

Le grotesque et le techno-grotesque

Bernard Schütze

Number 63, Fall 1995

Arts et électroniques

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46515ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Schütze, B. (1995). Le grotesque et le techno-grotesque. *Inter*, (63), 8–9.

Le grotesque et le TECHNO-GROTESQUE

Bernard SCHÜTZE

INTER 63 • 8

L'hybridation du corps et l'incorporation des nouvelles technologies à même le corps donnent lieu à des situations qui font parfois penser à l'art du grotesque. Dans cette problématique du corps et de la technologie il y a deux côtés : celui de l'immatériel, léger et abstrait, avec l'ange pour figure, et celui du matériel, lourd et concret, avec comme figure le monstre. Le rapprochement entre l'art grotesque et le rapport corps/technologie, à l'opposé des approches immatérielles de la virtualité, est basé sur le côté lourd et matériel de la combinaison du corps et de la technologie par l'intermédiaire des prothèses. Ce que je propose ici, c'est de jeter un regard du côté du monstre et de l'imagerie grotesque des mélanges impurs, des combinaisons hétéroclites, dans les rapports que le corps peut entretenir avec et à travers les nouvelles technologies dans cette alliance prothétique.



Le grotesque se manifeste dans la combinaison d'éléments hétéroclites faisant coexister dans une même image des choses fondamentalement disparates et contraires. Dans le grotesque on fait subir au corps humain toutes sortes d'altérations, d'exagérations, de

déformations, dans le but d'aller à rebours des règles établies et de faire apparaître le côté obscur de l'humanité. On retrouve le grotesque dans l'univers fantastique de Jérôme BOSCH avec



ces étranges hybrides mêlant la machine, l'animal et l'humain, dans les curieux portraits composés d'ARCIMBOLDO et dans la peinture de la barbarie humaine de GOYA, pour ne nommer que les exemples les plus connus. Dans ces œuvres grotesques le corps devient le théâtre de multiples transformations, distorsions,

greffes et hybridations qui engendrent l'image monstrueuse. Outre le monstre, on retrouve trois autres aspects du grotesque qui informent aussi l'analyse du techno-grotesque : l'*ars combinatoria*, les *membra disjecta* et la grotte, qui est à



l'origine du mot « grotesque ». L'*ars combinatoria* — presque le synonyme du grotesque — est la combinaison d'images hétéroclites où des éléments des règnes végétal, minéral et animal sont confondus dans des assemblages hybrides. Les *membra disjecta* se réfèrent au corps en tant que montage de pièces détachées et détachables dans des

configurations fantastiques. La grotte est quant à elle le lieu le plus propice et naturel à ces déformations. Elle représente aussi un espace clos, obscur et souvent artificiel doté d'une forte charge symbolique.

Ce que je nomme le techno-grotesque, c'est cette situation dans laquelle le rapport entre le corps et la technologie fait surgir des possibilités qui brouillent toute distinction entre les zones de l'organique et du technologique. Le terme grotesque n'implique nullement un sens péjoratif qui serait donné à ces phénomènes, il désigne un concept esthétique décrivant le multiple, l'excessif (l'*ars combinatoria*), l'anomalie et l'engendrement du monstrueux. Le monstre représente l'altérité radicale, un être non originaire, qui ne peut être catégorisé dans un ordre de succession. Ici ce n'est plus l'anomalie biologique qui fait le monstrueux, mais ce glissement du biologique dans le machinique, cette rupture radicale dans le tissu de la continuité humaine et biologique. Le techno-grotesque est l'image de ce nouveau sphinx où l'humain et la machine se confondent, cette zone, encore floue, où les techno-prothèses rendent possible l'émergence des cyborgs, ces êtres hybrides, moitié organiques, moitié cybernétiques. C'est là où le corps glisse vers la machine, se numérise, s'amplifie, se trouve de nouvelles fonctions, une autre perception ; c'est là où la machine à son tour se trouve greffée à l'organique, au poids de la chair, au flux du sang, et à toutes les sensations proprioceptives, extéroceptives et interoceptives. Le techno-grotesque surgit dans cet espace de transition où une forme glisse vers l'autre, ouvre des espaces de transformation potentiels, mais où les deux registres font aussi apparaître tout ce qui les sépare, cette brèche entre le technique et le biologique. C'est dans les interstices de cette rencontre, là où a lieu la greffe, où les capteurs touchent la peau, où les implants se joignent aux organes, où l'interface interpelle le regard, que surgit le monstrueux.

