

CM Art & technologie 3

Robots, cyborgs et posthumanisme

marie.vicet@u-picardie.fr

Le **post-humanisme** est un courant de pensée né à la fin du XXe siècle, issu notamment des champs de la science-fiction, de l'art contemporain et de la philosophie, qui **traite du rapport de l'humain aux technologies** (biotechnologies incluses) et du changement radical et inéluctable que cette relation a provoqué ou risque de provoquer dans l'avenir.

« Chacun peut simplement construire le nouveau soi qu'il veut, libéré des contraintes de son passé et de son héritage génétique [...] une nouvelle conception de ce que cela signifie d'être un humain. Le fait d'accepter son apparence « naturelle » fait place au sentiment qu'il est normal de se réinventer soi-même. »

Jeffrey Deitch dans le catalogue de l'exposition *Post Human* qu'il a organisé en 1992.

ORLAN, Le Manifeste de l'Art Charnel, 1992

<http://www.orlan.eu/bibliography/carnal-art/>

Le Manifeste de l'Art Charnel

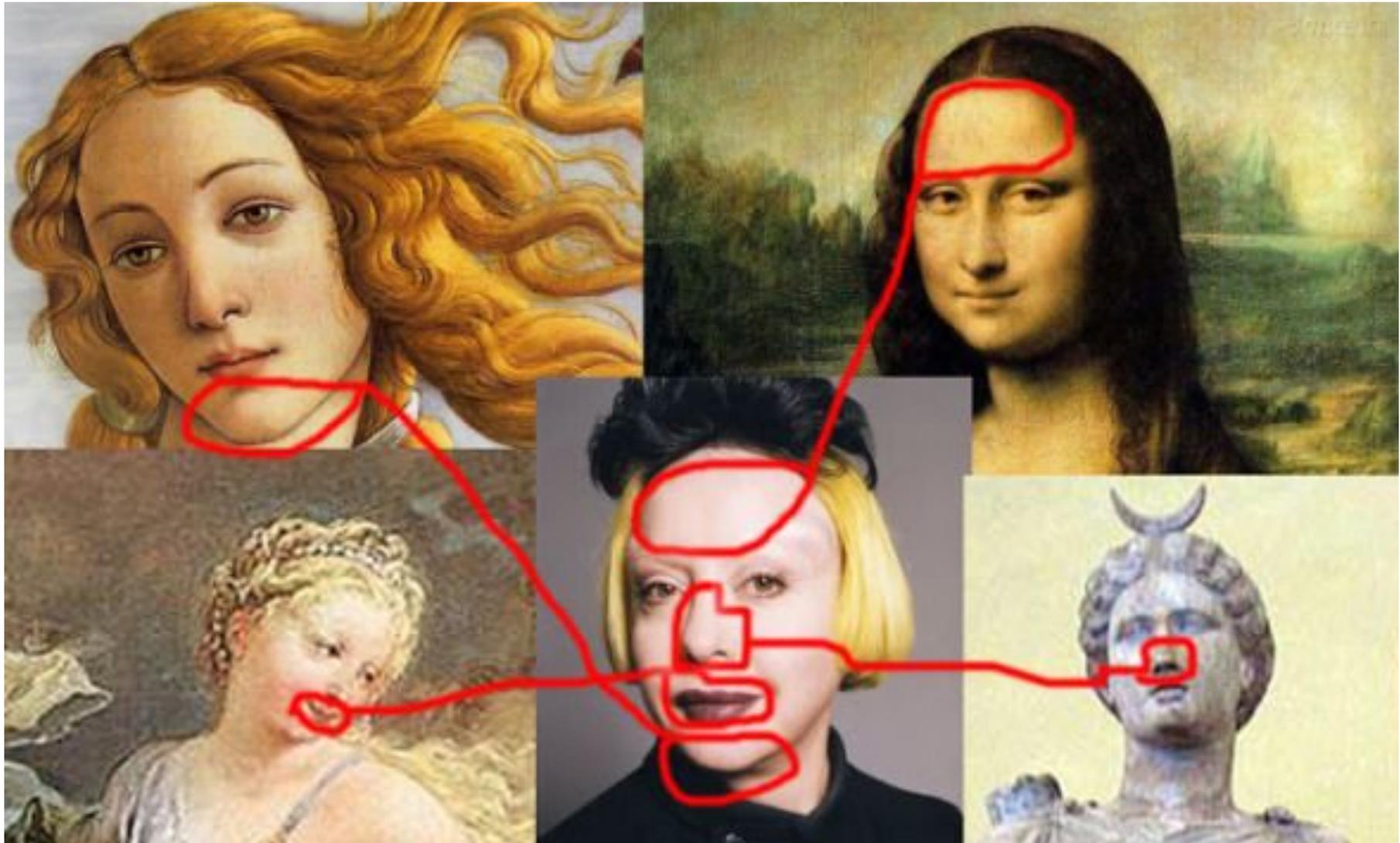
Définition : L'Art Charnel est un travail d'autoportrait au sens classique, mais avec des moyens technologiques qui sont ceux de son temps. Il oscille entre défiguration et refiguration. Il s'inscrit dans la chair parce que notre époque commence à en donner la possibilité. Le corps devient un "ready-made modifié" car il n'est plus ce ready-made idéal qu'il suffit de signer.

ORLAN, *La réincarnation de Sainte Orlan* ou *Images*, Nouvelles Images, 1990
Première d'une série d'opérations-chirurgicales-performances.



ORLAN, *Le Visage du XXI^e siècle*, 1990-1993

Série d'opérations chirurgicales-performances pendant lesquelles le visage d'ORLAN est remodelé.



