

Université de Montréal

**Lu Yang : une esthétique aberrante**

*Par*

Gabriel Rémy-Handfield

Département de Littératures et langues du monde, Université de Montréal  
Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de Doctorat en Littérature comparée,  
option Littérature comparée et générale

Août 2022

©Gabriel Rémy-Handfield, août 2022.

*Cette thèse intitulée*

**Lu Yang : une esthétique aberrante**

*Présenté par*  
Gabriel Rémy-Handfield

*A été évaluée par un jury composé des personnes suivantes :*

**Robert Schwartzwald**  
Président-rapporteur

**Rodica-Livia Monnet**  
Directrice de recherche

**Victoria Oana-Lupasçu**  
Membre du jury

**Christophe Thouny**  
Examineur externe

## Remerciements

Cette thèse n'aurait pas été possible sans le support inconditionnel de mes parents, Lise et Richard. Un immense merci.

J'aimerais également remercier très sincèrement ma directrice de recherche Livia Monnet, qui m'a soutenu incontestablement durant tout mon parcours universitaire au doctorat. C'est grâce à son ouverture d'esprit, à sa générosité mais aussi à sa grande érudition et à son esprit critique que j'ai été en mesure de me développer intellectuellement et de réussir à terminer mes études doctorales en temps opportun. Je la remercie d'avoir toujours cru en moi et en mes capacités. Je tiens à la remercier aussi pour nos nombreuses collaborations sur différents projets de recherche et sur différentes publications.

J'aimerais aussi remercier Ari Larissa Heinrich, Andrew Ball, et ma directrice pour leur confiance inébranlable dans l'édition d'un numéro spécial dans la revue *Screen Bodies* dédié à l'artiste de cette thèse.

Un immense merci à mes deux ami.es et collègues de littérature comparée, Johanne Charest et Clément Hossaert avec qui j'ai commencé cette aventure pleine de défis.

Je tiens à souligner aussi la contribution de mes amis et de mes collègues rencontrés dans différents colloques à Calgary, à Vancouver, à Lafayette, à Régina, ainsi qu'à Montréal, et qui ont aussi été doctorants à leurs tours et qui ont terminé bien avant moi : Christina Brassard, Hasheem Hakeem, Jorge Calderon.

Je remercie aussi particulièrement Guillaume Poirier Girard pour son soutien, son aide, son écoute et ses nombreux conseils dans les meilleurs moments comme dans les pires.

J'aimerais offrir mes remerciements à mes deux professeures de langue chinoise qui ont aussi grandement contribuées à stimuler mon intérêt pour cette culture : Zhou Hui-Jun et Lan Hua. Je voudrais également remercier et célébrer mes amies rencontrées dans l'apprentissage du chinois. Merci à Anne-Julie Robitaille, Marie-Christine Savard et Mélissa Santos Martinez.

Finalement, mes remerciements vont aussi à mes autres amies qui n'évoluent pas nécessairement dans le domaine académique. Merci pour votre support inconditionnel Maria Imenova, Stéphanie St-Pierre, Gabriel Paprosky, Kristelle Delorme, Joanie Racine, Émilie Racine, Amilie Gaumont, Diane St-Amour.

J'aimerais remercier aussi Alexandre Michaud chez Révision AM pour la révision linguistique de cette thèse.

Cette thèse a bénéficié du soutien financier de la part du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), de la bourse de fin d'étude doctorale offerte par les

ESP, ainsi que d'une bourse Québec-Chine. J'ai aussi obtenu de nombreuses bourses de participation à des colloques offertes par le département de littérature comparée qui m'ont permis de participer à différents colloques internationaux en Corée du Sud, au Japon ainsi qu'à Taïwan.

