

*Du corps-sujet au corps-espace, Modalités relationnelles dans l'œuvre Fractal-Flesh conçue et réalisée par l'artiste Stelarc, Luxembourg 10-11/11/ 1995, publié en 2005 dans Paroles croisées-aperçus théoriques sur les arts dirigé par Maxime Scheinfeigel. Par l'analyse de cette œuvre médiatique, le présent article aborde la question des nouvelles technologies comme environnement dynamique, permettant l'identification du corps comme interface.*

**Du corps-sujet au corps-espace,**  
**Modalités relationnelles dans l'œuvre *Fractal-Flesh*, An Internet Body Upload Event**  
**conçue et réalisée par l'artiste Stelarc**  
**Telopolis (Interactive and Networked City), FIL, Kirchberg, Luxembourg 10–11/11/ 1995**

*Marie Reverdy*

« Il cherche à se voir d'un point quelconque de l'espace. Lui-même se sent devenir de l'espace, *de l'espace noir où l'on ne peut y mettre des choses*. Il est semblable, non pas semblable à quelque chose mais simplement *semblable*. »<sup>1</sup>

**ABSTRACT**

*Fractal-Flesh* est un système de traitement du mouvement, intégrant corps organiques et opérateurs décisionnels comme composants. Le corps de Stelarc centralise les informations et les retransmet, il constitue le pivot de distribution du mouvement, il en actualise une partie, fonction propre à l'interface, et en distribue d'autres vers la table de mixage vidéo.

Le corps de Stelarc concentre en lui tous les paramètres informationnels imperceptibles nécessaires à la réalisation de l'œuvre et les rend visibles par le mouvement. Il résume la circulation des informations mais n'est pas inséré en elles comme dans un réseau de significances. Il devient alors, en tant que « plaque tournante » des informations circulantes, la synthèse de l'œuvre, le centre des regards convergents vers le spectacle de son hybridation. L'information entrante est « traitée » par le corps en tant que stimulation nerveuse. Le mouvement du corps se traduit alors comme le résultat visuel de cette stimulation.

Le *corps espace d'hôte* est cartographié. Le spectateur, face à son écran, choisit d'activer la partie de son choix. Par impulsions électriques relayées par un dispositif d'électrodes, les mouvements du corps de Stelarc deviennent « réflexes virtuels », réactions nerveuses à l'action du spectateur-opérateur. Le corps de Stelarc s'attache ainsi à faire apparaître une information de nature numérique qui, sans interface de sortie, serait restée à l'état d'invisibilité.

Son rôle s'apparente à celui d'un terminal informatique. Dans ce réseau, le mouvement est le produit d'une économie informationnelle de traduction et d'initiation. Pour que le système fonctionne, cela suppose que chaque élément de l'ensemble soit capable d'interagir en fonction d'une base commune de traitement de l'information transitant électriquement.

Le numérique se pense comme une extériorisation des fonctions de l'intelligence et le réseau Net comme le prolongement du système nerveux. Internet, en tant qu'« extension crue du système nerveux » induit que le système rhizomatique de *Fractal-Flesh* s'apparente, dans sa totalité, à un organisme sensible aux impulsions électriques générées par le choix des spectateurs-opérateurs dont ceux-ci seraient l'esprit et Stelarc le corps.

A la question du corps-environnement-nerveux de Stelarc se superpose la question de la participation des spectateurs, de leur relation et du sens que l'on peut donner à cette communauté éphémère.

---

<sup>1</sup> Roger Caillois, « Mimétisme et psychasthénie légendaire », *Le mythe et l'homme*, Éditions Gallimard, Paris, 1938, p.111 (en italique dans le texte).

## L'ŒUVRE FRACTAL-FLESH COMME PROLONGEMENT DES ŒUVRES ANTERIEURES

Stelarc conçoit son travail comme une variation et une progression autour du thème de la corporéité confrontée aux nouvelles technologies. Pour cela, il fait dialoguer ses différents projets entre eux, en les combinant ou en les augmentant.

Fractal-Flesh suppose ainsi la réalisation préalable du dispositif technologique mis en place pour l'œuvre *Involuntary Body-Third Hand* qui, avec *Stomach Sculpture*, *Third Hand*, *Extra Ear*, conçoivent le corps comme site d'accueil de la technologie. Le corps devient support matériel « non plus d'une âme ou d'un Moi ».<sup>2</sup>

*Involuntary Body-Third Hand* est la première œuvre de technologie prothétique qui autorise la définition du corps comme site d'accueil.

« The artificial hand, attached to the right arm as an addition rather than as a prosthetic replacement, is capable of independent motion, being activated by the EMG signals of the abdominal and leg muscles. It has a pinch-release, grasp-release, 290 degree wrist rotation (clockwise and anti-clockwise) and a tactile feedback system for a rudimentary "sense of touch".

Whilst the body activates its extra manipulator, the real left arm is remote-controlled / jerked into action by two muscle stimulators. Electrodes positioned on the flexor muscles and biceps curl the fingers inwards, bend the wrist and thrust the arm upwards. »<sup>3</sup>

« Le bras artificiel est une prothèse rattachée au bras droit comme supplément et non comme remplacement de celui-ci. Il est capable de mouvement indépendant, activé par les signaux EMG des muscles de la jambe et de l'abdomen. Il est muni d'une fonction de saisie-relâchement et possède une rotation, au niveau du poignet, de 290° dans un sens comme dans l'autre ainsi qu'un système de retour tactile offrant un sens rudimentaire du toucher.

Tandis que le corps active son bras supplémentaire, le bras gauche est activé par deux stimulateurs de muscles. Les électrodes placées sur les muscles fléchisseurs et le biceps activent la fonction de saisie des doigts, plient le poignet et poussent le bras vers le haut. »<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup>Stelarc, « Vers le post-humain, du corps esprit au système cybernétique », traduction par Franck Beaubois des textes issus du site internet de l'artiste, *Danse et Nouvelles Technologies, Nouvelles de Danse 40/41*, périodique semestriel automne-hiver 1999, Contredanse, Bruxelles, p.89.

<sup>3</sup>Présentation de l'œuvre par l'artiste. Site internet officiel de l'artiste.