ORLAN, *Omniprésence*, novembre 1993

Performance/opération filmée et diffusée simultanément à la galerie Sandra Gering de New York, au Centre Georges Pompidou de Paris, au Centre Mac Luhan de Toronto et au Centre multimédia de Banff (Canada)



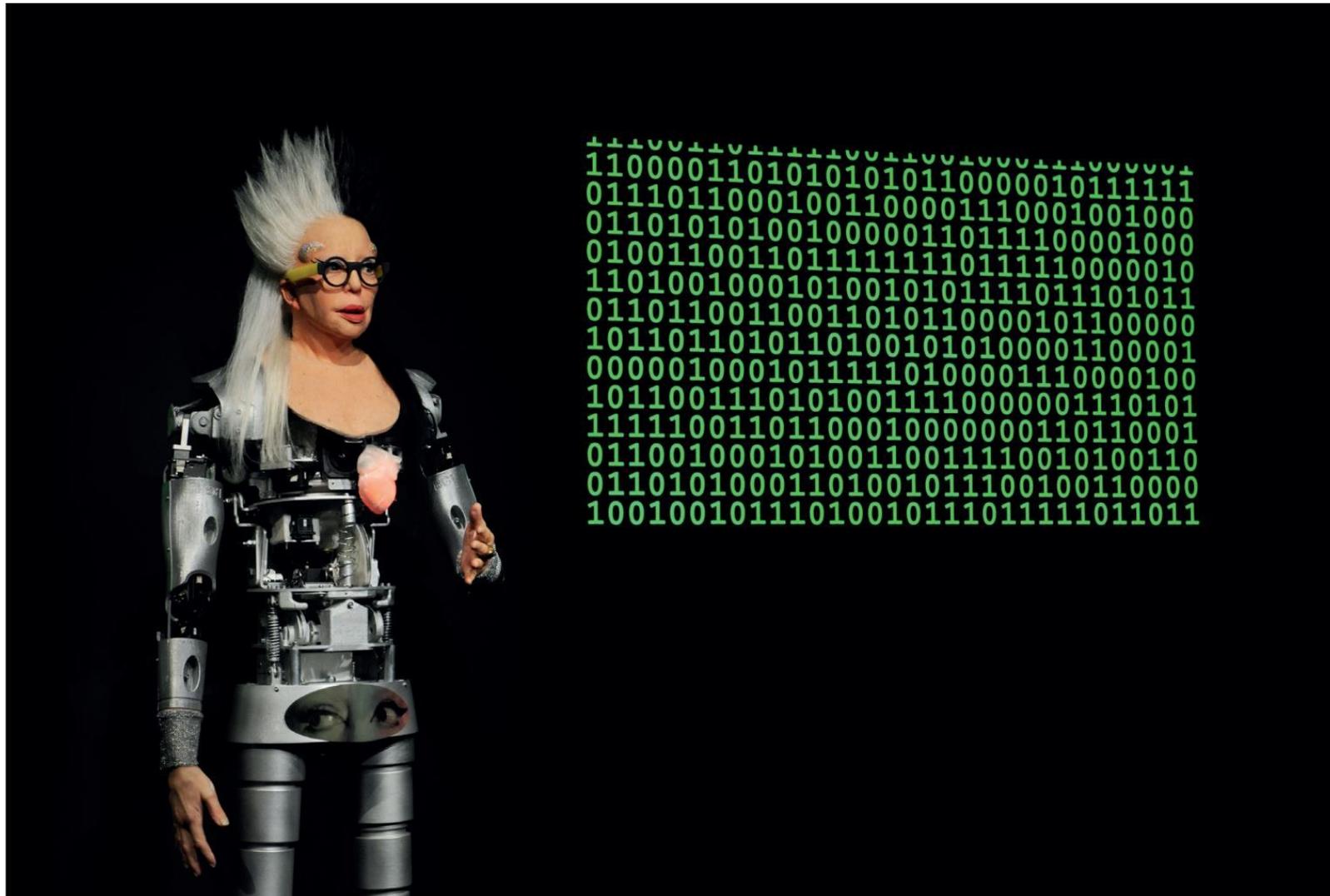


ORLAN, *Self-Hybridation*, 1994-en cours
Série de photographies numériques



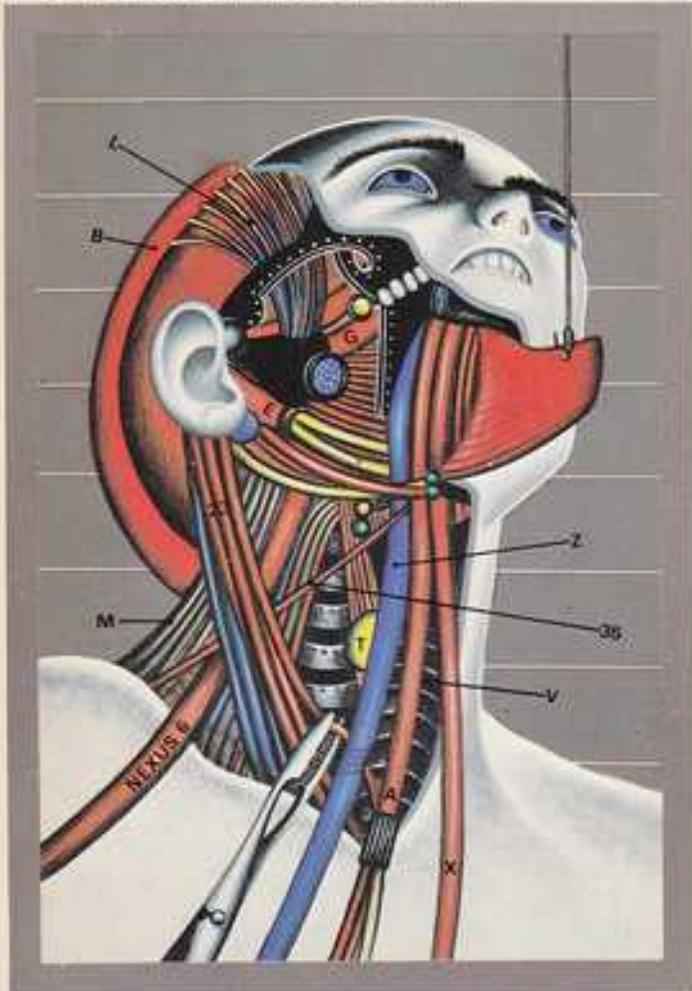
ORLAN, *ORLAN et ORLANOÏDE strip-tease électronique et verbal*, 2017

Composants électroniques, métal, silicone, robe en polyuréthane, écran TV LED, 170 × 350 × 210 cm



LES ANDROIDES REVENT-ILS DE MOUTONS ELECTRIQUES ?