## Résumé

Cette thèse de doctorat intitulée *Lu Yang : une esthétique aberrante* cherche à étudier dans une perspective à la fois philosophique et conceptuelle la création médiatique de l'artiste chinois Lu Yang (1984-) (陆扬) entre les années 2013 et 2020. À travers l'animation digitale, des installations et des performances, l'artiste conceptualise de nouvelles configurations des sexes, des genres, du corps et de la conscience qui échappent aux paramètres de la normativité et qui contribuent à déconstruire et à repenser autrement l'anthropomorphisme. Ces nouvelles configurations des sexes, du corps et de la conscience possèdent la particularité d'être *aberrantes*. Elles remettent aussi en cause la distinction entre le rationnel et l'irrationnel mais aussi entre ce qui est considéré comme « normal » ou « anormal ». L'hypothèse de la recherche est alors la suivante : l'artiste crée et développe une *esthétique aberrante* caractérisée par des logiques irrationnelles mais aussi par un imaginaire singulier qui relève de l'étrange, de l'anormal, du monstrueux, et du grotesque. *L'esthétique aberrante* comme il le sera démontré tout au long de cette thèse, contribue simultanément à faire éclater les normes sociales, à remettre en question et à transgresser les limites et les frontières sexuelles et corporelles et à proposer de nouvelles conceptions et configurations de la subjectivité. Ainsi, les questions fondamentales posées par cette thèse sont les suivantes : comment l'œuvre médiatique de Lu Yang développe-t-elle une *esthétique aberrante* ? Quelles sont les fonctions et composantes à la fois visuelles et sonores de cette esthétique ? Que nous révèle cette esthétique du point de vue philosophique et conceptuel mais aussi d'un point de vue politique ? Comment propose-t-elle de nouvelles perspectives critiques sur l'art contemporain chinois ? Mon analyse des films et des performances définit trois modalités distinctes de *l'esthétique aberrante* qui caractérise ses œuvres. La première modalité développée dans le premier chapitre, s'associe à la question du sexe et de la reproductivité, à travers ce que je vais nommer *le sexe-aberrant*. La deuxième modalité repose plutôt sur le corps et explore ses nombreuses déformations à travers ce que je définis comme une *esthétique du grotesque*. Finalement, la troisième et dernière modalité, repose sur l'esprit et la conscience et cet aspect demeure étroitement lié à l'intérêt de l'artiste pour la neuroscience et le bouddhisme. À partir de ces éléments, je démontrerai alors comment l'artiste crée ce que j'appelle une *cosmo-technique aberrante*. Le corpus de cette thèse se constitue ainsi des cinq œuvres suivantes : *Uterus Man* (2013), *Delusional Mandala* (2015), *Electromagnetic Brainology* (2017), *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (2018) et, *Delusional World* (2020).

**Mots-clés** : aberrant ; esthétique ; grotesque ; monstre ; art contemporain chinois ; bouddhisme ; technoscience ; corps ; animation japonaise ; Deleuze ;

## Abstract

This doctoral thesis entitled *Lu Yang: An Aberrant Aesthetic* analyze through a philosophical and conceptual approach the artwork of Chinese new media artist Lu Yang (陆扬) (1984-). The artist creates vibrant and sophisticated live-action films, 3D animation, video games installations, and motion capture performance. In these films and performances, the artist visualizes alternative configurations of sexes, bodies, and minds that challenges normativity while deconstructing anthropocentrism and the boundaries between normality and abnormality. These new configurations of sex, body, and mind are aberrant. The main hypothesis of this research is the following: the artist conceptualizes and create what I call an *aberrant aesthetic* that is characterized by an irrational logic but also a deviant imagination featuring the grotesque, the bizarre, and the monstrous. Then, the following questions can be asked: how does Lu Yang's media art develop an aberrant aesthetic? What are the visual and sonic functions and components of this aesthetic? What does this aesthetic reveal to us from a philosophical and conceptual point of view, but also from a political point of view? How does this aesthetic offer new critical perspectives on contemporary Chinese art? My analysis of his films and performances distinguishes three different but interrelated modalities of the *aberrant aesthetic*. The first modality, developed in the first chapter, is related to sex and reproduction through what I define as the *aberrant-sex*. The second modality is related to the body and his deformations with what I define as *the aesthetic of the grotesque*. Finally, the third and last modality, represents the mind. It is associated with the preoccupation of the artist for neurosciences and Buddhism and his obsession with the question of control. Then, the third modality designates what I call an *aberrant cosmo-technic*. The corpus is constituted of the five following artworks: *Uterus Man* (2013), *Delusional Mandala* (2015), *Electromagnetic Brainology* (2017), *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (2018), and *Delusional World* (2020).