<sup>4</sup>C'est nous qui traduisons

**AMPLIFIED BODY**

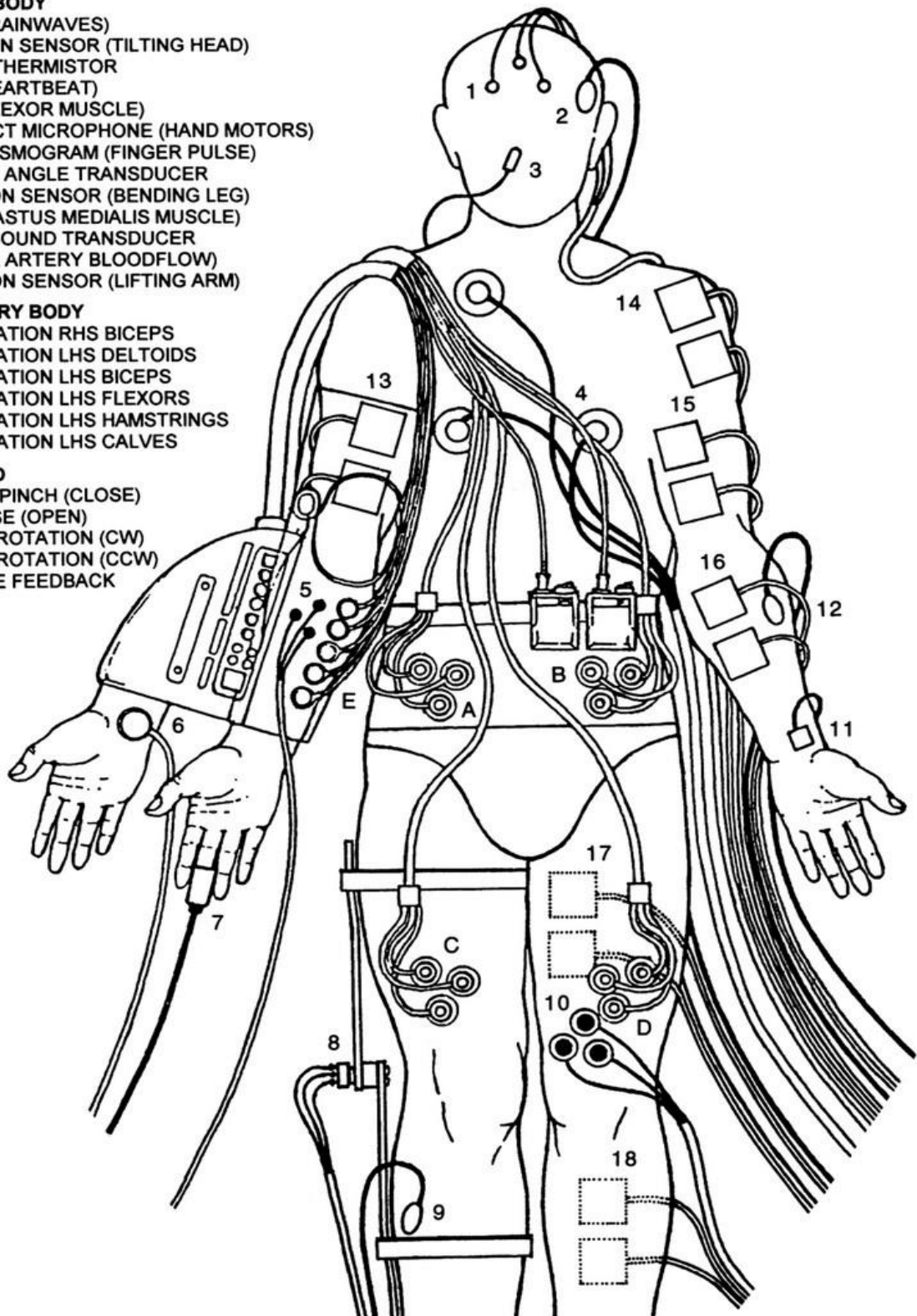
- 1. EEG (BRAINWAVES)
- 2. POSITION SENSOR (TILTING HEAD)
- 3. NASAL THERMISTOR
- 4. ECG (HEARTBEAT)
- 5. EMG (FLEXOR MUSCLE)
- 6. CONTACT MICROPHONE (HAND MOTORS)
- 7. PLETHYSMOGRAM (FINGER PULSE)
- 8. KINETIC ANGLE TRANSDUCER
- 9. POSITION SENSOR (BENDING LEG)
- 10. EMG (VASTUS MEDIALIS MUSCLE)
- 11. ULTRASOUND TRANSDUCER (RADIAL ARTERY BLOODFLOW)
- 12. POSITION SENSOR (LIFTING ARM)

**INVOLUNTARY BODY**

- 13. STIMULATION RHS BICEPS
- 14. STIMULATION LHS DELTOIDS
- 15. STIMULATION LHS BICEPS
- 16. STIMULATION LHS FLEXORS
- 17. STIMULATION LHS HAMSTRINGS
- 18. STIMULATION LHS CALVES

**THIRD HAND**

- A. GRASP/PINCH (CLOSE)
- B. RELEASE (OPEN)
- C. WRIST ROTATION (CW)
- D. WRIST ROTATION (CCW)
- E. TACTILE FEEDBACK



STELARC

**INVOLUNTARY BODY / THIRD HAND**

**Cette œuvre se combine avec de nouveaux dispositifs pour créer *Fractal-Flesh*, *Ping Body* et *Parasite* et former des chorégraphies d'imbrication de mouvements volontaires, involontaires et à distance. Stelarc définit ainsi les enjeux de l'œuvre *Fractal-Flesh* :**

« The body is what allows this person to operate and become aware in the world. I've always been envious of dancers and gymnasts who use their bodies both as a medium of expression and also a means of experience. The body becomes a site of action, interaction and experimentation. Using this particular body means bypassing ethical issues that some of the projects and performances would generate, if they were performed on other bodies. And of course there is the realization that we are no longer merely biological bodies. Rather, the body has become a chimera, a combination of meat, metal and code. The body has become a hybrid and extended operational system, performing beyond the boundaries of its skin and beyond the local space that it inhabits. We can project our physical presence and perform remotely with bodies and machines. *Fractal Flesh* is the idea of a multiplicity of bodies and bits of bodies, spatially separated but electronically connected, generating recurring patterns of interactive actions at varying scales. We are now expected to perform in Mixed and Augmented Realities, to seamlessly slip between the actual and the virtual. Actualizing interfaces between bodies, machines and virtual task environments, directly experiencing them and thereby being able to articulate something meaningful, has been what these performances and projects have all been about. »<sup>5</sup>

« Le corps est ce qui permet à une personne de fonctionner dans le monde, en le percevant et en y trouvant des points de repère. J'ai toujours été jaloux des danseurs et des gymnastes qui utilisent leur corps à la fois comme un moyen d'expression et ressource d'expérimentation. Mais aujourd'hui tout corps devient un site d'action, d'interaction et d'expérimentation. Utiliser ce corps particulier implique de se confronter à certaines questions éthiques, dans la mesure où certaines œuvres sollicitent d'autres corps que le miens. Bien sûr, tous ces projets supposent que nous ne sommes plus, aujourd'hui, de simples organes biologiques. Au contraire, le corps est devenu une chimère faite de viande, métal et de code. Le corps est un hybride, un système opérationnel étendu capable d'agir au-delà des limites de la peau et de l'espace local qu'il occupe. Nous sommes capables de projeter notre présence physique et d'interagir à distance avec des organismes ou des machines. *Fractal-Flesh* a été conçue selon cette idée, pour qu'une multiplicité de corps et de signaux, séparés spatialement mais dont le fait qu'ils soient reliés électroniquement suffit à générer des modèles d'interactions plus ou moins récurrents et à des échelles différentes. Nous sommes en effet appelés à agir à l'intérieur de réalités mixtes et augmentées, et à passer du réel au virtuel d'une manière de plus en plus fluide. Accomplir des tâches collectives par le biais d'interfaces reliant des organismes, des machines et des environnements, avoir une expérience directe de ce lien et ainsi être en mesure d'articuler quelque chose de significatif, constituent ce que ces performances et projets ont cherché à rendre compte. »<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Présentation de l'œuvre par l'artiste. Site internet officiel de l'artiste.

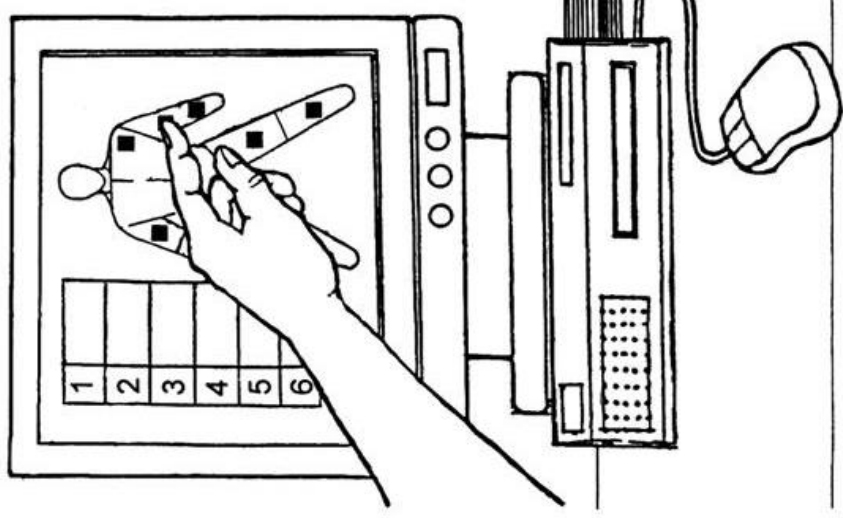
<sup>6</sup>C'est nous qui traduisons.

