

La mutation du Minotaure Marcel-Lí Antúnez Roca à la 10^e édition du *Mois Multi*

Yves Doyon

Numéro 103, automne 2009

Le futurisme a 100 ans

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/59341ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Doyon, Y. (2009). La mutation du Minotaure : Marcel-Lí Antúnez Roca à la 10^e édition du *Mois Multi*. *Inter*, (103), 44–47.

La mutation du Minotaure

[Marcel-Lí Antúnez Roca à la 10^e édition du *Mois Multi*]

— YVES DOYON

À l'origine, l'objet de la prothèse est de redonner à l'homme ses capacités perdues, d'en corriger les imperfections ou de réparer les accidents de parcours, lui permettant de redevenir un humain dans sa totalité ou, à tout le moins, de recouvrir une apparence humaine. Les prothèses déployées en art visent avant tout à créer ou à recréer un monde réel ou virtuel, à prolonger (*étendre*) le potentiel de l'homme en s'appropriant les qualités de la technologie dans une sorte de cannibalisme rituel qui, de tout temps, a accompagné l'humanité dans le contrôle de son environnement. Certes, les formes déployées s'activent essentiellement dans un univers virtuel fait d'images, de sons et, parfois, d'environnement mécanique. Mais à l'instar de tout processus de mutation, elles installent un ordre symbolique d'appropriation qui bouscule concrètement l'ancien rapport au monde. Êtres hybrides greffés d'extensions technologiques et mécaniques, les artistes annoncent les mutations à venir dans un monde de plus en plus technoscientifique et qui rêve ce que rêvent tous les mutants, à savoir muter constamment. Ce faisant, et au-delà de la valeur et des qualités intrinsèques de chaque prestation, ils posent, implicitement ou non, la question d'une identité nouvelle pour l'homme dans cette fabrique du posthumain¹ que sont devenus la science et les arts d'aujourd'hui.

Face à l'incomparable puissance technologique qui existe et prend place dans notre environnement, ce n'est plus tant l'apparition d'une nouvelle mécanique qui importe que l'usage qui en est fait par les créateurs. S'appropriant et détournant pour leurs usages propres des procédés (implants, greffes), des modes opératoires (interfaces de contrôle, positionnement GPS) et des mécaniques cybernétiques (exosquelettes, membres artificiels), ils questionnent profondément notre perception du réel et notre rapport au devenir technologique.

Systématurgie et mutation de la pensée

Membre fondateur du collectif multidisciplinaire La Fura dels Baus², l'artiste catalan Marcel-Lí Antúnez Roca se consacre dès le début des années quatre-vingt-dix à son travail personnel, installations interactives et spectacles-performances qui utilisent et traitent des nouvelles technologies. Une culture de bactéries (*Agar*, 1999), des machines-prothèses à la chorégraphie aléatoire (*Requiem*, 1999), une sculpture mêlant biologique et robotique (*Joan el hombre de carne*, 1992), des rituels *high tech* (*Afasia*, 1998 et *POL*, 2002), « l'informatique, la robotique, le numérique s'inscrivent dans ce propos comme des outils qui induisent un langage spécifique, réticulaire et interactif »³. Il

> Marcel-Lí Antúnez Roca, *Epizoo*. Photo : Luis Arellano.



> *Requiem*, installation interactive, 1999. Photo : Darius Kœhli.

crée et développe des machines corporelles truffées de capteurs, de *dreskeletons* et d'*exoskeletons*, qui lui permettent de contrôler tant les éléments scéniques (lumières, sons, images) que les corps humains et artificiels, et des interfaces robotiques, numériques et informatiques, qui modifient les processus narratifs devenus hypertextuels et multimédiatiques.