**Keywords:** aberrant; aesthetic, grotesque; monster, Chinese contemporary art; Buddhism; technoscience; body; Japanese animation; Deleuze;

## Liste des figures

- Figure 1.** *Diagramme d'Uterus Man.* Hhuuaazzii et Lu Yang, manga, 2013 .....61  
Source : <https://courtauld.ac.uk/research/research-resources/publications/immeditations-postgraduate-journal/immediations-online/2020-2/sophie-xiaofei-guo-doubting-sex-examining-the-biomedical-gaze-in-lu-yangs-uterusman/>
- Figure 2.** *XY Chromosome Attack.* Lu Yang, *Uterus Man* (2013), vidéo. .... 70  
Source : <https://courtauld.ac.uk/research/research-resources/publications/immeditations-postgraduate-journal/immediations-online/2020-2/sophie-xiaofei-guo-doubting-sex-examining-the-biomedical-gaze-in-lu-yangs-uterusman/>
- Figure 3.** *Baby Weapon Attack.* Lu Yang, *Uterus Man* (2013), vidéo..... 75  
Source : <http://luyang.asia/2017/02/22/cool-hunting-lu-yangs-uterus-man/>
- Figure 4.** *Capture d'écran qui montre la chirurgie de la stéréotaxie sur l'avatar.*  
Lu Yang, *Delusional Mandala* (2015), vidéo..... 102  
Source : <https://www.cobosocial.com/dossiers/lu-yang-delusional-mandala/>
- Figure 5.** *Capture d'écran montrant la stimulation magnétique transcrânienne sur l'avatar* ..... 108  
Lu Yang, *Delusional Mandala* (2015), vidéo.  
Source : <https://luyang.asia/2016/12/09/luyang-delusioanl-mandala/>
- Figure 6.** *L'avatar se transforme.*  
Lu Yang, *Delusional Mandala* (2015), vidéo..... 111  
Source : <https://luyang.asia/2016/12/09/luyang-delusioanl-mandala/>
- Figure 7.** « *The Flying-Head* »/La tête-volante ..... 113  
Lu Yang, *Delusional Mandala* (2015), vidéo.  
Source : <https://luyang.asia/2016/12/09/luyang-delusioanl-mandala/>
- Figure 8.** *Qin Ran dansant devant le monde de l'enfer* ..... 119  
Lu Yang, *Delusional World*, performance  
Source: <https://luyang.asia/2021/06/10/realtime-render-motion-capture-performance-luyang-delusional-worldluyang-hell/>
- Figure 9.** *Dieu du feu.* ..... 162  
Lu Yang, *Electromagnetic Brainology* (2017), vidéo.  
Source : <https://luyang.asia/2018/02/19/electromagnetic-brainology/>

<b>Figure 10.</b> <i>Dieu de l'eau</i> .....	168
Lu Yang, <i>Electromagnetic Brainology</i> (2017), vidéo. Source : <a href="https://luyang.asia/2018/02/19/electromagnetic-brainology/">https://luyang.asia/2018/02/19/electromagnetic-brainology/</a>	
<b>Figure 11.</b> <i>Dieu de la terre</i> .....	170
Lu Yang, <i>Electromagnetic Brainology</i> (2017), vidéo. Source : <a href="https://luyang.asia/2018/02/19/electromagnetic-brainology/">https://luyang.asia/2018/02/19/electromagnetic-brainology/</a>	
<b>Figure 12.</b> <i>Dieu de l'air</i> .....	174
Lu Yang, <i>Electromagnetic Brainology</i> (2017), vidéo. Source : <a href="https://luyang.asia/2018/02/19/electromagnetic-brainology/">https://luyang.asia/2018/02/19/electromagnetic-brainology/</a>	
<b>Figure 13.</b> <i>Shojo avec télécommande vestibulaire</i> .....	180
Lu Yang, <i>Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger</i> (2018) Source : <a href="https://luyang.asia/2018/02/20/electromagnetic-brainology-brain-control-messenger/">https://luyang.asia/2018/02/20/electromagnetic-brainology-brain-control-messenger/</a>	
<b>Figure 14.</b> <i>Shojô et monstre s'affrontant dans la ville</i> .....	182
Lu Yang, <i>Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger</i> (2018) Source : <a href="https://luyang.asia/2018/02/20/electromagnetic-brainology-brain-control-messenger/">https://luyang.asia/2018/02/20/electromagnetic-brainology-brain-control-messenger/</a>	