REMOTE ACTUATION SITES

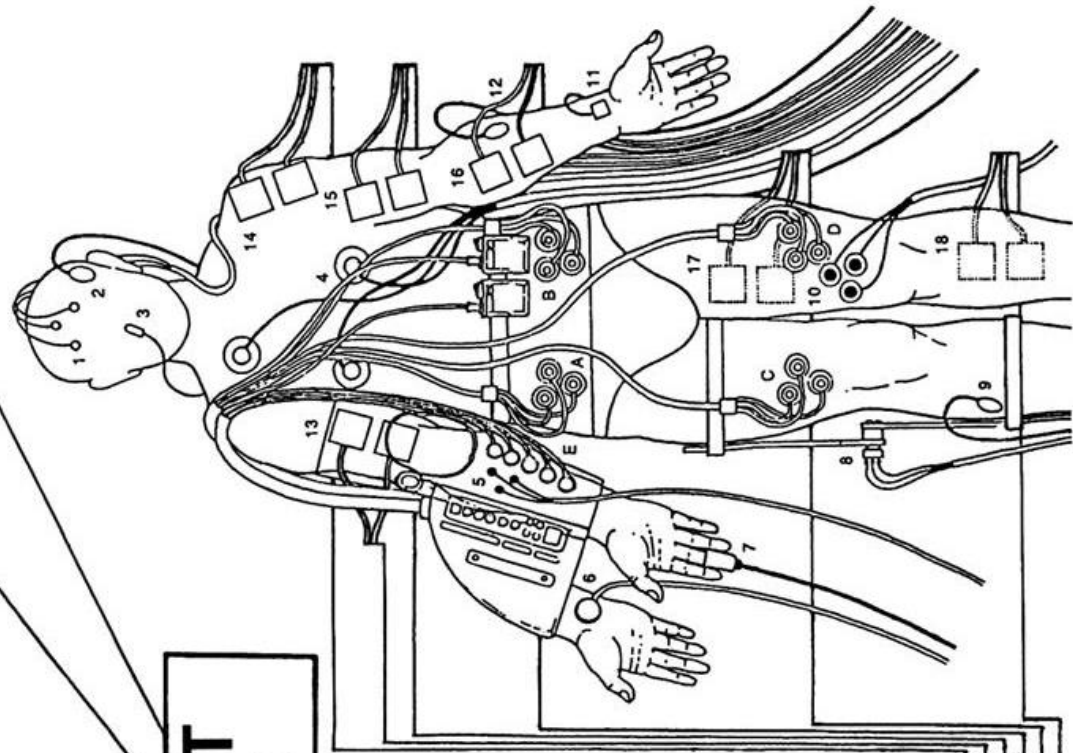
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

FOR "Telepolis"  
 DATE November '95  
 s + r / m ←

**INTERNET  
 UPLOAD**



TOUCH-SCREEN INTERFACE & MUSCLE-STIMULATION CIRCUITRY



**INVOLUNTARY BODY / THIRD HAND**

Diagram © 1995

## DEFINITION DU SYSTEME *FRACTAL-FLESH*

### Une œuvre médiatique

*Fractal-Flesh* est un système de traitement du mouvement, intégrant corps organique et opérateurs décisionnels comme composants d'une œuvre numérique. Elle entre dans la catégorie des arts médiatiques. Au-delà de l'expression et de la représentation, les arts médiatiques visent à redéfinir de nouveaux termes de connexion et de liaison individus/individus ou individus/environnement.

« Les arts médiatiques questionnent les modalités de relations, les intervalles, les relais, l'entre-deux. Les arts branchés s'intéressent aux branchements. [...] L'homme parlant, échangeant, communiquant devient son propre objet d'analyse et cherche à le changer. »<sup>7</sup>

Le système *Fractal-Flesh* offre la possibilité de concevoir un corps comme site d'accueil de plusieurs « esprits ».

« La technologie vous apporte la possibilité d'être physiquement mus à partir d'autres esprits. [...] Le problème ne sera pas d'automatiser les mouvements du corps mais plutôt de rendre possible le transfert d'une action physique d'un corps vers un autre corps dans un autre lieu. »<sup>8</sup>

*Fractal-Flesh* pourrait correspondre à la définition de *l'installation performée* qui, selon la terminologie de David Thomas<sup>9</sup>, est un croisement entre l'art de la Performance et l'art de l'Installation. Basée sur une pratique artistique de l'installation, l'installation performée interroge les rapports artiste/environnement physique-symbolique spécifique. Cependant, elle diffère de l'installation à proprement parler par la présence effective corporelle de l'artiste et, contrairement à la Performance, la présence d'un corps humain vivant est réduite au statut de simple composante dans une économie d'artefacts et d'environnements. Le corps humain devient une « entité inhabituelle » puisque la spécificité de « son Moi situé et objectivé » est le produit direct de cette économie.

### UNE ŒUVRE NUMÉRIQUE

*Fractal-Flesh* est une œuvre numérique. A ce titre, elle interroge la virtualisation des actions et leur figuration.

Depuis l'apparition des nouvelles technologies, le terme virtuel qui n'était que très peu employé pour qualifier des images – et uniquement dans une discipline très précise qu'est l'optique – s'est trouvé associé de façon systématique aux images numériques, sous l'influence de son emploi anglo-saxon (*virtual*). La connotation attachée aujourd'hui au terme virtuel est davantage celle d'irréalité que de potentiel de réalisation<sup>10</sup>, bien que le terme *virtuel* soit opposé à celui d'*actuel* tandis

---

<sup>7</sup> Louise Poissant, « La mosaïque esthétiques des arts médiatiques », in Louise Poissant (sous la direction de), *Esthétique des arts médiatiques*, Presses de l'Université du Québec. Collection : Esthétique, Montréal, 2003. p.1-17.

<sup>8</sup> Stelarc, « Vers le post-humain, du corps esprit au système cybernétique », traduction par Franck Beaubois des textes issus du site internet de l'artiste, *Danse et Nouvelles Technologies*, Nouvelles de Danse 40/41, périodique semestriel automne-hiver 1999, Contredanse, Bruxelles, p.91.

<sup>9</sup> David Thomas, « L'art, l'assimilation psychasthénique et l'automate cybernétique », in Louise Poissant (sous la direction de) *Esthétique des arts médiatiques*, op.cit., p.365-382.

<sup>10</sup> Martine Joly [in Martine Joly, *L'image est son interprétation*, Nathan, collection « Nathan Cinéma » dirigée par Michel Marie, Paris, 2002, p. 79 – 84], nous fait part d'une expérience. Elle étudie 74 articles du journal quotidien *Le Monde* du 31 janvier 1990 au 2 novembre 1996, et du mensuel *Le Monde diplomatique* du 13 août 1993 à juillet 1995. Elle lance une recherche grâce au logiciel ALCESTE (Analyse de Lexèmes Co-occurents dans les Énoncés Simples d'un Texte) à partir des mots-clés « cinéma » et « dernières (ou nouvelles) technologies ». Le corpus obtenu était très restreint. En élargissant la recherche, elle constata que ce qui concernait le cinéma se trouvait inclus dans le concept « d'image » tandis que les nouvelles technologies étaient recouvertes par le concept de « virtualité ». Le deuxième

que le terme *réel* serait l'opposé de *possible*.

L'action des spectateurs qui animent à distance le corps de Stelarc est traduite en donnée numérique et suppose une médiation numérique. En effet, et contrairement aux phénomènes du monde réel, la donnée numérique ne se fait pas par principe de captation ou par transformation de la matière mais par construction (ou reconstruction) langagière de ce qui est de modélisable<sup>11</sup>. Elle n'est pas un objet physique mais une « quasi-chose », un double « fantomatique »<sup>12</sup> du réel, un intermédiaire entre la figuration du concret et le langage abstrait qui joue le rôle de médium. Le mouvement, en tant que donnée numérisée, est alors transformable en temps réel selon la détermination inscrite dans le programme.