Ce procédé mélangeant technologie et théâtre, Antúnez Roca l'appelle *systématurgie*, un néologisme qu'il définit précisément comme une dramaturgie du système : « un système qui se présente comme un dispositif cyber-artistique

actif, mêlant le biologique et le technologique, et célébrant le vivant sous toutes ses formes, des plus primitives (évolution naturelle) aux plus avancées sur le plan scientifique (progrès humain technologique). [...] Dans l'œuvre de Marcel-Lí Antúnez Roca, le robot devient acteur, il prend vie et se dégage de sa cybernétique, de la même manière qu'un corps peut se décharger de ses organes, devenant autre chose⁴. « Dans l'œuvre de Marcel-Lí Antúnez Roca, le robot devient acteur, il prend vie et se dégage de sa cybernétique, de la même manière qu'un corps peut se décharger



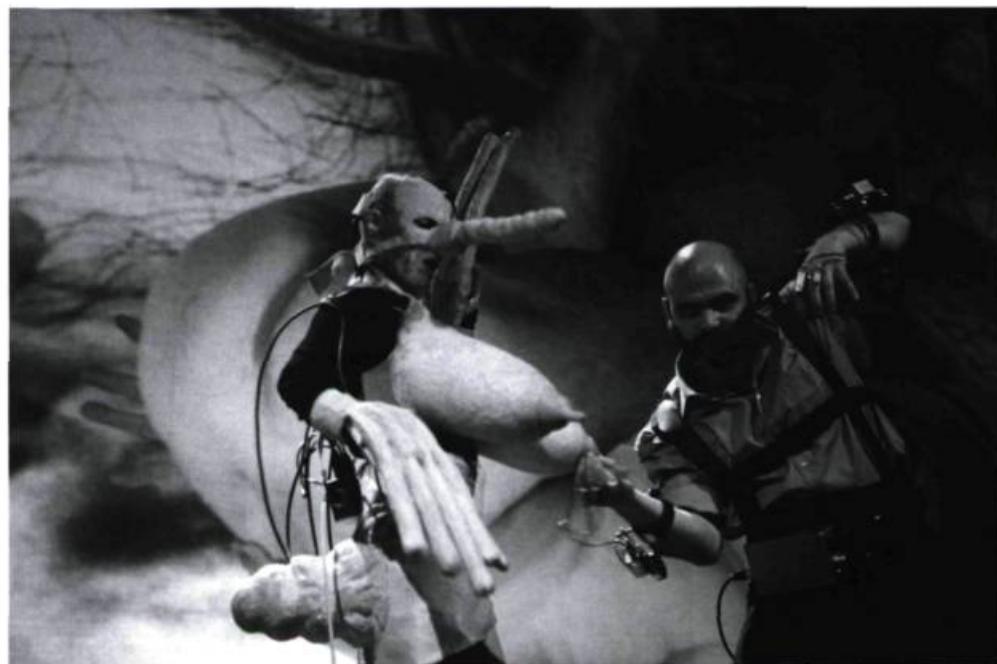
> *Epizoo*, image numérique, 1994. © Marcel-Lí Antúnez Roca.

de ses organes, devenant autre chose. »⁵ Puisant aux sources des théâtres classique et populaire tout en s'inspirant des progrès scientifiques et des artistes de la biotechnologie, ses propositions artistiques investiguent le corps dans son rapport sensible au monde. Mais, contrairement à certains cyberartistes qui proclament que le corps est devenu caduc, Marcel-Lí Antúnez Roca continue d'affirmer la centralité de la chair⁶, ce qui dote son travail d'une dimension ironique et humaine, et place l'homme au cœur d'une confrontation permanente avec la technologie qu'il tente d'intégrer, d'hybrider.

Dans la performance interactive *Epizoo* (créée en 1994 et présentée au *Mois Multi*), Antúnez Roca se livre en pâture aux mains du public. En serré dans un exosquelette, l'artiste se tient sur une plateforme circulaire qui exécute des mouvements de rotation. Une ceinture et un casque, auxquels sont fixés des mécanismes pneumatiques, permettent de comprimer fesses et pectoraux tout en faisant bouger nez, bouche et oreilles. À l'aide d'un ordinateur, le spectateur, qui navigue parmi onze environnements interactifs, exerce son contrôle non seulement sur l'environnement (lumières, images et sons), mais sur le corps du performeur qui subit pressions, déformations et contractions au gré des manipulations. Sculpture de chair robotisée, l'artiste se transforme en

jeu vidéo humain : « *Epizoo* est le début de la transformation de l'artiste en une interface, une espèce de membrane entre l'œuvre et son public⁷. »

