterdam)

avenir plus ou moins proche les mutations de l'espèce humaine ne dépendront plus forcément des seuls caprices de la nature.

En fait, l'artiste joue des pixels comme le scientifique des gènes pour recréer l'homme à sa guise. Les créatures parfaites, lisses et aseptisées d'un Cottingham, d'une Inez van Lamsweerde ou encore les êtres composites d'un Matthew Barney et d'une Orlan préfigureront alors les hybrides de demain ? Ces bouleversements entraînés par la science introduisent de nouvelles données dans le concept d'identité. Aussi, la question de l'identité, de la permanence à soi prédomine dans l'art de cette fin de siècle. Les productions artistiques ne font que révéler ce phénomène et soulèvent des questions existentielles.

Le principe selon lequel chaque être est unique et possède son identité propre se voit alors profondément bouleversé. Le clonage et les manipulations génétiques entraînent un défi à l'identité propre, à la singularité inhérente à tout être, mais aussi à la précarité du corps. La quête d'une jeunesse éternelle a été amorcée par le recours à la chirurgie esthétique. Le désir croissant de corriger les imperfections de la nature et de gommer les épreuves du temps a marqué les prémices d'une ère nouvelle. L'homme n'en a pas fini de se mesurer au temps, bientôt peut-être pourra-t-il échapper à son emprise ?



Orlan, portrait au naturel, 2002 / Vue de L'exposition, Self-Hybridations africaines et Mutant Hybride

L'éternel rêve d'immortalité pourrait se réaliser : cloné, dédoublé, réparé, greffé, renouvelé, l'homme aurait enfin conquis une sorte d'immortalité et n'aurait plus à craindre les foudres divines qui punissaient cette hubris¹⁷.

Les clones de Cottingham révèlent un refus collectif de la décomposition des corps. Ce refus se traduit par une prise de liberté croissante de l'homme sur la nature. Le clonage ne représente qu'un pan - pas le moindre - des recherches menées dans cette direction. D'autres secteurs de la médecine comme la "bionique" s'appliquent

à réaliser des appareils aptes à se substituer à des organes défaillants, et Stelarc ne ferait que révéler un processus déjà bien amorcé. De prothèse en prothèse, l'homme devrait parvenir à fabriquer un double technique, plus fort et plus durable, de ce corps vivant et fragile. Ainsi s'amorceraient les débuts d'une ère nouvelle où plus rien ne permettra de maintenir l'opposition radicale entre ce qui est humain et ce qui ne l'est pas. L'humain en rejoignant l'artificiel tendra peut-être à ressembler aux mannequins aseptisés d'Inez van Lamsweerde. Ces derniers nous montrent en tout cas que le phénomène de l'hybridation est réversible. En effet, Inez van Lamsweerde par l'intermédiaire des manipulations informatiques greffe numériquement de "vraies" peaux sur le visage de mannequins de vitrine. L'artificiel pourrait donc à son tour s'humaniser.

Tous ces artistes "visionnaires" nous laissent entrevoir un avenir - déjà pointé du doigt par la fiction- où toutes les frontières seraient brouillées, où les catégories du vivant et de l'artificiel en arriveraient à se confondre et à se dissoudre par hybridation. Mais alors, le corps au bord de l'abîme, au carrefour de toutes les frontières, tendrait-il à devenir obsolète ?

Bibliographie sélective

Art et nouvelles technologies, Paris, *L'aventure humaine*, n° 3-4, 1995

Bergeron, Jean, *Les héritiers de Frankenstein : clones, OGM et autres superstitions génétiques*, Montréal, Trait d'union, 2002.

Boissier, Jean-Louis, "Les chemins du virtuel", *Les Cahiers du CCI*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1989.

Boulbe, Caroles, "De l'incongruité du portrait cyberréaliste", *Art Press*, novembre 1998, n° 240, pp. 27-36.

Buci-Glucksmann, Christine, "Vers des machines célibataires", *La Mazarine*, mars 1999, pp. 99-105.

Corps, art et société. Chimères et utopies, sous la dir. de Lydie Pearl, Paris L'Harmattan, 1998.

Couchot, Edmond, *Images. De l'optique numérique*, Paris, Hermès, 1988.