Les signes numériques qui composent l'œuvre *Fractal-Flesh* se distinguent cependant des données de synthèse. En effet, une donnée numérique de synthèse actualisée par une interface de sortie est semblable à un percept issu du monde réel mais n'a aucune réalité physique, tandis que l'œuvre *Fractal-Flesh* actualise l'ensemble des données à l'intérieur d'un corps biologique, celui de l'artiste, en lui faisant effectuer des gestes réels.

## UN ENVIRONNEMENT-INTERFACE

*Fractal-Flesh* se présente comme le jeu dynamique de circulation/actualisation d'informations dans un réseau à interfaces multiples : son, écran, corps de l'artiste. A ce titre, elle répond à la définition de l'*environnement-interface*. Selon Pierre Lévy, peut se définir comme interface toute « surface de contact, de traduction, d'articulation entre deux espaces, deux espèces, deux ordres de réalités différents... »<sup>13</sup> En tant que système d'échange d'informations, l'interface est dynamique, elle n'a pas de forme. « Membrane osmotique »<sup>14</sup>, elle permet aux systèmes qu'elle unit/sépare des « relations réversibles, mutuelles, des inter-activités ».

En n'étant pas « objet » mais « partie d'objet », l'interface dépend nécessairement du système auquel elle appartient. Elle est un moyen qui permet au système d'interagir. L'interface ne saurait être autonome : ce n'est qu'une des nombreuses parties qui composent un système, elle exécute des opérations de transcodings et de gestions de flux d'informations. En aucun cas, et parce que l'outil est numérique, l'interface ne prétend être le *site identitaire* d'un système mais bien le *site d'identification* d'un système.

Pour Emanuele Quinze, il existe deux environnements numériques pour l'art : l'*environnement-monde*, et l'*environnement-interface*. L'art de l'environnement-monde fait vivre au spectateur l'expérience d'un monde achevé.

---

constat faisait apparaître que la « virtualité » ne concernait que très peu le cinéma lorsqu'il s'agissait d'images au profit du multimédia, mais surtout, que ce concept associé à l'image venait en dernière position derrière d'autres domaines tels que la politique ou l'économie.

Elle constate également que les termes associés au mot « virtuel » véhiculent des valeurs péjoratives : invasion, déréalisation, chimère, tactique, éventualité...

Les résultats obtenus esquissent sinon une nouvelle pensée issue de l'image, du moins une nouvelle façon d'envisager ses rapports au réel.

<sup>11</sup>Le langage numérique se compose de données abstraites : un langage logico-mathématique qui n'est ni matériel, ni physique, ni énergétique. La forme perceptible n'est que le résultat lisible d'une traduction du langage informatique en percept. Le programme matriciel qui véhicule l'information est le support nécessaire à l'existence d'une forme tandis que l'interface de sortie n'est que sa condition d'actualisation sous forme de percept. D'un point de vue technique, l'information est traitée par l'ordinateur en termes de signaux codés appelés bits. Il s'agit donc de symboles. Le langage informatique préexiste à tout résultat perceptible sur toutes sortes d'interfaces de sortie de l'ordinateur. Les paramètres de l'objet sont retranscrits en langage numérique, en une suite de chiffres répartis dans un tableau organisé sur un mode binaire de  $n$  colonnes et  $p$  lignes. Cette grille peut être modulée, réorganisée selon des combinaisons différentes qui correspondent à autant de modifications possibles de sa figurabilité. Le langage numérique ne peut donc figurer que ce qui est modélisable et offre une figure qui est une synthèse du réel.

<sup>12</sup> Stelarc parle de « corps fantôme » qu'il opposera au corps physique.

<sup>13</sup>Pierre Lévy, *Les technologies de l'intelligence*, Paris, La Découverte, 1990, p. 205.

<sup>14</sup>Paul Virilio, *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgeois, 1984, p.18.



« Dans le nouvel univers existent des objets qui ont des formes, des textures, des fonctions, et d'autres sujets, personnages qui ont un corps, une histoire. Les relations mises en jeu dans l'environnement-monde ont donc un statut différent : les sujets impliqués ne sont plus de simples agents, des opérateurs-machines, mais sont des individus déterminés. »<sup>15</sup>

L'environnement-monde permet la diégèse, il crée ou recrée un monde qui possède son espace-temps particulier, rempli de ses symboles et de ses lois propres, tandis que l'environnement-interface se qualifie par sa neutralité et sa transparence. Empruntant à Marc Augé la distinction élaborée entre lieu et non-lieu, Emanuele Quinze qualifie l'environnement-interface de non-lieu. En tant que tel, il s'oppose au principe de lieu qui, lui, est un espace identitaire dont la construction correspond, pour chacun des occupants, à un ensemble de possibilités, de prescriptions et d'interdits dont le contenu est à la fois spatial et social. Il est, à ce titre, triplement symbolique :

« Il symbolise le rapport de chacun de ses occupants à lui-même, aux autres occupants et à leur histoire commune. » Ainsi, « le lieu se définit comme identitaire (en ce sens qu'un certain nombre d'individus peuvent s'y reconnaître et se définir à travers lui), relationnel (en ce sens qu'un certain nombre d'individus, les mêmes, peuvent y lire la relation qui les unit les uns aux autres) et historique (en ce sens que les occupants du lieu peuvent y retrouver les traces diverses d'une implantation ancienne, le signe d'une filiation). »<sup>16</sup>

Un espace qui ne peut se définir ni comme identitaire, ni comme relationnel, ni comme historique définit donc ce que Marc Augé appelle un non-lieu.

Aucune histoire ne marque le non-lieu de son empreinte pour offrir aux occupants une identité. Dans l'espace du non-lieu, l'utilisateur n'est plus que ce qu'il fait, il est fonctionnel. Il est maintenu dans un anonymat relatif dû à cette identité provisoire. Seul, mais semblable aux autres, l'utilisateur du non-lieu entretient avec celui-ci une relation contractuelle. L'espace du non-lieu ne crée donc ni identité singulière ni relation, mais solitude et similitude.

L'environnement-interface est comparable à un système nerveux à l'intérieur duquel les relations qui s'instaurent sont des chaînes action/réaction définissant le principe d'interactivité. Contrairement à l'environnement-monde, l'environnement-interface est neutre et ne permet pas la narration mais seulement la démonstration, puisque « la synchronisation remplace l'unité de lieu, l'interconnexion se substitue à l'unité de temps. »<sup>17</sup>

Le paramètre fondamental de l'environnement-interface réside dans sa capacité d'absorption de toutes les différences identitaires, tant personnelle (un spectateur particulier) que spécifique (Humain/machine). Il ne crée pas un monde de synthèse, faisant de la donnée numérique un médium, mais démontre les interactions possibles par le biais de la technologie numérique. Stelarc et les spectateurs deviennent des composantes du système-interface, définies par leur opérationnalité :

- les spectateurs en tant que système-moteur (action) ;
- Stelarc en tant que système d'actualisation/interface de sortie (réaction).

Les relations « interindividuelles » ne sont donc pas construites relativement à une historicité-signifiante mais à un potentiel-information, pour une interaction qui n'est donc pas intersubjective mais inter-corporelle, et plus précisément, inter-nerveuse.

---

<sup>15</sup> Emanuele Quinze, « Scènes virtuelles du corps », *L'art à l'époque du virtuel*, sous la direction de Christine Buci-Glucksmann, collection arts 8, L'harmattan, 2003, p.181.

<sup>16</sup> Marc Augé, *Pour une anthropologie des mondes contemporains*, Paris, Aubier, 1994, p.156.

<sup>17</sup> Emanuele Quinze, « Scènes virtuelles du corps », art.cit, p.187.

La transparence qui caractérise l'environnement-interface ne laisse apparaître que le flux d'informations-*activités* et refuse ainsi toute stratégie d'identification. C'est un espace fonctionnel, opérationnel, dans lequel le spectateur se définit par sa capacité à créer une différence dans le système. Puisqu'elle est numérisée, son action ne peut se faire que dans les limites imposées, ou autorisées, par le programme. Il n'est pas sujet-acteur mais composant-opérateur.