## Table des matières

<b>Introduction</b> .....	1
Présentation de l'artiste.....	1
L'esthétique	
aberrante .....	9
Deleuze et l'art contemporain chinois .....	17
Les études critiques sur Lu Yang : entre esthétique post-digitale, sinofuturisme et post-humanisme.....	19
Corpus .....	31
Organisation des chapitres .....	31
Originalité et pertinence de la recherche.....	32
<b>Chapitre 1 : Aberration du sexe et de la reproductivité : le sexe-aberrant</b> .....	33
<b>Partie 1 : Configurations conceptuelles du sexe-aberrant</b> .....	33
1.1.1 Les discours sur le sexe en Chine .....	36
1.1.2 Théories deleuziennes : machines désirantes et corps-sans-organes.....	40
1.1.3 Le sexe et la reproductivité chez Deleuze .....	44
1.1.4 Luciana Parisi et le sexe abstrait.....	46
1.1.5 Reproductivité et monstruosité : le devenir-monstrueux de l'organe féminin ....	49
1.1.6 Horreur corporelle et monstruosité dans l'animation et le manga japonais.....	53
<b>Partie 2 : <i>Uterus Man</i></b>	
1.2.1 Genèse d' <i>Uterus Man</i> : Mao Sugiyama et le devenir-asexuel/non-binaire .....	57
1.2.2 <i>Uterus Man</i> et la reconfiguration aberrante des organes .....	61
1.2.3 <i>Blood Energy Skills</i> et le renversement des fonctions organiques.....	66
1.2.4 <i>DNA Attack</i> et la mutabilité et la non-linéarité de la matière et du sexe .....	67
1.2.5 <i>Pelvis Chariot</i> et la configuration inédite du corps humain .....	72
1.2.6 <i>Baby Weapon Attack</i> et la monstruosité féminine .....	73
1.2.7 Le sexe-aberrant .....	79
<b>Chapitre 2 : Aberration du corps : l'esthétique du grotesque</b> .....	83
<b>Partie 1 : Configurations conceptuelles du grotesque</b> .....	83
2.1.1 Le grotesque : définitions préliminaires .....	85
2.1.2 Corps grotesque et post-humanisme .....	88
2.1.3 Le grotesque dans l'art chinois.....	90
2.1.4 <i>Visagété</i> et gros-plan chez Deleuze .....	93
<b>Partie 2 : <i>Delusional Mandala et Delusional World</i></b>	
2.2.1 <i>Delusional Mandala</i> : mise en contexte .....	97
2.2.2 L'esthétique du film.....	99
2.2.3 Stéréotaxie et visagété .....	102
2.2.4 Stimulation magnétique transcrânienne et corps grotesque.....	108
2.2.5 <i>Delusional World</i> .....	116
2.2.6 Mondes et avatars : le grotesque et le <i>freak</i> .....	119

2.2.7 Mouvements et corps : le grotesque et la performativité .....	124
2.2.8 L'esthétique du grotesque : entre inventivité et destructivité .....	127

**Chapitre 3 : Aberration de la conscience : le contrôle comme cosmo-technique aberrante .....** 131

**Partie 1 : Configurations conceptuelles de la cosmo-technique aberrante**

3.1.1 Bouddhisme : principes clés .....	135
3.1.2 Le moi comme « illusion » .....	136
3.1.3 Les Quatre Nobles Vérités .....	139
3.1.4 Le bouddhisme chinois et l'immanence .....	140
3.1.5 Le Sutrâ de Vimalakirti .....	141
3.1.6 Neurosciences et bouddhisme .....	142
3.1.7 Deleuze, Guattari, et le cerveau .....	145
3.1.8 Deleuze et la société de contrôle .....	149
3.1.9 Contrôle de l'esprit : définitions et enjeux .....	151
3.1.10 La cosmo-technique selon Yuk Hui .....	153

**Partie 2: Electromagnetic Brainology et Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger**

3.2.1 <i>Electromagnetic Brainology</i> : mise en contexte .....	155
3.2.2 Dieu du feu .....	162
3.2.3 Dieu de l'eau .....	168
3.2.4 Dieu de la terre .....	170
3.2.5 Dieu de l'air .....	174
3.2.6 <i>Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger</i> .....	178
3.2.7 La cosmo-technique aberrante .....	184