Bien que l'écran d'ordinateur en atténue l'impact, créant une distance émotive entre le public et le sujet « torturé » qui s'objective, *Epizoo* n'en demeure pas moins une mise en scène efficace sur le cyborg, cet hybride entre machine électronique et être de chair. Sur le mode parodique, Antúnez Roca pose la question du contrôle homme-machine sans pour autant



> *Protomembrana*. Photo : Carles Rodriguez.

trancher quant à la primauté : est-ce l'homme qui contrôle la machine qui contrôle l'homme... ? Une question qui trouve sa pertinence face aux machines humaines des maisons domotiques⁸, aux vêtements intelligents qui se modifient selon l'humeur ou libèrent des vitamines⁹ et aux biopuces implantées sous la peau à des fins d'identification permanente¹⁰ ou simplement pour tracer des tatouages qui croissent et évoluent au fil des ans : « En se positionnant comme objet d'expérimentations, Roca amène le spectateur à s'interroger sur les risques de la manipulation du corps par les technologies. Son corps est un médiateur où le spectateur devient le remodeleur de l'apparence physique¹¹. »

Mais plus encore, en tant qu'initiateur de ces interrogations et par l'exercice de nommer ces pratiques nouvelles, Antúnez Roca met en place une pensée hybride, une pensée qui se pense en tant que système.

Le projet *Membrana*

Commencé en 2006, *Membrana* marque un changement dans les procédés mis en place par Antúnez Roca. Associés aux disciplines traditionnelles que sont le dessin et le théâtre d'idées, les interfaces, prothèses et autres éléments interactifs s'unissent alors pour construire un récit expansif et éclaté, non hiérarchisé et centré sur les thèmes

récurrents que sont la sexualité, le rituel, l'exhibitionnisme et la luxure. Tel un demiurge, Antúnez Roca interrompt régulièrement son action pour introduire un élément nouveau, orienter le récit ou tout simplement guider le public dans le dédale de sa systématogie.

L'usage de la membrane comme métaphore, symbole biologique de l'interface, n'est pas fortuit. En microbiologie, la membrane est un élément flexible et limitrophe qui sert de protecteur et de transmetteur de l'information. En cette période où changements sociaux, économiques et

technologiques provoquent des réflexions sur le rôle de l'artiste, il va de soi que l'artiste utilisant ces mêmes technologies participe à la réflexion.

À la fois conférence, performance interactive et installation, le projet *Membrana* compte à ce jour trois épisodes – et quelques satellites – dont les deux premiers, *Protomembrana* et *Hipermembrana*, furent présentés au *Mois Multi*.

Protomembrana et la danse grotesque de l'hybride

Récit sur le passage de l'homme analogique à l'homme numérique, *Protomembrana* est une performance-conférence qui met en scène un *dreskeleton*, des senseurs, un ordinateur et un écran contrôlant et diffusant des animations graphiques. Structurée en quatre chapitres qui prennent la forme d'un univers parallèle, *Protomembrana* questionne directement le rapport de l'homme à son environnement technologique. En introduction à son propos, Antúnez Roca y définit cinq plans d'interpénétration de l'homme par la machine, sorte de couches culturelles ou de membranes qui permettent aux transformations-mutations d'opérer : environnemental, social, vestimentaire, épidermique et neurophysiologique. Puis, à l'aide d'un *guncam*¹², il capture le visage de spectateurs volontaires qu'il intègre à la scène, démonstration pratique et humoristique

de l'intrusion de l'homme dans l'univers du virtuel. Invitant un spectateur à revêtir la Fembrana¹³, sorte de croisement entre interface humaine et poupée monstrueuse qui transforme celui-ci en nouvel instrument au service de l'artiste et de sa narration, ce dernier conclut son propos par une gestuelle à la fois grotesque et énigmatique, rituel codifié qui permet à l'initié de prendre le contrôle sur son environnement. Le récit de *Protomembrana*, qui surgit de la mise en scène elle-même, agit « telle une métaphore de la société contemporaine, peuplée de créatures dotées d'improbables outils technologiques qui leur accordent un extraordinaire éventail de ressources sensorielles et de communication propres à un monde qui n'existe pas encore. Des humains, exemples d'un hypothétique et futur *Homo sapiens digitalis* »¹⁴.