Les arts de l'environnement-interface s'intéressent donc plus aux modalités de communication qu'au contenu du message. Le trajet du message circulant crée une forme, celle du réseau, et la possibilité d'une nouvelle dimension environnementale pour le corps, conçue comme prolongement nerveux de celui-ci. Cette topologie abstraite et immatérielle de l'interface produit le sentiment d'un espace illimité, infini, permettant la transition d'informations où les zones se redessinent sans cesse par le flux des informations qui y circulent.

## **REDEFINITION DES AGENTS DU SYSTEME *FRACTAL-FLESH* ET DE LEURS ROLES RESPECTIFS**

### **Le corps-objet-cyber**

Entièrement neutre et inscrit dans la seule action présente, démontrant une capacité « fonctionnelle » sans aucun autre but que sa potentialité technique, ne s'inscrivant dans aucun projet permettant de situer le présent comme construction d'un futur et coupé de tout passé, le corps de Stelarc fait la preuve de sa situation dans un non-lieu et ne se pense plus en termes de « borne individualisante » (terminologie d'Émile Durkheim).

Au centre de l'environnement-interface, il offre l'image d'une corporéité nouvelle, une corporéité hybridée, et ne se présente donc pas comme un « corps-esprit » mais comme un « corps-cyber » (terminologies de Stelarc) épuré, au sens chimique du terme, afin de correspondre à l'exigence de pacification et d'évidement du corps post-évolutionnaire.

« Le corps, connecté au réseau de la machine, a besoin d'être pacifié. En fait, pour fonctionner dans le futur, pour réellement achever une symbiose hybride, le corps aura besoin d'être aseptisé. »<sup>18</sup>

Le corps de Stelarc, en tant que composant central de ce système-nerveux-interface, réagit aux informations sans agir, sur le mode du réflexe, et pourrait être alors n'importe quel corps, n'importe quel objet interactif. En effet, l'objet interactif échappe à la définition traditionnelle de l'objet :

« L'objet a, depuis toujours, possédé une double nature : celle d'objet-prothèse, instrument qui amplifie nos possibilités biologiques à des fins précises, et celle d'objet-signé, support de signifiés possibles, s'intégrant dans le vaste et complexe langage des choses. »<sup>19</sup>

Or, cette dichotomie ne permet pas de rendre compte des nouveaux objets, d'une nature différente, capables de remplir des fonctions complexes et de mémoriser ou transmettre des informations. Cette nouvelle catégorie d'objets établit avec l'utilisateur « une interaction qui se présente sous la forme du dialogue. D'où la nécessité de considérer une nouvelle nature d'objet, celle de l'objet « interaction »<sup>20</sup>. L'objet, en tant qu'« interacteur », devient dynamique, « intelligent ».

« L'objet traditionnel interagit avec l'utilisateur de façon passive : il

---

<sup>18</sup> Stelarc, « Vers le post-humain » art.cit. p.91.

<sup>19</sup> Elio Manzini, « Entre réel et virtuel : l'objet interactif », in J.- L. Weissberg (éd), *Les chemins du virtuel*, Paris, centre Pompidou, 1994, p.85.

<sup>20</sup> Elio Manzoni, *Ibid.* p.86.

se contente d'exister, le sujet choisissant les utilisations possibles en lui attribuant différentes significations. Nous pouvons définir ce rapport comme une *interaction asymétrique*, cette asymétrie étant l'un des aspects sur lesquels on a toujours fondé l'idée d'objet par rapport à celle de sujet. Le propre de la nouvelle famille d'objets est, au contraire, de pouvoir modifier leurs comportements en fonction d'une variable extérieure. Ils abandonnent donc leur passivité, ils instaurent un dialogue et définissent avec le sujet (ou avec l'espace) une interaction qui tend à devenir symétrique : les deux pôles peuvent agir et réagir l'un par rapport à l'autre. »<sup>21</sup>

Par le principe d'interaction, rendant l'objet capable de modifier son comportement selon une variable extérieure, la nouvelle famille d'objet abandonne le caractère de passivité et bouleverse notre relation traditionnelle aux objets, face auxquels nous nous sentions sujet. Ces objets-interaction « se présentent comme des entités hybrides à mi-chemin entre deux pôles : le monde matériel des choses et l'univers immatériel des échanges d'informations. »<sup>22</sup>

L'objet devient donc « intelligent » aux vues des interactions qu'il peut réaliser, à l'image de l'intelligence humaine.

« On dit que l'on a un esprit, mais où siègent l'esprit et l'intelligence. Est-ce que ça réside vraiment en moi ou en vous ? L'intelligence et l'esprit ne se manifestent-ils pas plutôt par le langage, entre vous et moi ? Enfin, plus je fais des Performances, plus je réfléchis à mon expérience, et plus je considère que croire que j'ai un esprit qui m'est propre et un ego personnel ne représente qu'une illusion commode. En fait, mon intelligence ne se manifeste qu'entre moi et les autres dans un contexte social, à travers du langage. »<sup>23</sup>

Ces objets sont des entités hybrides, suspendues, qu'Elio Manzoni définit comme « objets quasi-sujets »<sup>24</sup> puisque qu'ils ont les caractéristiques du sujet (activité) mais aussi de l'objet (il ne constitue pas un noyau de territorialisation). Si Stelarc devient « objet quasi-sujet », les spectateurs-opérateurs, parce qu'ils utilisent un outil de traitement numérique de l'information, deviennent quant à eux « sujet quasi-objet ».

Par l'inversion de l'interface homme-machine dans l'œuvre *Fractal-Flesh*, le dispositif numérique n'est utilisé que pour permettre une nouvelle relation humain/humain sur le mode de la rencontre *sujets quasi-objet/objet quasi-sujet numérique*, envisagé en termes d'actions initiées. L'hybridation corps/machine-corps/corps transforme la dynamique de la subjectivité/objectivité où Sujet et objet ne sont plus des entités stables et imperméables l'une à l'autre.

Le spectateur « co-auteur » du geste, est privé de ses sens proprioceptif et kinesthésique et vit donc, au sein de l'œuvre, l'expérience éphémère d'une certaine désincarnation/réincarnation ubiquitaire, la possibilité d'être esprit hors-corps, « une volonté en transhumance » actualisé par le corps de l'artiste.

Libéré des contraintes pondérales, son corps devient trajet :

« Les corps connectés à la technologie de la réalité virtuelle sont transformés en entités fantômes capables d'agir à l'intérieur de bases de données et d'espaces digitaux. [...] Un corps virtuel et fantôme peut être doté de capacités semi-autonomes, de fonctions améliorées et d'une intelligence artificielle. Les fantômes peuvent manipuler les bases de données et agir avec d'autres fantômes dans l'espace cybernétique. LES CORPS PHYSIQUES ONT DES ORGANES, LES CORPS FANTÔMES SONT VIDES. Les corps

---

<sup>21</sup> Elio Manzini, Ibid. p.85.

<sup>22</sup> Elio Manzini, Ibid. p.92.

<sup>23</sup> Stelarc, « design et adaptation du corps dans l'univers cybernétique », in Louise Poissant (sous la direction de), *Esthétique des arts médiatiques*, op.cit., p.383-389.

<sup>24</sup> Elio Manzini, « Entre réel et virtuel : l'objet interactif », art.cit. p.92.

physiques sont pesants et particuliers, les corps fantômes sont flexibles et fluides. Les fantômes projettent et optimisent le corps. »<sup>25</sup>

Par la traversée de l'interface, le spectateur-opérateur se limite à son action sur le corps de Stelarc, à sa capacité à modifier l'image-corps. Sa présence se manifeste dans une fonction propre au système-moteur. Par la limite de leur rôle et du programme, les spectateurs-opérateurs sont liés selon un principe de similitude. Chaque agent spectateur-opérateur est alors substituable à un autre. En perdant toute possibilité d'identification, le spectateur-opérateur « n'existe » pas avec les autres mais comme entité isolée au milieu de comportements spectatoriels similaires au sien.