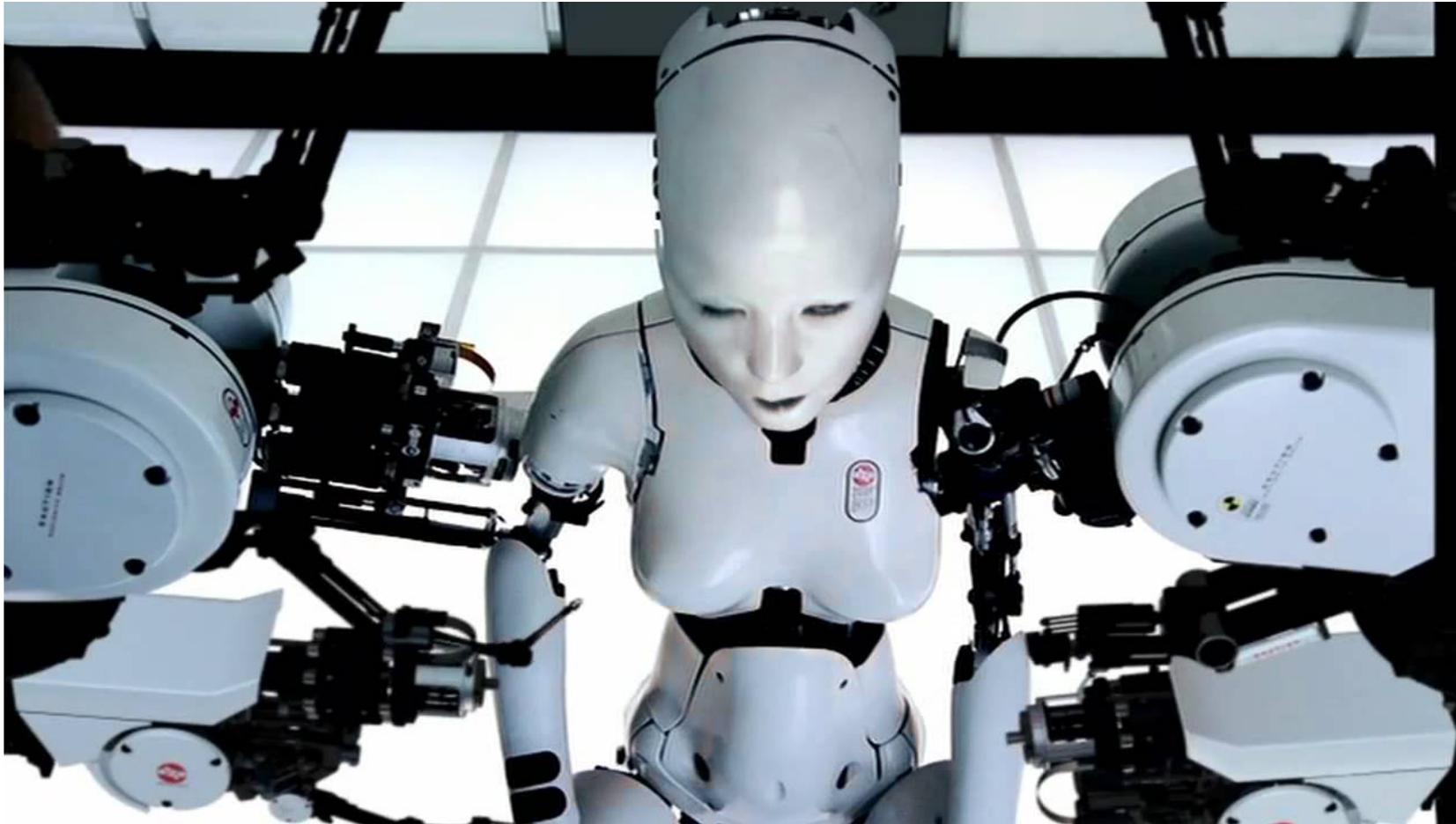
PHILIP. K. DICK **TITRESSE**



Roman de Philip K. Dick, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), édition française : 1976.

Adaptation cinématographique par Ridley Scott sous le titre *Blade Runner*, sortie en 1982.

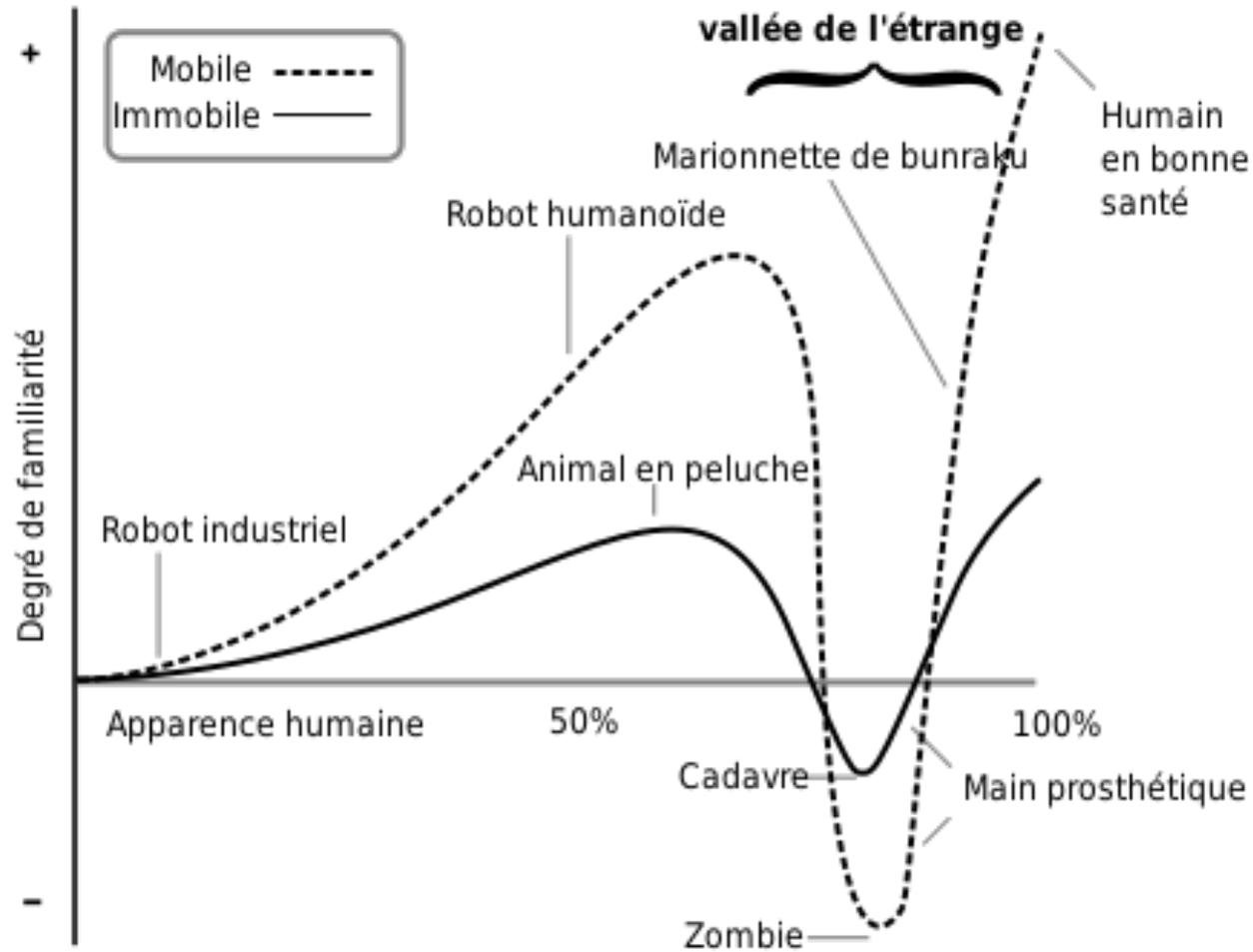
Chris Cunningham (dir.), *All is Full of Love*, 1999
Clip vidéo réalisé pour Björk, 4 minutes 09, vidéo, couleur, son, album « Homogenic ».