Antúnez Roca se contorsionne, se tord, grimace, disloque ses membres, comme s'il entrerait en crise dans une sorte de danse robotique ; comme si la machine, petit à petit, le broyait ; comme s'il subissait les affres de la transformation-mutation, loup-garou moderne surgissant de l'être humain. Lorsque Antúnez Roca, seul ou aux côtés de l'hybride Fembrana, entame sa danse grotesque, de fait, nulle mutation réelle ne s'opère en lui, si ce n'est celle du contrôle de son corps opéré par les interfaces qu'il manipule. Car pour fonctionner, ces organes-machines exigent du performeur qu'il se plie rigoureusement à une gestuelle déterminée, gestes artificiels qui imposent subrepticement leur *modus operandi* à l'homme technologique en une sorte de cannibalisation : « Le vécu de la chair change alors de statut et des nappes culturelles enveloppant l'homme émergent des vécus électroniques ou électro-morphiques. L'ordinateur peut ainsi être distingué comme un organe-machine de par son omniprésence et son processus de réseau informationnel. Cette culturalisation machinique

a profondément modifié nos perceptions et nos comportements, et fait partie des constructions possibles du technomorphisme où les systèmes de pensées s'hybrident au fonctionnement comportemental des machines¹⁵. »

Hipermembrana et le mutant symbolique

Plus complexe et surtout plus baroque, la performance *Hipermembrana* fait appel au mythe du Minotaure pour développer un récit éclaté et multiforme sur la mutation. Utilisant une prothèse corporelle, le *dreskeleton*, plusieurs plaques sensibles, deux microcaméras, des écrans de projection et une machine à cris appelée Onomatopeyon, Antúnez Roca dirige son univers immersif fait de sons, de lumières et d'images vidéo. Le performeur agit toujours comme maître du jeu, guidant le public dans les dédales non pas du labyrinthe mais des cercles de l'enfer de Dante. Sur les écrans alternent des images du Minotaure, homme peint en blanc, affublé ou non d'une tête de taureau, avec celles des Bacchantes célébrant Dionysos-Bacchus sous des orgies de couleurs liquides. En des actions crues, brutales et éminemment picturales, les femmes s'offrent en pâture au mutant cannibale qui se vautre dans des accouplements frénétiques, pendant que l'artiste, seul ou avec son complice, ordonne les séquences d'un grand ballet mécanique rythmé par son Onomatopeyon. Car le cri, ici, agit comme fil conducteur et forme d'expression privilégiée des protagonistes¹⁶, cri qui accompagne la lente descente aux enfers jusqu'au cœur de la cellule eucaryotique, source de toutes les mutations.

Son univers virtuel s'affole où se déploient Minotaure et femmes/hommes aux sexes protubérants et démesurés d'où coule une sève blanche, spermatique, productrice d'une nouvelle vie : « Cet univers baroque interroge les mutations qui nous guettent en puisant

dans une imagerie ancestrale et populaire où abondent les corps hybrides, où les frontières s'annulent entre les genres et les espèces¹⁷. » En faisant appel au mythologique, il éveille chez le spectateur les vieux fantasmes-désirs de l'homme fusionnant avec le divin. Nombreux sont les mutants mythiques à peupler l'imaginaire culturel de l'Occident, comme le furent, réels ou fictifs, les monstres des foires d'antan et les hermaphrodites, rêves transsexuels d'un corps étriqué dans l'étroitesse de sa chair mortelle.