L'objet-quasi-sujet Stelarc, quant à lui, se virtualise :

« La virtualisation n'est pas une déréalisation (la transformation d'une réalité en un ensemble de possibles), mais une mutation d'identité, un déplacement du centre de gravité ontologique de l'objet considéré : au lieu de se définir principalement par son actualité (une « solution »), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique. Virtualiser une entité quelconque consiste à découvrir une question générale à laquelle elle se rapporte, à faire muter l'entité en direction de cette interrogation et à redéfinir l'actualité comme réponse à une question particulière. »<sup>26</sup>

Le corps virtuel est donc un corps réel qui oblige à repenser son identité. En effet, un écart de fait se creuse entre l'identité du *corps de Stelarc pour Stelarc* (la sensation du mouvement ainsi que la douleur physique lors de la Performance qui ne sauraient lui faire oublier l'existence physique de son corps) et du *corps de Stelarc pour les spectateurs-opérateurs*, rendu par l'interface numérique au rang de simple interface-image (en atteste l'expérience de la douleur réelle « infligée » à Stelarc par la médiation du réseau alors qu'il paraît improbable que les spectateurs-opérateurs aient été capables de le frapper violemment).

### **Le corps-interface**

Le corps humain « est conçu pour interfacer avec son environnement »<sup>27</sup>. Si le corps biologique est conçu pour la biosphère, il s'adapte mal à la technosphère parce qu'il est « pesant et particulier ». L'institution technologique, garante de notre humanité, offre ainsi les moyens de vivre en osmose avec l'environnement que nous avons nous-même construit et dans lequel nous nous définissons comme être humain. La technologie permet la fusion corps-environnement numérique, la dématérialisation de la chair, la dissolution du sujet <sup>28</sup> :

« En tant que surface, la peau fut un jour le commencement du monde et simultanément la limite du moi. En tant qu'interface, elle fut autrefois le site de l'effondrement du personnel et du politique. Mais maintenant, étirée et pénétrée par la machine, LA PEAU N'EST PLUS LA SURFACE LISSE, SENSUELLE, D'UN SITE OU D'UN ECRAN. La peau ne signifie plus désormais séparation. La rupture de la surface et de la peau signifie la disparition du dedans et du dehors. »<sup>29</sup>.

Ce n'est donc plus la peau, mais le corps entier qui peut dès lors jouer le rôle d'interface, non pas pour expression de soi mais pour l'expression du réseau.

Mu à distance par les internautes, le corps-interface de Stelarc exécute des mouvements involontaires auxquels il faut rajouter des mouvements relayés par l'interface de sortie de sa troisième

<sup>25</sup> Stelarc, « Vers le post-humain », art.cit. p.97.

<sup>26</sup> Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ? Éditions La Découverte/Poche Essais*, Paris, 1998, p.16.

<sup>27</sup> Stelarc, « Vers le post-humain », art.cit. p.84.

<sup>28</sup> Stelarc parle d'ailleurs de post-évolution et non de post-humain, considérant une différence radicale entre Identité Humaine et Actualisation Biologique de celle-ci.

<sup>29</sup> Stelarc, « Vers le post-humain », art.cit, p.84.

main, activée notamment par la stimulation des muscles de sa jambes et de son abdomen. Ce que les mouvements de Stelarc nous donne à voir, c'est la visibilité du flux d'informations numériques permettant la chaîne action-réaction qui définit cette relation inter-nerveuse. Hybridé au réseau, le corps de Stelarc devient lieu d'échange d'informations, il les centralise et, par sa forme et sa visibilité, les exprime. Son corps devient alors interface, non-lieu.

### **Le corps-espace de Stelarc**

L'interface écran auquel le spectateur-opérateur fait face cartographie le corps de Stelarc sous forme de silhouette dont l'unique fonction est de choisir la partie du corps qui sera stimulée. En traversant l'interface numérique, le spectateur ne pénètre pas dans un monde virtuel mais dans un corps organique. Le corps du spectateur-opérateur voit son action dans un autre corps, comme un jeu de miroir. Le corps de Stelarc, quant à lui, devient le site d'accueil de cette « communauté fantôme » faites de « moi fluide ».

Le corps de Stelarc est terminal, certes, mais également système central de la circulation des données. En effet, certains de ses mouvements seront traduits en son ou mixages vidéo. Ainsi, il existe une triple médiation entre l'utilisateur et l'actualisation, le corps de Stelarc initiant, à son tour, la gestion d'information de mixage vidéo, de son, ainsi que les mouvements de la troisième main. Le système entier n'est donc que la manifestation de l'activité corporelle de l'artiste connectée à celles des spectateurs tandis que, paradoxalement, le corps de Stelarc se réduit au statut de simple composante de la machine de l'interaction.

En centralisant les données et en les redistribuant dans l'ensemble du système, le corps de l'artiste perd ses frontières et se prolonge nerveusement. Le dispositif rhizomatique *Fractal-Flesh* évacue le substrat qui appesantit l'identité pour en faire un projet. Le corps cartographié se présente comme une série de parcours potentiels reliant divers points, formant ainsi un territoire étendu aux quatre coins du globe, aux contours imparfaitement délimités. Le système *Fractal-Flesh* devient alors, par le biais des relais, prolongement du système nerveux de Stelarc, système nerveux sans contour, sans « peau », composé uniquement d'informations numériques transitant sous forme d'impulsion électrique. Par la dissolution du sujet devenu trajet et l'abolition de la frontière intériorité-extériorité, le corps hybridé, numérisé et désincarné endosse la fonction d'espace sensible, de système nerveux, d'environnement-interface.

### **Ce qui fonde la communauté du non-lieu du système *Fractal-Flesh***

La compatibilité des éléments de *Fractal-Flesh*, afin de se constituer en système, induit la recherche d'un dénominateur commun qui assurerait sa cohésion. La circulation des informations est possible par la capacité partagée du corps biologique et des machines à recevoir et contenir des informations sous formes d'impulsions électriques, renforçant un peu plus l'image du système nerveux.

Les échanges deviennent mélanges, interactions, connexions :

« La cybernétique de second niveau et la nature de second niveau participent de ce que l'on pourrait appeler le « paradigme connexionniste », en vertu duquel tout est connecté et tout à un effet sur et interagit avec tout le reste. [...] Cette connexité, cette totalité indivise, cette action à distance sans médiation, capable de transcender les lois de l'espace et du temps par des interactions non locales, se reflète dans l'environnement télématique des réseaux de transfert de données par ordinateur, dans les vidéoconférences interactives, les sensations à distances et la télérobotique, où la communication peut aussi en un sens être « non locale » et asynchrone, bien que d'une autre façon et avec des résultats différents. »<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Roy Ascott, « L'esthétique de la cyberculture », Revue *Spirale*, Montréal, sept 1995, pp.24-25

Le corps de Stelarc – en tant qu'objet virtuel-interface de sortie – et la subjectivité des spectateurs-opérateurs – comme initiation numérisée d'une action devenue information – s'interpénètrent dans l'environnement-nerveux-prolongement du corps. Le système *Fractal-Flesh* est alors fortement intégré grâce à la circulation et la distribution des informations corporelles de l'artiste à travers diverses interfaces de sortie. L'environnement-interface, en permettant le « flux de soi », autorise une définition informationnelle du corps, soulignée par sa capacité à interfacer, et favorise une généralisation de l'espace dans lequel une seule information suffit à modifier l'ensemble du système. L'agent spectateur-opérateur, impersonnel et substituable, est hors-système dès qu'il n'est plus connecté.

La cohésion est encore renforcée par l'absence de délais et de stockage qui permet de concentrer l'énergie du système sur son fonctionnement, son entretien et son auto-surveillance.

Cependant *Fractal-Flesh* est totalement close sur elle-même malgré sa capacité d'absorption en son sein. Elle est alors « projet », autonome et éphémère, potentiellement démultipliable, modifiable, mais non-évolutive du fait de sa fermeture.