Conclusion .....	188
------------------	-----

Bibliographie .....	199
---------------------	-----

## Introduction

### Présentation de l'artiste<sup>1</sup>

Lu Yang (1984-) (陆扬) est un artiste émergent de l'art contemporain chinois qui est né et qui travaille actuellement à Shanghai. Depuis plusieurs années, ses œuvres ont été exposées à plusieurs endroits dans le monde<sup>2</sup> et ont rencontré un succès à la fois populaire et critique important. L'artiste a notamment étudié à la prestigieuse China Academy of Art à Hangzhou, dans le département des arts médiatiques, où il a pu développer sa pratique artistique sous la supervision d'un autre artiste majeur de l'art contemporain chinois, Zhang Peili<sup>3</sup> (1957-) (张培力). Lu Yang développe une pratique interdisciplinaire foisonnante dans laquelle il crée surtout des films, des installations et des performances sophistiquées qui comprennent de l'animation digitale, des jeux vidéo, des œuvres en réalité virtuelle et en 3D. Lu Yang a aussi reçu plusieurs prix prestigieux au cours de sa carrière, y compris le *BMW Art Journey Culture Award* en 2019 ainsi que le *Deutsche Bank Award Artist Award of the Year* en 2022. De plus, son nom est récemment inclus dans des

---

<sup>1</sup> Plusieurs éléments qu'on retrouve ici dans cette introduction à ma thèse s'inspirent directement de l'introduction intitulée « *Lu Yang : An Artist in Transformation* ». Celle-ci se retrouve dans le numéro spécial dédié à l'artiste paru dans *Screen Bodies* et co-écrite avec Ari Heinrich et Livia Monnet en juillet 2022.

<sup>2</sup> Voici une liste non exhaustive des différentes expositions où les œuvres de Lu Yang ont été montrées au cours des dernières années : Mori Art Museum, Tokyo, 2022 ; Digital Alaya, Jane Lombard Gallery, New York, 2021 ; Asia Society Triennial 2021, New York ; ARoS Aarhus Art Museum, Aarhus, Denmark, 2021 ; 5th International Digital Art Biennial, Montréal, 2021 ; Fotografiska, Stockholm, 2019; CC Foundation & Art Center, Shanghai, 2019 ; Cyber Altar, Art Basel Hong Kong, avec Société, Berlin, 2019 ; Spiral, Tokyo, Japan ; Lu Yang : Encephalon Heaven, M WOODS, Beijing, 2017; MOCA Cleveland, Cleveland, 2017. Oeuvre récentes dans des expositions collectives : Kulturforum, Berlin ; UCCA, Beijing ; Centre Pompidou, Paris ; Australian Centre for Contemporary Art, Melbourne; 56th Venice Biennale 2015 China Pavilion and 59th Venice Biennale 2022; Liverpool Biennial 2016 ; Shanghai Biennale 2018 and 2012 ; and Montréal International Digital Art Biennial 2016.

<sup>3</sup> Zhang Peili (1957-) est considéré comme l'un des artistes majeurs de l'art contemporain chinois. De plus, il est aussi considéré comme le père et le fondateur de l'art vidéo en Chine.

anthologies sur l'art contemporain et l'art digital, comme l'attestent les publications récentes de Barbara London, *Video Arts : The First Fifty Years* (2020) ainsi que l'essai de Dominique Moulon, *Chefs d'œuvre du 21<sup>ème</sup> siècle : l'art à l'ère digitale* (2021).

Lu Yang fait ainsi partie de cette génération qui a été témoin des changements socio-économiques que la Chine a traversés à la suite des réformes de Deng Xiaoping (1904-1997) (邓小平) à la fin des années soixante-dix. Ces changements ont eu un impact profond sur le pays, et ce, sur tous les plans : « Since 1976 – the year that Mao Zedong died and the repressive Cultural revolution ended – China has undergone the most rapid development of any country on the planet » (Pollack, 4). Ces bouleversements vont aussi affecter les artistes et leurs œuvres, mais elles vont également contribuer à leur développement ainsi qu'à leur dissémination sur la scène internationale : « China's art scene has evolved from an underground movement, disavowed and censored by the government, to one of the biggest art markets in the world, with thriving galleries and museums, and artists who are world-class superstars » (Pollack, 4).