Il y a une dichotomie intéressante entre l'exubérance chaotique et proprement burlesque des images à l'écran et le calme dépouillement, presque aseptisé, de l'espace scénique. Pris dans sa prothèse corporelle faite de fils et de pistons pneumatiques, l'artiste performeur sème le doute : est-ce là ce que nous voulons ? Au lieu d'éblouir, il oblige à la réflexion, à une prise de position entre ces deux mondes. Au final, il ouvre toute grande la porte du questionnement : est-ce nous qui cannibalisons la technologie ou, à l'inverse, est-ce la technologie qui s'approprie les qualités humaines ? « Lien intrusif où il n'est pas question de faire de l'art sur la base de la technologie, mais d'incorporer cette technologie à de nouvelles formes artistiques pour produire une alchimie entre le corps et la machine. [...] S'agit-il alors d'une déréalisation des corps ou d'une nouvelle réinscription dans le monde qui lui-même s'est technologisé¹⁸ ? » Avatar du mutant cybernétique, Antúnez Roca joue sur deux niveaux : le symbolique de la représentation et le concret de son exosquelette qui tire les ficelles du spectacle se déroulant sous nos yeux. En connexion directe avec le système technologique, en ingérant la technologie, il devient cette techno et tout le potentiel qu'elle recèle, tel le Minotaure qui, malgré son statut d'être mutant, demeure un homme carnivore et, de ce fait, cannibale.

Avatars et fabrique du vivant : du mythe de l'anthropophagie

Fruit coupable des amours contre-nature entre la femme du roi Minos et le Taureau blanc, le Minotaure dispose d'une grande richesse thématique que l'artiste a su utiliser. Bête mécanique, zoophilie, monstruosité et cannibalisme prennent la forme d'images montrant un ersatz grotesque, copulant à qui mieux mieux dans une dévoration effrénée d'organes disproportionnés. Car les victimes, plutôt que d'être soumises en pâture au Minotaure, participent et se repaissent à leur tour, jusqu'au sacrifice final de la bête mutante.

Sur le plan symbolique, mutation et cannibalisme procèdent de la même source. Qu'il soit mythologique (Cronos dévorant ses enfants) ou rituel (guerriers dévorant leurs ennemis), pathologique (*serial killers* et amants transis) ou religieux (Aztèques, chrétiens), le cannibalisme véritable ou métaphorique repose sur l'appropriation des qualités, du pouvoir de l'autre pour devenir soi-même plus fort. Manger le corps



> *Hipermembrana*. Photos : Carles Rodríguez.

ou ses parties revient à ingérer l'esprit, le potentiel spirituel qu'il recèle.

Avec la multiplication de leurs pratiques, les technologies géniques ont induit, de manière insidieuse, un glissement du plan symbolique au plan réel. Transfusions, injections et greffes d'organes, qui ne sont rien d'autre qu'une continuité du cannibalisme ancestral¹⁹, transposent véritablement le potentiel spécifique de l'élément ajouté, de la même manière que la médecine cannibale le faisait pour les qualités curatives propres de certaines parties du corps humain, ingérées telles quelles ou sous forme de préparation médicale²⁰. Aujourd'hui, les banques d'os, de yeux, de sperme, de sang, de cœurs, de reins, d'ovules et de testicules pullulent, et le corps humain est devenu une fabrique de pièces détachées en attente d'ingestion. Greffes, implants et clonage sont les nouveaux procédés bio-chimico-pharmaceutiques qui préparent le terrain aux prothèses humaines de demain, aux biomotants, dont l'hybride actuel est le prélude : « Les doubles numériques et les identités biologiques technologisées font se confronter une représentation de l'identité inaltérable de l'être de l'homme à un matériau-corps transformable, confrontation donnant forme à un hybride qui modifie profondément l'appréhension de nous-mêmes²¹. »

Les biotechnologies procèdent du même état, mais sans le symbolique de la représentation. Ce qui est transplanté, modifié, implanté, induit sciemment ou non un changement d'état tangible. À l'instar de la technologie numérique, les biotechnologies ne sont pas « un outil de manipulation du réel, mais bien un moteur de création de celui-ci [...], matériau d'un monde nouveau : celui de l'imaginaire devenu matériel. [...] Le numérique est le trou noir de la matérialité : tout s'y engouffre pour y être à jamais transformé »²².