Dans un tel système, la place singulière dévolue à chacun ne se base pas sur la reconnaissance, par la communauté, d'une compétence particulière.

« A l'intérieur de la machine de l'interactivité, le sujet se définit par le fait de créer une différence dans le système, par sa capacité d'action/réaction, par l'opération. Sujet-opérateur. Mais peut-on vraiment définir cette entité comme un sujet ? »<sup>31</sup>

La désingularisation des spectateurs-opérateurs relève de leur réduction à une seule fonction. Le corps de Stelarc, quant à lui, ne s'apparente plus à un sujet social mais à un module, celui de traitement d'information qui ne saurait se confondre avec une lecture-interprétation ou compréhension du message propre à la subjectivité. Le module-corps de Stelarc traite le code mais pas le message, le mouvement mais pas le geste. L'interaction proposée par le dispositif *Fractal-Flesh* devient inter-dépendance plus qu'inter-action.

Du fait de la forte intégration du système, les opérateurs sont des éléments interdépendants et non-systémiques individuellement. Le système *Fractal-Flesh* est donc simple, il ne connaît pas de sous-système en son sein, et procède d'une régression d'individuation.

---

<sup>31</sup> Emanuele Quinze, « Scènes virtuelles du corps » art.cit. p.190.

## L'ART COMME EXPRESSION DE LA TECHNIQUE

Le corps de Stelarc soumis à l'information fournie par l'organisation du réseau manifeste une symbiose entre le corps humain et le « corps » du réseau. Dans cette Performance, toute la responsabilité quant à la création chorégraphique, habituellement caractéristique de la présence du sujet-artiste, se trouve être déléguée à la technologie puisqu'elle évolue selon les aléas de la forme prise par le réseau et non selon un quelconque critère de signifiante. Stelarc n'est donc ni l'auteur, ni l'interprète de la chorégraphie proposée, n'agissant selon aucune subjectivité, sensible ou symbolique, mais selon une stimulation électrique. De plus, l'interface permet le transit d'informations issues des spectateurs, mais pas leur identification. Le geste perd son caractère expressif, son intentionnalité et sa capacité à faire sens, pour devenir démonstration technologique.

La technologie est donc bien le centre de l'œuvre puisqu'elle englobe le corps. Celle-ci lui sert d'ailleurs de miroir :

« Il est de plus en plus difficile pour le corps d'être à la hauteur de l'attente de ses images. Dans le domaine des images multipliées et transformées, l'impotence du corps physique est apparente. MAINTENANT LE CORPS EST AUSSI PERFORMANT QUE SON IMAGE. »<sup>32</sup>

La corporéité a souvent été pensée selon le modèle technologique qui l'entourait. Descartes assimilait en effet le corps à une mécanique. Ce phénomène d'inversion du modèle entre le corps humain et ses outils s'inscrit dans un changement plus général de paradigme d'appréhension du sens. C'est ce processus qu'Edmond Couchot nomme l'expérience technesthésique<sup>33</sup>. Quiconque utilise et maîtrise bien une technique, quelle qu'elle soit, se trouve malgré lui influencé par elle. La connaissance ainsi acquise et l'utilisation fréquente de la technique lui donne à voir ce qui l'entoure avec des yeux et une intelligence régis en partie par cette technique. Par conséquent, chaque avancée technique constitue un effet technesthésique nouveau, modifiant la totalité de notre perception des phénomènes et notre lecture du réel.

« L'usage des techniques façonne chacun selon un *modèle perceptif* partagé par tous - un *habitus* commun sur lequel s'élabore une culture et dont l'art se nourrit. »<sup>34</sup>

Pierre Francastel dira à ce sujet, dans *Art et Technique* :

« Il existe un fonds commun de sensations et d'activités qui servent également de base à toutes les formes spécifiques de l'activité humaine dans un temps donné ». <sup>35</sup>

La pérennité de cette nouvelle modalité de perception, due à l'expérience technesthésique, ne peut être revendiquée par personne en particulier, c'est le fait d'une existence générale qui, en tant que phénomène culturel, s'éprouve sur un mode d'être « collectif ». Edmond Couchot développe sa théorie quant aux rapports qui s'établissent, dans le domaine de l'art, entre les automatismes techniques et la subjectivité. L'activité artistique est ici pensée comme mettant en jeu deux composantes du sujet : le sujet-JE et le sujet-ON<sup>36</sup>. Le sujet-ON est celui qui est modelé par l'expérience technesthésique, c'est un sujet dépersonnalisé. Le sujet-JE, a contrario, est l'expression d'une singularité irréductible à tout mécanisme technique et à tout habitus perceptif.

Chaque œuvre manifeste la relation – affrontement et/ou négociation – de ces deux composantes du sujet. Bien sûr, le processus d'individuation par l'expérience sensible, qui me

<sup>32</sup>Stelarc, « Vers le post-humain », art.cit. p 97.

<sup>33</sup> Edmond Couchot, *La Technologie dans L'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, Editions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998.

<sup>34</sup> Edmond Couchot, *La Technologie dans L'art*, op.cit. p.9.

<sup>35</sup> Pierre Francastel, *Art et technique*, Denoël/Gonthier, Paris, 1979, p.125.

<sup>36</sup> Le ON sous-entend une homogénéisation de la sensibilité que le NOUS n'aurait pas suggéré en tant que collectif permettant la singularisation.

confirme comme sujet, est un processus toujours à la fois individuel et collectif où Je et Nous sont les deux faces d'un même processus, l'écart entre eux constituant le dynamisme du processus. L'expérience sensible est donc l'articulation du JE et du NOUS auquel j'appartiens et par lequel je me définis comme JE. JE et NOUS partagent le même état de subjectivité. Or, au sujet-NOUS du processus d'individuation se substitue un sujet-ON, qui n'est pas une somme de JE mais bien un principe impersonnel caractéristique du non-lieu de l'environnement l'interface, contraint par la modélisation et par les limites du programme. Le NOUS qui se retire est tout à la fois le NOUS social que celui, historique, de l'espèce

« Être humain ne veut plus dire être immergé dans la mémoire  
génétique mais être reconfiguré dans le circuit du champ électromagnétique.  
DANS LE MONDE DE L'IMAGE. »<sup>37</sup>

### LA QUESTION ESTHÉTIQUE DE L'INTERACTION

Aux vues du constat de *déssubjectivisation* que nous avons dressé, comment qualifier la participation des spectateurs-opérateurs dans le non-lieu de l'interface ? Il nous semble en effet difficile de considérer Fractal-Flesh comme relevant de *l'esthétique relationnelle*<sup>38</sup>.

Nous aurions pu considérer que la participation active du spectateur rapproche l'œuvre du happening dans la mesure où celle-ci est constitutive de l'œuvre. Or, contrairement à la définition initiale du medium Happening<sup>39</sup> tel qu'il est apparu lors des œuvres des années 1960/1970 et 1980, ce n'est plus le corps du spectateur, guidé par l'artiste, qui s'inscrit dans un espace qui est l'expression de la subjectivité de l'artiste, mais la volonté du spectateur qui se manifeste dans le corps de l'artiste par le biais de la technologie. Ce n'est plus l'artiste qui oriente le corps et le mouvement des spectateurs mais le spectateur qui détermine les mouvements de l'artiste. Il ne s'agit plus, pour le spectateur-opérateur, de *voir de l'intérieur* mais d'*agir de l'extérieur*. Dans la mise en place du système *Fractal-Flesh*, Stelarc n'oriente pas les spectateurs-opérateurs dans un univers de sens mais

<sup>37</sup> Stelarc, « Vers le post-humain », art.cit. pp 97 et 98.

<sup>38</sup> Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel – domaine Critique, théorie & documents – Hors-série, Paris, 1998.