Notion d'*Uncanny Valley*, ou « **vallée de l'étrange / vallée dérangementante** », théorisée par le roboticien japonais **Masahiro Mori**, en 1970.

Inspirée des théories freudiennes de l'*unheimlich* (*inquiétante étrangeté*), ce principe explique que les imperfections d'un androïde paraissent d'autant plus dérangementantes à un humain lorsque leur ressemblance et leur mimétisme sont quasiment parfaits.

Schéma de la « Vallée de l'étrange »



**Kôji Fukada, *Sayônara*, film d' une heure et 52 minutes, 2015
Germino F., première actrice androïde**



Edouardo Kac, *Time Capsule*, le 11 novembre 1997
Œuvre biotélématique interactive sur Internet et à la télévision en direct



Kevin Warwick, professeur de cybernétique à l'université de Reading (Angleterre), s'est fait implanter une puce électronique reliée à son système nerveux le 14 mars 2002.



Le terme cyborg (de l'anglais « **cybernetic organism** ») apparaît pour la première fois **en 1960** dans un article intitulé « **Cyborg and Space** » rédigé par **Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline**. (Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline, « Cyborgs and Space », in *Astronautics*, septembre 1960, p. 26-27, 74-76).

Les deux scientifiques proposent ce condensé d'« **organisme cybernétique** » (être humain qui a reçu des greffes de parties mécaniques ou électroniques) pour incarner les avantages que pourrait procurer un système d'autorégulation d'une machine-humaine dans l'espace, à une époque où l'exploration spatiale devient une réalité.

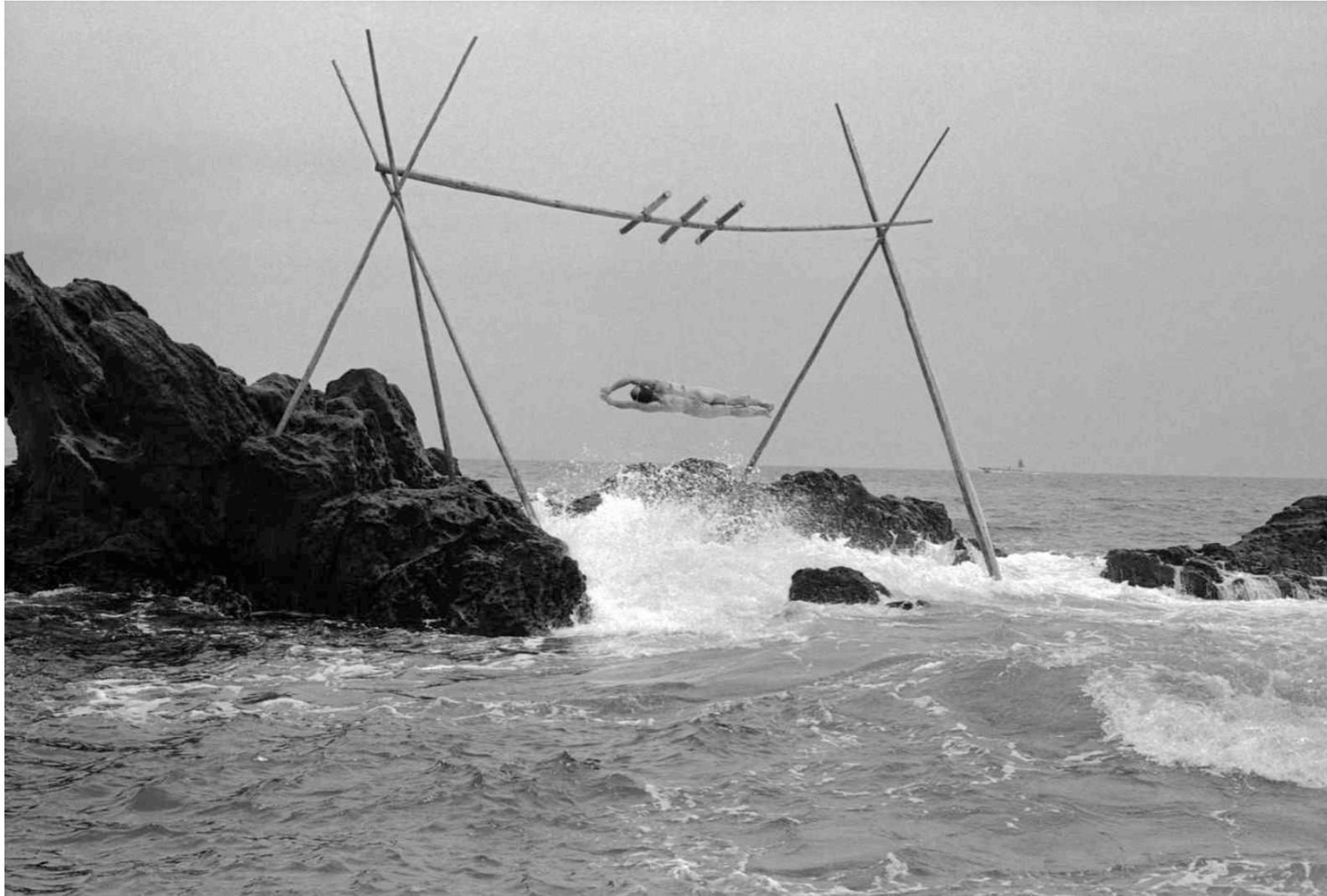
Stelarc, *Up/Down: Event For Self-Suspension*, 1980
Performance réalisée à la Tokiwa Gallery de Tokyo