Parallèlement à ces transformations économiques et sociales, le développement des technologies numériques va aussi modifier et altérer considérablement les pratiques artistiques. Ainsi, Lu Yang fait partie de cette génération d'artistes avec entre autres Cao Fei (1978-), Chen Tianzhuo (1985-), Tian Xiaolei (1982-), Miao Ying (1985-) et beaucoup d'autres qui ont grandi avec le développement des technologies digitales et particulièrement avec l'apparition d'Internet. Ces technologies amènent aussi des préoccupations importantes liées à la surveillance et à la censure, et les artistes doivent prendre en compte ces aspects dans leurs créations. Ces technologies constituent également une source importante d'inspiration pour ces artistes: « they grew up in a China populated by skyscrapers and superhighways with a post-internet culture in which an encyclopedic range of influences collide at the speed of light. The artworks by these new generation

of artists are products of twenty-first century China, the epicenter of globalisation, where remnants of local culture are rapidly evaporating » (Pollack, 6). Dans cette perspective, ces artistes brouillent et remettent constamment en question les définitions associées auparavant à l'art traditionnel chinois : « their artworks are refreshingly original and free from the nagging stereotypes and iconography that dogged earlier periods of contemporary art from China. There are no more depictions of Mao, no more references to Imperial China or acknowledgments of the Cultural Revolution » (Pollack, 6). Les œuvres de Lu Yang entrent ainsi en rupture nette et marquée avec celles de la génération précédente.

Paul Gladston, dans son essai *Contemporary Chinese Art: A Critical History* (2014), offre la définition suivante de l'art contemporain chinois ( 中国大概艺术 ; *zhongguo dagai yishu* ) : « the term 'contemporary Chinese art' is now used widely in anglophone contexts to denote various forms of avant-garde, experimental, and museum-based art produced as part of the liberalization of culture that has taken place in the PRC (...) » (Gladston, 7). Gladston évoque par la suite que l'art contemporain chinois a acquis depuis les années quatre-vingt un statut international majeur dans la circulation de l'art global : « since the late 1980s, contemporary Chinese art has gained an increasingly high profile within the international art world » (Gladston, 268). Il invoque quatre raisons principales pour expliquer ce succès important. La première raison provient du fait que plusieurs artistes ont été en mesure de combiner et de s'approprier une variété de styles et d'esthétiques provenant de l'Occident, mais aussi des cultures locales chinoises : « first, is the sometimes highly innovative ways in which producers of contemporary Chinese art have sought to combine/hybridize attitudes, techniques and imagery appropriated from Western modernism and internationalized postmodernism with autochthonous Chinese cultural thought and practice » (Gladston, 268).

La deuxième raison concerne plutôt la capacité de ces artistes, à travers cette hybridité, à produire des discours qui déconstruisent l’imaginaire traditionnel chinois : « the second reason is the equally innovative way in which certain producers of contemporary Chinese art have used the combining/hybridizing of differing cultural forms and techniques to stage what can be interpreted as a critically deconstructive undermining of conventional social, political and cultural values both within and outside China » (Gladston, 268). Ensuite, la troisième raison concerne l’utilisation de modes conventionnels de production artistique qui satisfont les exigences du marché et qui permettent ainsi une meilleure circulation. Finalement, la dernière raison concerne le déplacement de plusieurs artistes et intellectuels chinois dans un grand nombre d’endroits dans le monde, ce qui a permis la mise en place et l’établissement d’un vaste réseau transnational. À la lumière de ces quatre raisons énoncées par Paul Gladston, il est maintenant possible de mieux situer Lu Yang dans l’écosystème de l’art contemporain chinois et global. Le succès de sa pratique médiatique est surtout lié aux deux premières raisons énoncées précédemment. Ses œuvres sont profondément hybrides et elles déstabilisent et remettent constamment en question les définitions de l’art chinois.