Ces techno-corps, cyborgs et mutants, sont proches de la conception du corps grotesque, du corps de l'*ars combinatoria*, ce corps hybride, impur et multiple, qui mélange et recombine des éléments du végétal, de l'animal et de l'inorganique dans une démesure frénétique. L'engendrement des monstres grotesques brise l'ordre établi, par l'irruption de ses excès et défauts. Le monstre est une monstration (du mot latin *monstrat* — montrer) qui force la pensée à confronter ce qui ne peut être catégorisé et délimité dans un ordre hiérarchique. Le monstrueux grotesque brouille la distinction des espèces, il transgresse les lois de la nature, de la rationalité et de l'esthétique du beau avec ses proportions idéales.

Si on peut parler aujourd'hui d'un grotesque technologique, c'est que le corps est devenu le lieu fantasmagorique d'une vaste panoplie de recombinaisons techno-organiques qui découlent en partie de la science-fiction et de l'imagination populaire, et en partie des applications de la science (technique, médicale, militaire, etc.). Le grotesque du corps couplé, branché définitivement au machinique, réside dans le fait que nous assistons à l'arrivée d'un corps méconnaissable qui échappe aux catégories de l'humain, un corps en manque d'ontologie. Le techno-grotesque touche aussi ce désir de plus en plus manifeste de se brancher directement sur la machine sans besoin réel (comme il peut en exister pour les personnes handicapées par exemple) ni examen critique de ses aspects social, esthétique ou politique, ce qui constitue une fuite en avant vers un gouffre technologique. C'est dans le domaine des pratiques artistiques que le techno-grotesque devient un territoire propice pour faire surgir des formes nouvelles qui découlent de cette rencontre entre le corps et la machine. Le techno-grotesque ne serait alors qu'une première étape dans laquelle la fusion du biologique et du technique ne peut encore se faire sans rupture, sans ligne de démarcation profonde. Pour que cette fusion se fasse sans susciter de grotesque il faudrait que le corps puisse atteindre une entière plasticité dans le virtuel et que l'enveloppe machinique soit capable de fournir le lieu d'une vraie exploration sensorielle.

Cette alliance prochaine entre le technologique et l'humain, cet avènement du post-humain, a donné lieu à une fascination de plus en plus marquée dans notre techno-mythologie. Une fascination qui est exprimée dans des expressions (surtout américaines) comme *being wired*, *jacking in* (pour se brancher sur un réseau), *wetware* (pour le cerveau) et *meat* (pour le corps). Tout ceci a quelque chose de grotesque au sens où on assiste à une frénésie carnavalesque où le corps devient l'objet de transformations nécessaires pour son intégration au machinique. Comme dans les *membra disjecta* de l'iconographie grotesque, le corps devient une machine à combinaisons multiples et aléatoires. Le corps peut alors être recombinaisonné en privilégiant un sens plutôt qu'un autre, en accroissant une fonction, dans une sorte de collage techno-somatique.