« Le corps est passablement obsolète. Il est obsolète parce qu'il ne peut plus faire l'expérience de l'information qui y est accumulée. La technologie envahissante signale la fin de l'évolution darwinienne comme nous la connaissons, elle est le commencement de l'hybridation du biologique par l'artificiel »

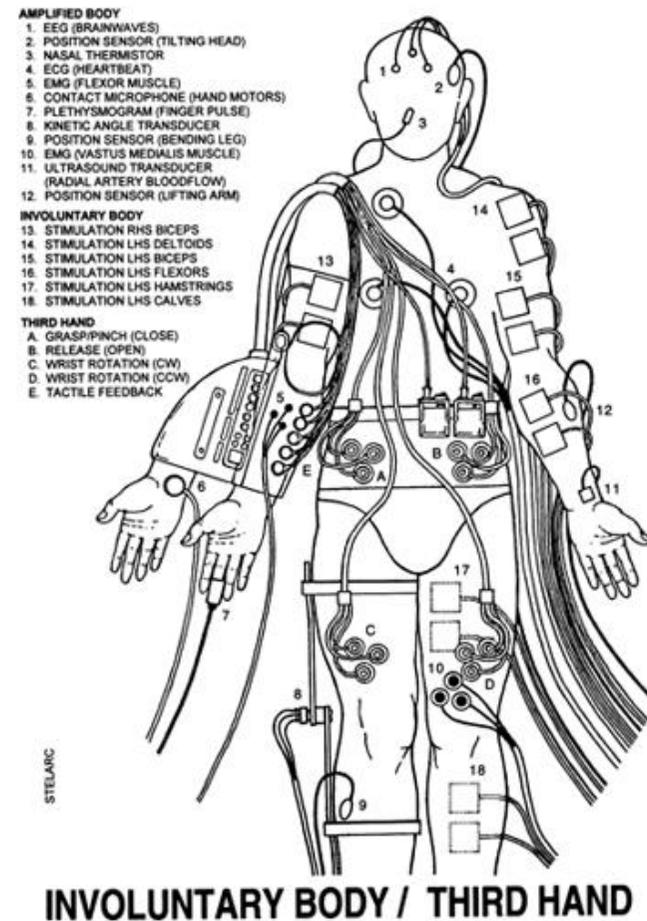
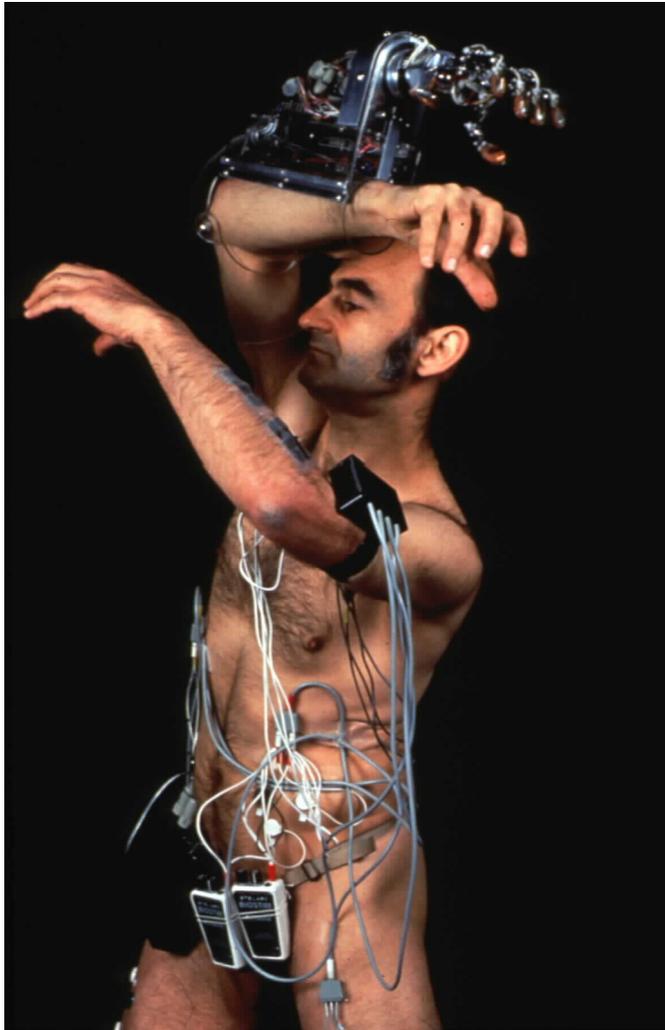
Stelarc

Stelarc, *Seaside Suspension: Event For Wind and Waves*, 30 May 1981
Performance réalisée à Jogashima, Japon



Stelarc, *The Third Hand*, 1976-1981

Prothèse mécanique de bras, aluminium, acier inoxydable, acrylique, électronique, électrodes, câbles et batterie.