<sup>39</sup> Dans un article de 1958, Kaprow critique les notions de savoir-faire et de permanence de l'œuvre d'art : il conçoit dès lors une forme d'art aléatoire et éphémère qu'il nomme le *Happening* (événement en cours d'exécution). Alors que le spectateur peut entrer dans une œuvre *Environnement* afin de profiter d'un point de vue issu de l'intérieur de l'œuvre, le *Happening*, lui, propose, en plus de participer à cet "événement théâtral spontané et dépourvu d'intrigue". (Allan Kaprow, *Assemblage, Environnements and Happenings*, New York, 1961.) Dans "Les *happenings* sont morts : longue vie aux *happenings*" (1966), Kaprow en définit les caractéristiques principales, insistant notamment sur le fait que la ligne de démarcation entre *Happening* et vie quotidienne doit être aussi indistincte que possible, les thèmes, matériaux et actions pouvant être pris dans n'importe quel contexte, à l'exception du contexte artistique. Il préconise également que les *Happenings* soient improvisés, réalisés par des non-professionnels, et donnent lieu à une seule exécution. « Il s'ensuit qu'il ne doit pas y avoir (et habituellement il ne peut pas y avoir) de public ou des publics pour regarder un *happening*. [ ... ] Les beaux-arts demandent traditionnellement, pour être appréciés, des observateurs physiquement passifs qui travaillent avec leur esprit pour découvrir ce que leurs sens enregistrent. Mais les *happenings* sont un art d'activité, exigeant que création et réalisation, œuvre d'art et connaisseur, œuvre d'art et vie soient inséparables. » (*L'Art et la vie confondus*, pp. 91-94.) Nous n'oublions toutefois pas la critique formulée à l'égard des *Happenings* quant à la réduction de la manifestation subjective créatrice possible des spectateurs-opérateurs qu'illustre le témoignage de John Cage à propos de sa situation spectatorielle lors de *Eighteen Happenings in Six Parts* proposé en 1959 par Allan Kaprow "Lorsque je vais à un *happening* qui me semble régi par une intention, je pars en disant que cela ne m'intéresse pas. Aussi je n'ai pas aimé que l'on me dise dans *Eighteen Happenings in Six Parts* d'aller d'une pièce dans une autre. Car bien que je ne sois pas engagé dans la politique, j'ai en tant qu'artiste une certaine intuition du contenu politique de l'art et il ne contient pas la police". (John Cage Entretien avec M. Kirby et R. Schechner, "La salive", *Le Théâtre, 1968-1*, Paris, Christian Bourgeois, p. 213.) En effet, l'œuvre faisait preuve d'une grande directivité des spectateurs qui se voyaient distribuer une carte indiquant la marche à suivre : « L'exécution est divisée en six parties. Chacune contient trois *happenings* qui se produisent en une fois. Le début et la fin seront signalés par un tintement de cloche. Deux sonneries de cloches annonceront la fin de la séance. Vous avez reçu trois cartes. Asseyez-vous selon leurs instructions. C'est-à-dire, veuillez bien à changer de place pour la troisième et pour la cinquième partie... Il ne faut applaudir après aucune partie. Si vous le désirez, après la sixième. » (Allan Kaprow, *Catalogue Hors limites*, p. 57.)



dans une démonstration des possibles d'actions technologiques.

Ainsi, contrairement aux outils traditionnels de l'art, ce n'est pas l'empreinte de l'artiste qui transparait dans l'œuvre mais celle des logiciels et programmes utilisés (constitutifs du Sujet-On selon Edmond Couchot).

« Le sujet-JE, face à un sujet-ON dont les automatismes ne cessent de s'étendre, n'a trop souvent d'autre recours que d'affirmer sa seule présence, voire son vide. Il n'a plus le souci d'énoncer une *histoire* – constitutive de sa subjectivité et qui fonde son *autorité* -, il laisse en quelque sorte la technique « parler » à sa place, il lui abandonne l'initiative de cette *histoire*. »<sup>40</sup>

## CONCLUSION

*Fractal-Flesh* propose une « communauté sensible » dont les relations sont inter-corporelles, nerveuses, a-signifiantes. La communication interindividuelle n'est pas de l'ordre du symbolique esthétique mais de l'information sensitive. L'œuvre ne permet pas la rencontre et crée une relation asymétrique. Si le spectateur-opérateur est « autorisé », par le dispositif, à manipuler le corps évidé de Stelarc, comme une marionnette, celui-ci se trouve, comme la marionnette, au centre des attentions et des regards. Stelarc voit sa présence corporelle augmentée jusqu'à devenir espace mais le sujet-Stelarc, quant à lui, s'absente de l'œuvre et de son propre corps.

La participation des spectateurs-opérateurs ne s'inscrit pas dans une volonté d'organisation collective autre que la seule possibilité de se rassembler grâce à un maillage technologique. A l'intérieur du système, le corps « évidé » de l'artiste, nerveux, libère ses mouvements de la visée et de la mémoire qui le motivent.

L'œuvre ne renvoie qu'à elle-même et à sa possibilité d'être. Elle se détache du temps par l'absence de mémoire collective. Ainsi inscrite dans un perpétuel présent, où seules comptent la structure et l'organisation du réseau, *Fractal-Flesh* résonne de l'utopie d'abolition du temps. La participation est certes constitutive de l'œuvre, sans quoi le système n'aurait pas lieu d'être, mais elle n'est que moyen de l'œuvre-démonstration-technologique. En effet la Performance *Ping-Body* radicalisera le dispositif *Fractal-Flesh* en évacuant la présence des spectateurs-opérateurs, puisque Stelarc sera mu par le nombre de connexions à certains moteurs de recherches, les opérateurs, inconscients du rôle qu'ils jouent en se connectant à Internet, n'étant plus spectateurs-participants. Avec *Ping-Body* ce n'est donc plus la volonté du public, mais le réseau Internet lui-même qui devient l'origine des mouvements du corps de Stelarc. Le corps-environnement-interface de Stelarc renforcera dès lors sa caractéristique de non-lieu en abandonnant les derniers substrats de subjectivité qui existaient encore dans *Fractal-Flesh*.

---

<sup>40</sup> Edmond Couchot, *La Technologie dans L'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, op.cit, p.103.

## **BIBLIOGRAPHIE**

Marc Augé, *Pour une anthropologie des mondes contemporains*, Paris, Aubier, 1994

Roy Ascott, « L'esthétique de la cyberculture », *Revue Spirale*, Montréal, septembre 1995

Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel – domaine Critique, théorie & documents – Hors-série, Paris, 1998.

John Cage Entretien avec M. Kirby et R. Schechner, "La salive", *Le Théâtre*, 1968–1, Christian Bourgeois, Paris

Roger Caillois, « Mimétisme et psychasthénie légendaire », *Le mythe et l'homme*, Éditions Gallimard, Paris, 1938

Martine Joly, *L'image est son interprétation*, Nathan, collection « Nathan Cinéma » dirigée par Michel Marie, Paris, 2002

Allan Kaprow, « Assemblage, Environments and Happenings », Harry N. Abrams, New-York, 1966

Emanuele Quinze, « Scènes virtuelles du corps », *L'art à l'époque du virtuel*, sous la direction de Christine Buci-Glucksmann, collection arts 8, L'harmattan, 2003

Pierre Lévy, *Les technologies de l'intelligence*, Paris, La Découverte, 1990

Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?* Éditions, La Découverte /Poche Essais, Paris, 1998

Elio Manzini, « Entre réel et virtuel : l'objet interactif », in J.-L. Weissberg (éd), *Les chemins du virtuel*, Paris, centre Pompidou, 1994

Louise Poissant (sous la direction de), *Esthétique des arts médiatiques*, Tome II, Presses de l'Université du Québec. Collection : Esthétique, Montréal, 2003 :

- Louise Poissant, « La mosaïque esthétiques des arts médiatiques », p.1-19.
- David Thomas, « L'art, l'assimilation psychasthénique et l'automate cybernétique », p.365-382.
- Stelarc, « design et adaptation du corps dans l'univers cybernétique », p.383-389.

Paul Virilio, *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgeois, 1984