Couchot, Edmond, "Les promesses de l'hybridation numérique, prolongement et renouvellement des arts figuratifs", in *Images numériques. L'aventure du regard*, sous la dir. de Odile Blin et Jacques Sauvageot, Rennes, École régionale des Beaux-Arts, 1997, pp. 29-42.

Couchot, Edmond, *Technologies dans l'art*, Paris, Jacqueline Chambon, 1998.

Des chimères, des clones et des gènes, sous la dir. de Nicole Le Douarin, Paris, O. Jacob, 2000.

Duguet, Anne-Marie, "Le double hérétique", in *Paysages Virtuels*, Paris, Dis Voir, 1988.

Hubert, Gérard, *L'homme dupliqué : le clonage, effroi et séduction*, Paris, Archipel, 2000.

Images numériques. L'aventure du regard, sous la dir. de Odile Blin et Jacques Sauvageot, Rennes, École régionale des Beaux-Arts, 1997.

Lafargue, Bernard, "Artistes-Mutants à l'aube du XXème siècle (Matthew Barney, Stelarc, Orlan)", in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, sous la dir. de Lydie Pearl, Paris L'Harmattan, 1998, pp. 129-156.

Lafargue, Bernard, "AnGES et chimères du virtuel. Art, science et nouvelles technologies", *Lettres actuelles*, n° 12, 1996.

L'ère du double, (actes du colloque sur la gémellité, Maison Européenne de la Photographie), sous la dir. de Patrick Roegiers, Marval, 1998.

Les chemins du virtuel. Simulation informatique et création industrielle, Paris, Cahiers du CCI, Centre Georges Pompidou, 1989.

Lévy, Pierre, *Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère de l'informatique*, Paris, La Découverte, 1993.

Machines virtuelles, Paris, Traverses, Centre Georges Pompidou, n° 44-45, 1987.

Matthew Barney : The Cremaster cycle, catalogue de l'exposition itinérante organisée par le Solomon R. Guggenheim Museum de New York en collaboration avec le Musée d'Art moderne de la ville de Paris et le Museum Ludwig de Cologne, 2003.

Nouvelles technologies. Un art sans modèle, Paris, Art Press, numéro spécial n° 12, 1991.

Orlan, Ceci est mon corps, ceci est mon logiciel, Londres, Black Dog, 1996.

Pearl, Lydie, "Considérations sur les Beaux monstres ou La crise d'amour", in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, sous la dir. de Lydie Pearl, Paris, L'Harmattan, 1998, pp. 113-127.

Queau, P., *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon/INA, 1993.

Restany, Pierre, "Catherine Ikam". *Chapelle des Jésuites*, Nîmes, Maeght, 1991.

Rieusset-Lemarié, Isabelle, *La société des clones à l'ère de la reproductibilité multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999.

Une oeuvre de Orlan, Marseille, Muntaner, 1998.

Virtual Reality, National Gallery of Australia, Canberra, 1994.

Weissberg, Jean-Louis, "Simuler-Interagir-S'hybrider : le sujet rentre sur scène" in *Modernes et après les immatériaux*, Paris, Autrement, 1985, pp. 263-276.

Wolinsky, Natacha, "Images numériques", *Beaux-Arts*, n° 174, novembre 1998, pp. 74-85.

CD-Rom

Actualité du Virtuel, sous la direction de Jean-Louis Boissier, Paris, Centre Georges Pompidou, 1987.

Sites internet liés aux arts et nouvelles technologies

Institutions et associations de création, de formation, de diffusion et de recherche

CAIIA-ITAR (Center for Advanced Inquiry in the Interactive Arts. Université de Yale) : <http://www.caiia-star.net>

Centre Georges Pompidou nouveaux médias : <http://www.newmedia-arts.org>

CICV Pierre Schaeffer, Centre international de Création vidéo : <http://www.cicv.fr>

FAUST, Forum des arts de l'Univers Scientifique et technologique : <http://www.faust-ascode.fr>

INA, Institut National de l'audio-visuel : <http://www.ina.fr>

Laboratoire d'images interactives de Paris 8 : <http://www.labart.univ-Paris8.fr> ; <http://artweb.univ-paris8.fr>

Mastère espaces plastiques/espaces numériques, Ecole régionale des beaux-arts de Rennes : <http://www.erba-rennes.fr>

Revue et magazines

Synesthesie : <http://www.synesthesie.com>

Néoart : <http://www.neoart.com>

Sites des artistes mentionnés

Keith Cottingham : <http://keithcottingham.com>

Orlan : <http://www.orlan-prod.com>

Matthew Barney : <http://filmforum.com/barney.html>

Stelarc : <http://stelarc.va.com.au>

Catherine Ikam : <http://ubikam.com>

¹  Pierre Legendre, *Dieu au miroir*. Etude du l'institution des images, Leçon III, Fayard, 1994, p. 9.