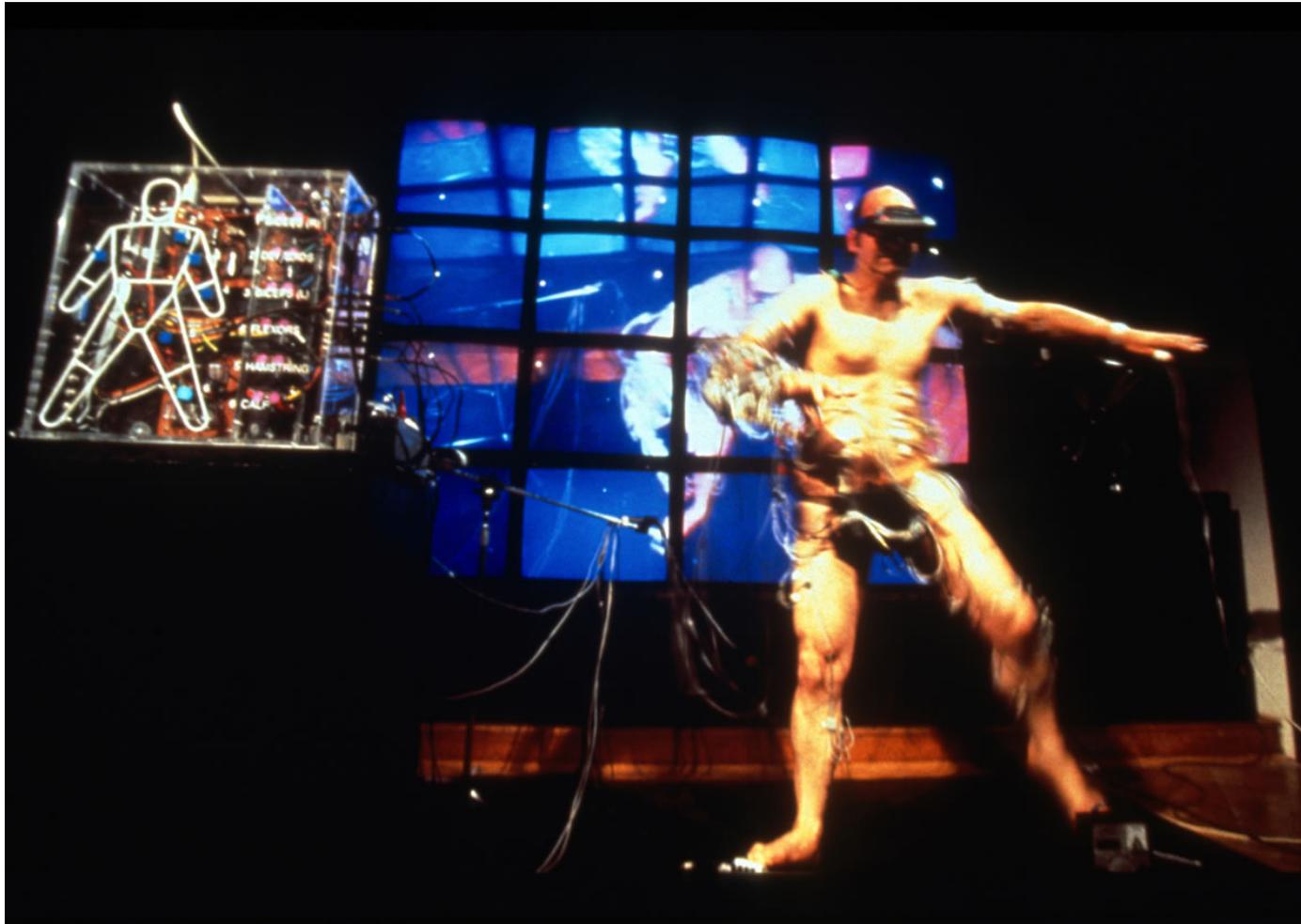
Stelarc, *Extended Arm*, 2000

Première performance le 5 Mai 2000 à Avignon pendant le programme « Mutalogues ».



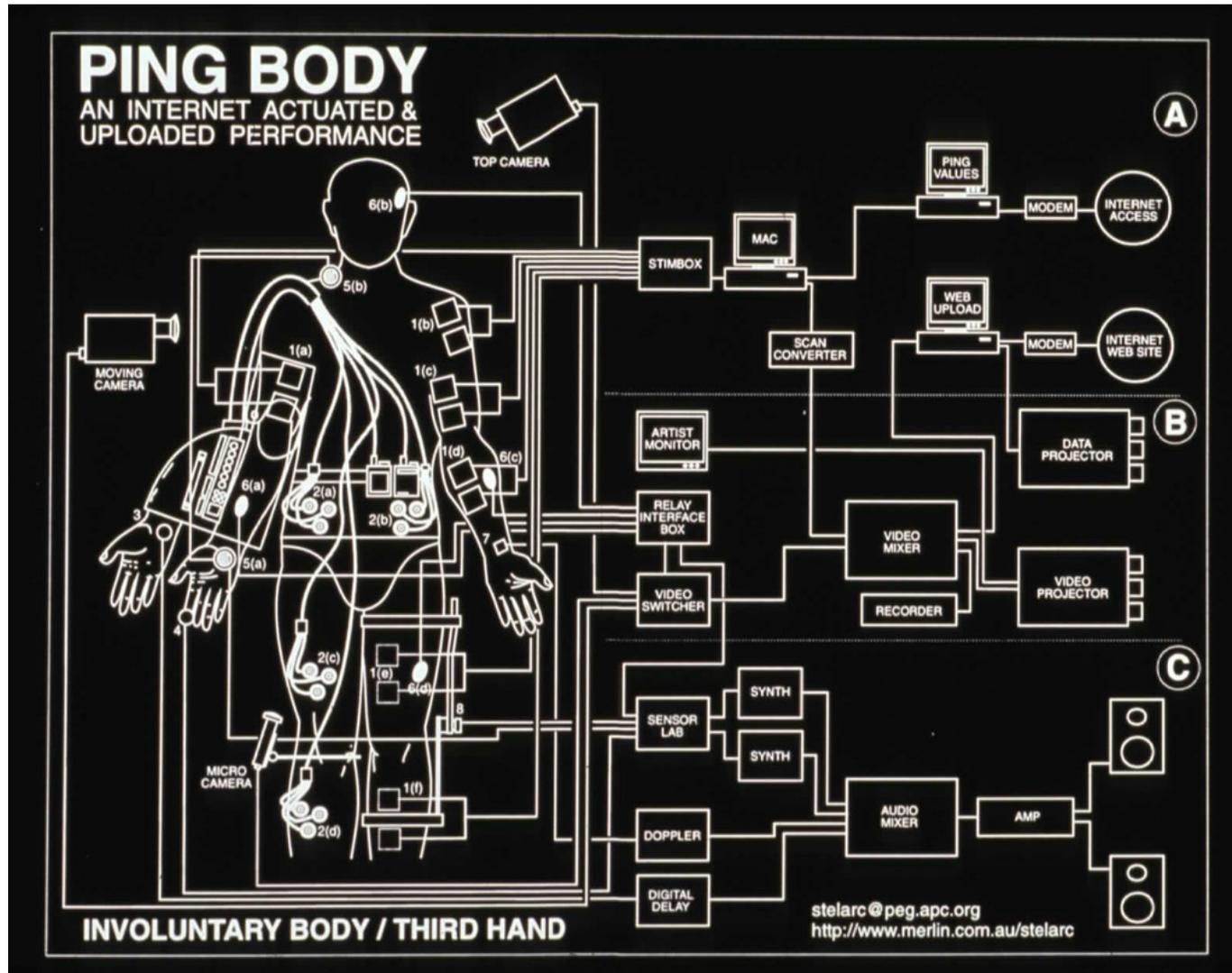
Stelarc, *Fractal Flesh for Telepolis*, 1995

Performance pendant laquelle les visiteurs se trouvant au Centre Pompidou à Paris, au Media Lab à Helsinki, et à la Doors of Perception Conference à Amsterdam contrôlent le corps de l'artiste, qui est lui, au Luxembourg.