Au final, mutation et cannibalisme signifient la fin du corps biologique, sa désacralisation tant symbolique qu'effective qui ouvre l'ère du posthumain : « Car le corps désormais intégrant des attributs non-humains entraîne une redéfinition de ce qu'est la forme humaine telle que définie par l'anthropomorphisme, et instaure la co-évolution homme-machine de l'avenir qu'on appellera technomorphisme²³. »

Du technomorphisme à la technobiologie : entre peur et fascination

La grande mutation est en marche. L'ultime territoire qu'est notre corps a perdu son aura de mystère et de sacré qui l'a protégé jusqu'à maintenant. L'avancée technologique qui s'étend sur notre monde frappe à la porte de nos êtres technophiles, vantant sans vergogne ses mérites hallucinants de potentialités. Pucés et autres implants pour réguler notre circulation sanguine et notre rythme cardiaque, pour modifier la forme et la couleur de notre peau, pour augmenter et intensifier nos zones érogènes, pour accroître

nos facultés cognitives, sont déjà à l'œuvre et s'inscrivent dans des espaces de plus en plus larges, des pans de plus en plus importants de nos vies. Mutants en perpétuelle mutation, nous deviendrons alors des êtres ouverts (Umberto Eco), en symbiose avec notre environnement informatisé, au risque d'une prise/perte de contrôle par des agents extérieurs, *biohackers* ou intelligences artificielles autorégulées : « Une mutation comprise alors comme une reconfiguration du sensible avec un autre rapport à soi et au monde abolissant la frontière corps/monde, où tout est transpolitique, transesthétique, transsexuel, afin de créer des points de jonction sensibles entre le corps et la chair²⁴. »

Hormis quelques artistes qui ont poussé plus loin l'expérimentation (Stelarc, le duo Art Orienté Objet, Eduardo Kac et TC&A, notamment²⁵), le mutant biotechnologique est encore loin. Mais lorsque l'on voit les performeurs développer et adopter toute une gestuelle dictée par les prothèses technologiques qui imposent leur danse robotique, il est difficile de ne pas penser à la révolution industrielle qui, en son temps, a également imposé de nouvelles postures comportementales à des milliers d'ouvriers captifs de leurs machines. Et là, peut-être, est le réel mutant : l'hybride homme-machine qui, s'il ajoute ses qualités humaines à la technique, lui est également inféodé.

Dans cette mythologie émergente en train de s'écrire, le cyborg est la figure d'une nouvelle divinité. Nous sommes encore dans l'idée de la prothèse qui accroît les potentialités humaines, oubliant ou feignant de ne pas voir que la grande mutation biotechnologique est déjà en marche. Le bioart nous met face à la responsabilité humaine vis-à-vis de l'avenir et démontre, si besoin est, la pertinence de la présence artistique dans ce domaine comme dans tous les autres, à condition – et malgré les risques que cela suppose – que les artistes qui investiguent l'univers des biotechnologies cultivent une fascination critique et assument leur rôle de questionnement. Comme le dit si bien Hervé Fischer, « [a]u cœur du mythe même de la création, ils peuvent en être la conscience, le miroir critique, le regard fragile, le visage le plus humain des dieux disparus »²⁶. Dans ce contexte, le fait que Marcel-Lí Antúnez Roca, après une intense exploration des potentialités technologiques, passe à une approche plus critique et inclusive pour le spectateur est en soi rassurant.

Comme toujours, les artistes d'aujourd'hui pointent du doigt certains aspects de cette réalité en devenir, touchent des potentiels infinis à peine esquissés et imaginent déjà tout un réseau de connexions inouïes qui dessinent des espaces de liberté à conquérir. À l'avance, ils pressentent les dangers d'une cannibalisation à outrance pour l'appropriation de l'autre et, forts de cette altérité, ils osent penser une identité nouvelle, précurseur du posthumain. ■