²  Henri-Pierre Jeudy, *Le corps comme objet d'art*, Paris, Armand Colin, 1998, p. 158-159

- 3  Dans la plupart de leurs travaux, Aziz & Cucher gomme certaines parties du corps de leurs personnages. Ici, il s'agit du sexe. Les personnages sont asexués (à l'image des poupées Barbie et Kent) mais conservent malgré tout leur caractère féminin ou masculin.
- 4  Notamment, l'exposition *Portrait réel-virtuel* réalisée en 1999 à la Maison Européenne de la Photographie (Paris).
- 5  Christine Buci-Glucksmann, "Vers de nouvelles machines célibataires", *La Mazarine*, mars 1999, p. 100.
- 6  Ces "doublures virtuelles", dont parle C. Buci-Glucksmann, créées par notre artiste sont détachées de leur référent, elles n'attestent d'aucune existence réelle. Ce sont des êtres abstraits qui échappent à l'emprise du temps, à la mort. D'ailleurs, le fait d'avoir choisi un fond noir pour présenter le corps nu des trois jeunes garçons n'est certainement pas anodin : aucun lieu précis n'est désigné, nous ne sommes nulle part. D'un point de vue esthétique, cette configuration renvoie à la photo en studio. Du point de vue du sens, elle souligne l'absence de repères spatiaux-temporels, tout comme la nudité des jeunes gens. Nous sommes en fait projetés dans un monde abstrait. Bien que ces êtres laissent croire à leur existence, ils flottent entre l'humain et le non-humain, l'artificiel et le naturel. L'image ainsi transfigurée se déplace de la réalité réelle vers une réalité virtuelle.
- 7  L'un des enjeux du portrait a été dès l'origine associé aux pratiques funéraires. A l'époque romaine notamment, le rôle du portrait en cire était d'assurer en quelque sorte une prolongation d'existence au corps et d'immortaliser les traits d'un individu unique grâce au caractère naturaliste du portrait obtenu par empreinte directe sur le visage du défunt. Pour une étude approfondie de cette question, on pourra se reporter à l'ouvrage de Julius von Schlosser, *Histoire du portrait en cire*, Paris, Macula, 1997.
- 8  Il est intéressant de noter à ce propos qu'avec les nouvelles méthodes de reproduction de l'image telles que les images de synthèse, la matrice de l'oeuvre (sa source) est un code numérique, et donc une information comparable à celle transmise par le code génétique.
- 9  Voir notamment l'exposition intitulée *Clones* de Catherine Ikam et Louis Fléri, réalisée récemment à la Maison Européenne de la Photographie (Paris).
- 10  A l'heure où nous écrivons cet article, le journal télévisé annonce la naissance probable d'un clone humain. Intox ou info ? Le sujet est en tout cas d'actualité.
- 11  Comme c'est le cas des OGM.
- 12  Les chimères biologiques résultent de la fusion d'embryons d'espèces différentes. Les biologistes se sont réapproprié le terme de chimère. Voir le sens

donné par Nicole le Douarin, "Chimère et embryologie", in *Corps, art et société*, sous la dir. de Lydie Pearl, Paris, L'Harmattan, 1998.

13  Chimère, utilisé ici au sens large.

14  Commencées en 1989.

15  Les films de science-fiction, à l'exemple de *Terminator II*, constituent chez cet artiste une référence avouée.

16  Stelarc, "Pratiques artistiques et sciences cognitives" in *Actes du colloque Art Cognition*, éd. École d'art d'Aix-en-Provence.

17  Lydie Pearl, "Considérations sur les beaux monstres ou la crise d'amour", in *Corps, art et société*, L'Harmattan, 1998, p. 118.