Stelarc, *Ping Body*, 1996

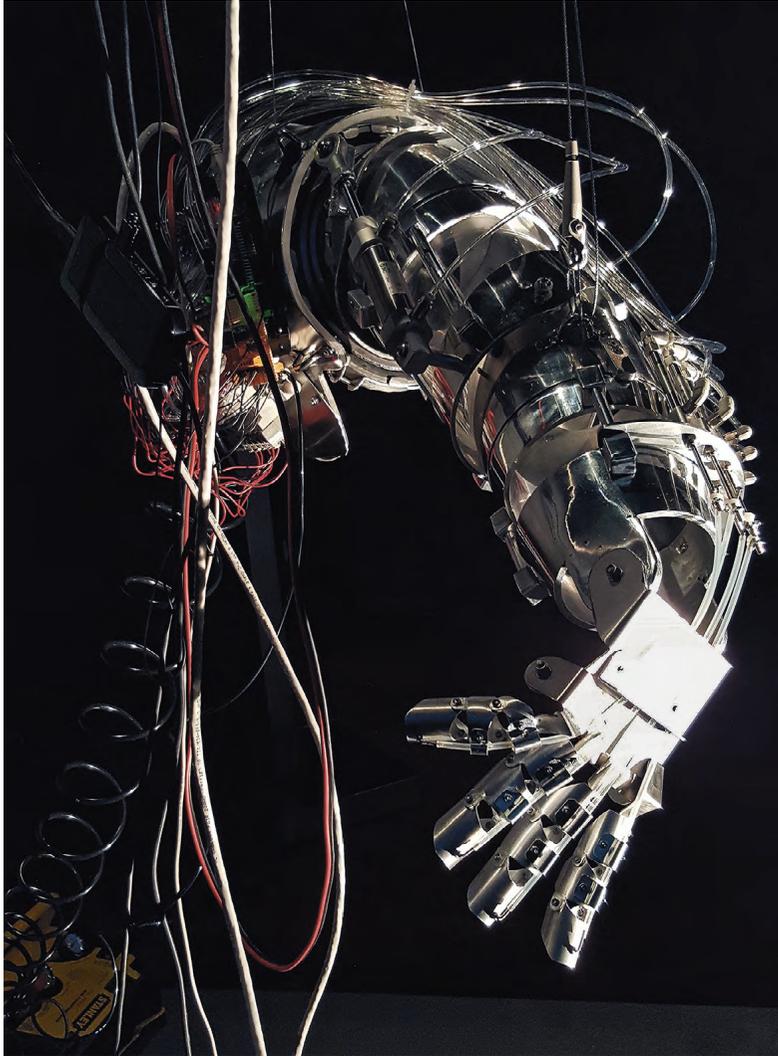
Performance réalisée au Artspace de Sydney, lors de la conférence « Digital Aesthetics »



Stelarc, *Re-Wired / Re-Mixed : Event for Dismembered Body*, 2016

Bras Exoskeleton, vidéo HD 16/9e 60 × 25 cm ; 12 kg

Performance présentée pour la première fois au Perth Institute of Contemporary Arts en août 2015.



Eric Paulos et John Canny, *PRoP – Personal Roving Presence*, depuis 1997

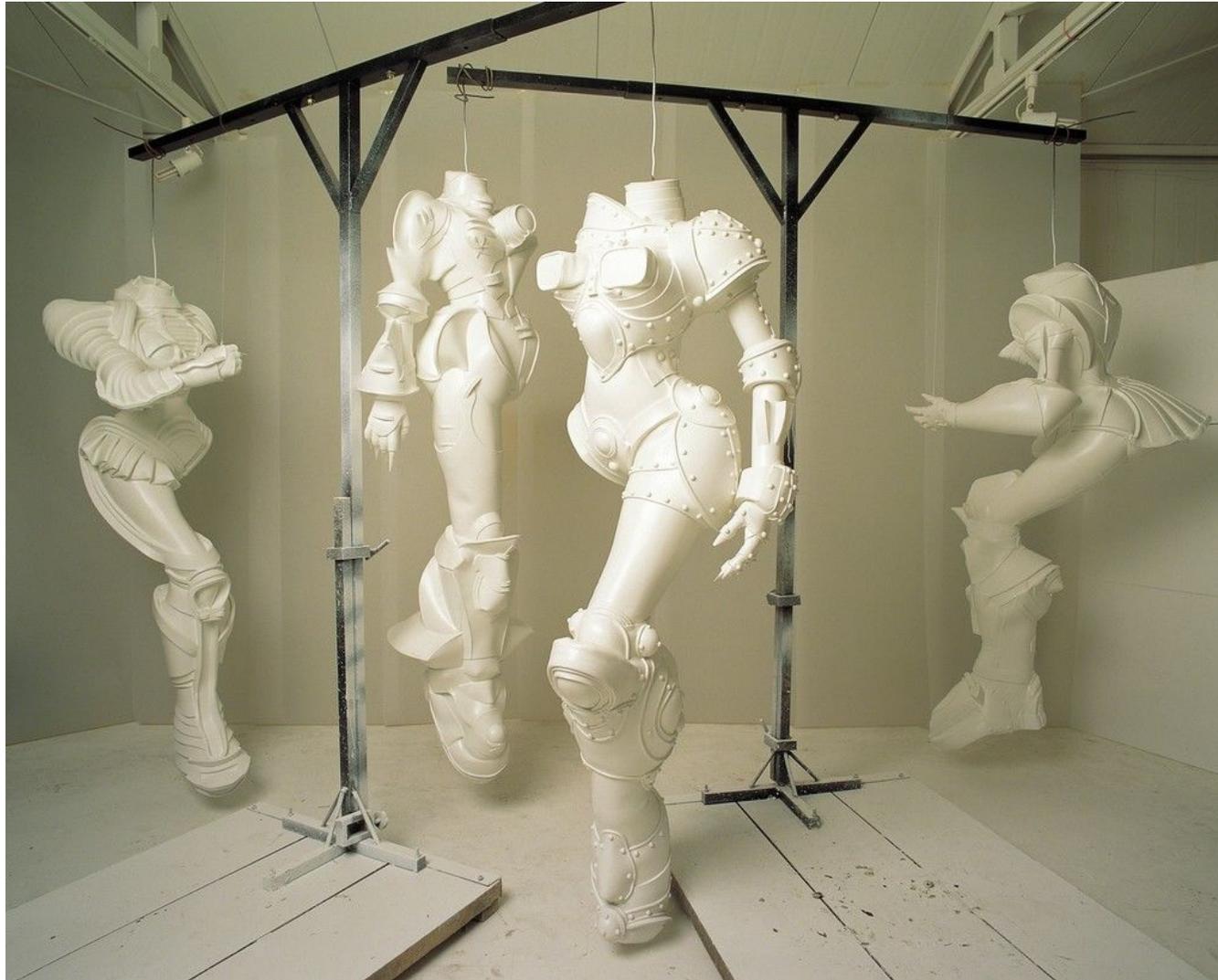


Donna Haraway, zoologiste, philosophe, et enseignante en *Feminist Studies* à l'Université de Californie, publie en 1984 le texte ***Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle***, dans lequel elle prend en compte la technologie et ses conséquences sur les rapports humains.