À l'ère postmoderne où la multiplicité, la diversité et les mélanges hétéroclites sont la règle, on peut situer le techno-grotesque là où l'assemblage et la juxtaposition du corps au technique font surgir l'in vraisemblable, le bizarre et le disproportionné. Le corps devient alors un site d'hybridation à outrance couplé à toutes sortes de machines où il y a un relais d'information entre machine et corps, soit dans les diverses situations d'applications biomédicales, ou dans des techno-performances comme celles de STELARC. Ne voulant faire ni dans le sublime technologique ni dans une techno-phobie défaitiste, je me situe entre ces deux extrêmes, voulant définir un terrain de transition où l'union de la chair, lourde et chaude, avec la logique froide des machines intelligentes peut se penser. C'est justement dans la zone située entre peau et capteurs, yeux et écrans que se font ces juxtapositions grotesques. C'est dans les espaces de suture et de branchement que l'on peut cerner le techno-grotesque, c'est-à-dire dans les prothèses neuroniques et les prothèses d'interfaces.

Les prothèses peuvent en effet être groupées en deux catégories : les prothèses neuroniques du domaine biomédical, et les prothèses d'interfaces des domaines militaire, aéronautique et communicationnel. Les prothèses neuroniques comprennent les prothèses auditives et visuelles, les stimulateurs de fonction neuromusculaire, et les prothèses de membres via des implants d'interfaces neuroniques. Ces prothèses ajoutent une fonction au corps ou en amplifient une. Elles ont surtout été développées pour restituer des fonctions aux personnes handicapées. Les prothèses d'interfaces, ou proxémiques, comprennent, entre autres, la reconnaissance de la voix, la vidéoconférence, la réalité virtuelle, et la téléprésence. Elles prolongent et amplifient les sens du corps à travers des moyens de communications.

Dans la première catégorie c'est l'intégrité du corps organique qui est altérée, soit par des implants internes ou des ajouts à l'extérieur ; c'est l'ordre de l'incarnation du technique dans l'organique, le corps lourd, le corps techno-organique. La deuxième catégorie comprend tout ce qui permet d'augmenter les capacités perceptuelles de nos sens au-delà de l'espace immédiat d'un corps ; c'est l'enveloppe prothétique. Dans le premier cas on ajoute des parties au corps, et dans le deuxième c'est en quelque sorte le corps qui est ajouté à une structure plus vaste. Évidemment, ces deux catégories peuvent facilement se combiner ou se retrouver dans une seule prothèse. D'un côté il y a un lien direct entre le corps et la machine, tandis que de l'autre il y a une médiatisation entre le corps et la technologie impliquant communication et fragmentation. Le cyborg est fait d'un mélange de ces prothèses, combinant l'augmentation des fonctions physiques et organiques avec le couplage direct au réseau du virtuel par des implants neuroniques ou des capteurs électroniques comme le gant et le casque numérique en réalité virtuelle. Dans cette rencontre, la machine intelligente est de plus en plus somatisée, incorporant des fonctions corporelles et organiques, et le corps de plus en plus informatisé et sémiotisé, s'intégrant à un langage numérique et un ordre de signes.

Le corps du techno-grotesque est donc celui qui se trouve branché, amplifié et augmenté par des membres machiniques (les *membra disjecta* de l'iconographie grotesque) et enveloppé dans la techno-grotte des environnements virtuels.

Ce corps est devenu à la fois un lieu de transformations multiples (corps avec fonctions amplifiées, branché prothétiquement) et un lieu délaissé, vidé, oublié (le corps enfermé dans la techno-grotte postmoderne, les yeux et l'esprit branchés sur la prothèse proxémique que représente le labyrinthe de l'inforoute). Le corps techno-grotesque c'est ce corps impur, ni tout à fait organique ni tout à fait technologique, mais hybride. Un techno-corps qui n'est pas tout à fait virtualisé dans la désincarnation, ni tout à fait incarné dans le virtuel, un corps de transition, aux formes perplexes et encore méconnaissables. Ce techno-corps branché à toutes sortes de prothèses et projeté à travers des interfaces sophistiquées dans un espace virtuel a quelque chose de grotesque et de fantastique, faisant surgir l'image d'un monde où il dessine des silhouettes bizarres sur l'horizon virtuel. ■