Notes

- 1 Cf. Denis Baron, *La chair mutante, fabrique d'un posthumain*, Paris, Dis Voir, 2008.
- 2 Fondé en 1979, La Fura dels Baus est un collectif de théâtre catalan mondialement connu pour ses performances urbaines audacieuses basées sur l'utilisation des nouvelles technologies et son approche inclusive du public au sein de ses propositions artistiques (www.lafura.com/entrada/index2.html).
- 3 Naly Gérard, *Marcel-Lí Antúnez Roca : un art chamelet numérique* [en ligne], mars 2005, www.mouvement.net/html/fiche.php?doc_to_load=9351.
- 4 Luc Schicharin, *La systématologie de Marcel-Lí Antúnez Roca* [en ligne], septembre 2007, www.cyberkoriooorg.canalblog.com/archives/2007/09/22/6296344.html.
- 5 *Ibid.*
- 6 Cf. N. Gérard, *op. cit.*
- 7 Roberta Bosco et Stefano Caldana, « El artista como interfaz y Marcel-Lí Antúnez como membrana », catalogue sur la trilogie *Membrana*, Barcelone, Centre de Cultura Contemporània, Actar, 2009, p. 11.
- 8 Cf. *Le Soleil*, samedi 11 août 2007, p. M2.
- 9 Cf. *Le Soleil*, jeudi 19 octobre 2006, p. A8-A9.
- 10 Cf. *HUD Marks/Chips Homeless* [en ligne], 6 avril 2004, www.indybay.org/newsitems/2004/04/06/16763741.php ; Jean-Marc Manach, « RFID sous-cutanées : en avoir, ou pas ? » [en ligne], *InternetActu.net*, www.internetactu.net/2006/06/06/du-piratage-des-puces-rfid-y-compris-sous-cutanees/.
- 11 D. Baron, *op. cit.*, p. 27.
- 12 Caméra couplée à un ordinateur qu'Antúnez Roca utilise comme un fusil pointé sur le spectateur.
- 13 Costume en latex aux organes sexuels féminins surdimensionnés, inventé par Roca et truffé de senseurs.
- 14 R. Bosco et S. Caldana, *op. cit.*, p. 18.
- 15 D. Baron, *op. cit.*, p. 35.
- 16 Le cri, élément caractéristique d'une orgie débridée, est un mot qui origine du terme latin *bacchius*, lequel, dans son acception grecque *bàkchos*, signifie « crier, faire du bruit ».
- 17 N. Gérard, *op. cit.*
- 18 D. Baron, *op. cit.*, p. 14.
- 19 Cf. Martin Monestier, *Cannibales : histoire et bizarreries de l'anthropophagie, hier et aujourd'hui*, Paris, Le cherche midi, 2000, p. 169.
- 20 Les éléments les plus couramment utilisés par la médecine cannibale, et ce, jusqu'au milieu du XX^e siècle, sont le lait, les excréments, le sperme, les fœtus et le sang (cf. *ibid.*, p. 161).
- 21 D. Baron, *op. cit.*, p. 78.
- 22 Ollivier Dyens, « Le corps numérisé : chirurgie esthétique et chair sans mémoire », *Arts et biotechnologies*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2005, p. 131 [Esthétique des arts médiatiques].
- 23 Jean Beaudrillard, *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée, 1981, p. 150.
- 24 D. Baron, *op. cit.*, p. 8-9.
- 25 Stelarc : bras mécanique connecté aux muscles du ventre et des cuisses ; troisième oreille de cartilage, recouverte de peau, greffée à son avant-bras. Le duo Art Orienté Objet : culture de sa propre peau avec greffes d'un colibri, d'un papillon ou d'une araignée ; auto-injection de sang de panda rendu compatible. Eduardo Kac : lapin vert fluorescent nommé Alba, une chimère génétiquement modifiée. Tissue Culture & Art (TC&A) : création d'êtres semi-vivants réalisée dans l'expérience *Fish Hand Chips*.
- 26 Hervé Fischer, « Le mythe et ses doubles », *Arts et biotechnologies*, *op. cit.*, p. 148.

Vidéaste indépendant depuis 1984, Yves Doyon a réalisé quelque douze bandes et a collaboré à trois installations vidéo qui ont été diffusées au Québec, au Canada, en Europe, au Maroc, au Mexique, à Taiwan et en Inde. Formé en littérature et en scénarisation, il s'intéresse tout particulièrement à l'exploration des rapports entre le langage et l'image. Il a rédigé des essais critiques sur la vidéo et les arts technologiques, a publié quelques textes littéraires et a coordonné l'édition de catalogues. Directeur artistique et président de La Bande vidéo durant cinq ans, il agit maintenant à titre indépendant comme réalisateur et monteur vidéo, critique, commissaire et organisateur d'échanges artistiques internationaux, dont *Latinos del Norte* [2001] et *Périphéries* [2002].