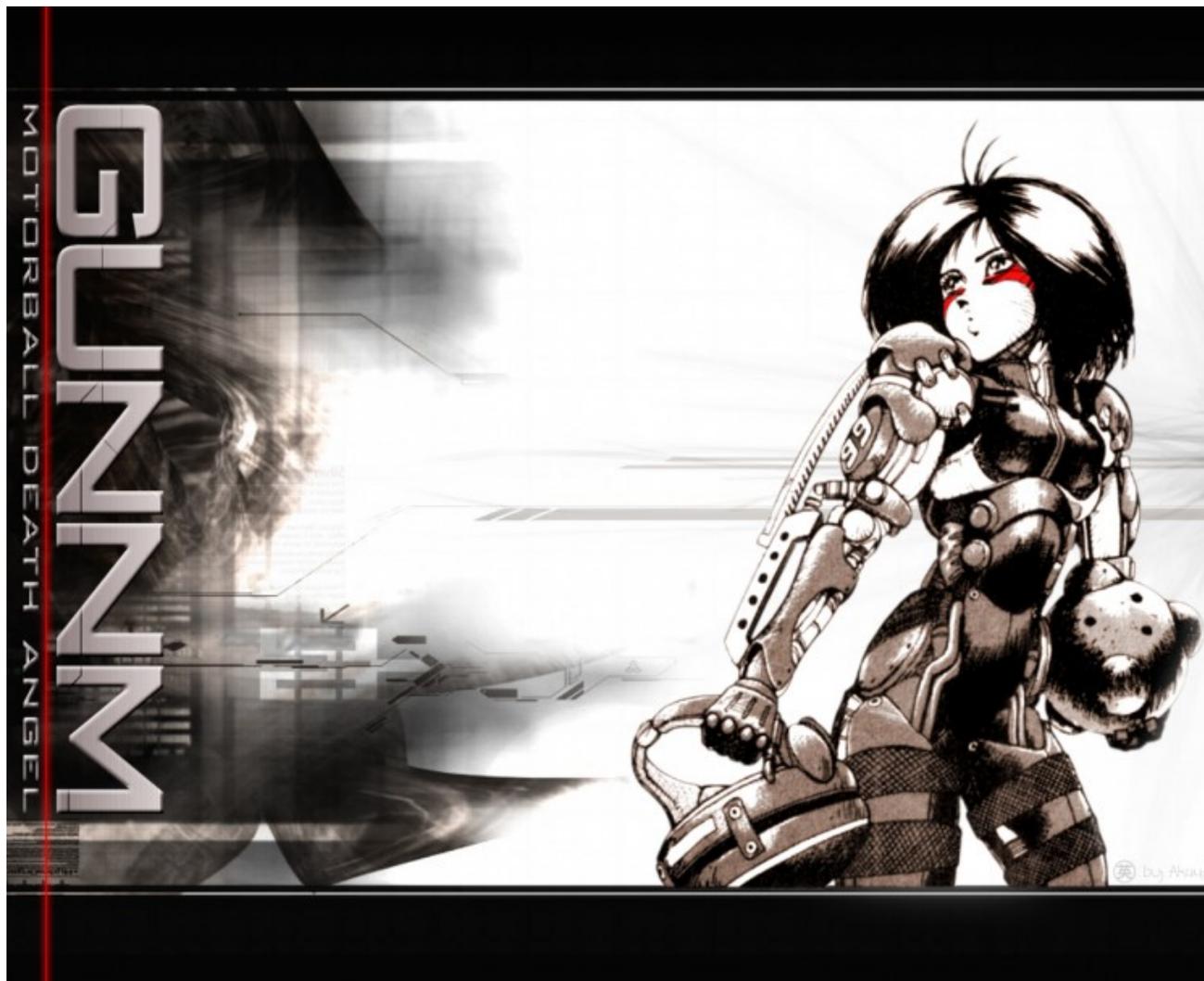
Elle envisage la **technologie** comme une **possibilité de redéfinir le féminisme**, et la **figure du cyborg** comme **l'avenir de la femme**.

Lee Bul, *Cyborg W1-W4*, 1998

Sculptures en silicone coulé, remplissage polyuréthane, peinture, Séoul, Artsonje Centre



Gally, petite fille transformée en femme-cyborg, héroïne du manga *Gunnm* de Yukito Kishiro, 1990-1995, sorti chez Glénat entre 1995 et 1998 dans la collection « Akira » en France.



Cao Fei « China Tracy », *i.Mirror*, 2007

Machinima de 28 minutes, présenté pour la première fois dans le Pavillon chinois dans le cadre de la 52^{ème} Biennale de Venise



Le mot **machinima** est un mot-valise formé à partir de « **machine** », « **cinéma** » et « **animation** », inventé par **Anthony Bailey et Hugh Hancock en 1999**. Ce terme désigne un genre cinématographique et une technique de production de film qui utilise des **séquences vidéos capturées à l'intérieur d'espaces virtuels en temps réel**, le plus souvent dans un moteur graphique de jeu vidéo mais pas exclusivement (*EverQuest* ou *World of Warcraft*, par exemple).

Le **métavers** (de l'anglais metaverse, contraction de meta universe, c'est-à-dire **méta-univers**) est un monde virtuel fictif décrit dans le roman cyberpunk *Snow Crash (Le Samouraï virtuel)*, paru en 1992, de Neal Stephenson.

Ce monde virtuel, créé artificiellement par un programme informatique, héberge **une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars** pouvant s'y déplacer, y interagir socialement et parfois économiquement. Ils peuvent également interagir avec des agents informatiques.

Inception

Facebook veut changer de nom pour basculer dans le métavers

Le géant des réseaux sociaux souhaite, d'après le média américain «The Verge», changer de marque afin de mieux refléter ses ambitions dans le futur de l'Internet immersif.