Nora Gantert et Malte Lin-Kröger, dans leur essai *Pushing Boundaries : Curating LuYang, a Global Artist Embedded in Local Situatedness* (2022), ajoutent aussi d’autres éléments importants qui contribuent à situer l’art de Lu Yang dans le domaine de l’art global. Premièrement, son art circule dans les circuits majeurs de l’art contemporain : « LuYang is an internationally renowned figure in the global art world system, comprising art market with its international art fairs and galleries, the institutional art circuit with its biennals, institutions, residencies, talk, and other multifold hybrid formats » (Gantert et Kröger, 146-147). Sous cet angle, ces œuvres deviennent ainsi des commodités et font partie également des collections d’art privé et des collections des musées. Deuxièmement, son esthétique visuelle fait référence à des codes empruntés au jeu vidéo et aux films qui circulent abondamment depuis les années quatre-vingt et

quatre-vingt-dix : « his art makes use of a visual language that can be seen as global, as it was introduced in video games and movies using certain special effects in the 1980s and 1990s all around the globe » (Gantert et Kröger, 147). Son esthétique incorpore aussi plusieurs aspects des sous-cultures populaires de la Chine et du Japon comme nous le verrons. Troisièmement, on peut noter la préférence de l'artiste à être reconnu et à se définir lui-même comme un artiste global : « LuYang actively pursue to be recognized as a global creative producer » (Gantert et Kröger, 147). Par conséquent, on peut voir que Lu Yang constitue ainsi un acteur majeur de l'art global. Néanmoins, Lu Yang contribue aussi à redéfinir les paramètres de l'art contemporain chinois : « LuYang also seems to play a pivotal role in the constitution of a « Chinese contemporary art ». Being a major artist from China, his works at times serves as objects of Chinese foreign policy – for example, during his participation in the Chinese Pavilion at the 2015 Venice Biennial. » (Gantert et Kröger, 147) On remarque ici que l'œuvre médiatique de Lu Yang correspond aux différents standards associés à l'art global et à sa circulation. Il repousse et remet également en question les définitions de l'art contemporain chinois.

Les films, les installations et les performances de Lu Yang se caractérisent notamment par leur étrangeté ainsi que par leurs dimensions insolites. En effet, la grande majorité de ces œuvres partagent une esthétique caractérisée par des couleurs psychédéliques et vives, un rythme rapide et accéléré, ainsi que la présence bruyante de la musique électronique. De plus, il crée des personnages, souvent sous la forme d'avatars de lui-même qui sont grotesques et monstrueux et qui évoluent dans des mondes colorés et kitsch, mais aussi bizarres, non conventionnels et cauchemardesques. Dans le cadre de la création de ces mondes virtuels inquiétants et étranges, Lu Yang convoque une multitude de références culturelles qui contribuent à l'articulation d'une vision profondément hétérogène. Ces mondes sont également futuristes et empruntent constamment aux codes de la science-fiction et du jeu vidéo. Les films et performances de l'artiste constituent ainsi

un véritable bricolage de références culturelles et d'esthétiques divergentes. Comme le note Jihoon Kim sur cet aspect : « the pro-surfers activities of appropriating and remixing various images and art forms lay the groundwork for the technical and aesthetic dimensions of Lu's 3D digital animations » (Kim, p.236). On peut néanmoins isoler trois influences majeures qui vont traverser l'ensemble de toute sa création artistique.

La première influence provient principalement de la culture populaire japonaise, que ce soit l'*anime*, le manga, la musique populaire, ou encore le jeu vidéo. Considéré comme un véritable *otaku* – ces individus qui consomment de manière obsessionnelle et compulsive des *anime* ou des mangas –, Lu Yang est entré très tôt en contact avec la culture populaire nipponne. Voici ce qu'il affirme à ce sujet : « Since I was in elementary school, I was always an *otaku* (nerd), and when I was in junior high school, I wanted my artwork to reflect the thoughts in my mind. I loved reading manga that were a bit off from the norm like *GANTZ* or *Death Note* » (Lu Yang). On remarque aussi l'intérêt de l'artiste pour des œuvres qui s'écartent des sentiers battus. En effet, c'est notamment par l'entremise du médium télévisuel dans son enfance qu'il entre en contact avec cette culture : « I was born in 1984. When I was little, I used to watch robot anime. I especially loved stuff that was on Shanghai television that boys would watch, like *Saint Seiya*, *The Super Dimension Fortress Macross*, and *Tekkaman Blade*. I also love *Evangelion*. Right now, I like watching sexy, even violent anime like *Gantz*. » (Lu Yang). L'artiste cite plusieurs *anime* et mangas qui l'inspirent comme *Neon Genesis Evangelion*, *GANTZ*, ou encore *Sword Art Online*. La culture visuelle japonaise lui permet de développer et aussi de s'évader dans des mondes virtuels et imaginaires, mais ils offrent aussi la possibilité de créer et de concevoir des avatars aux corps alternatifs. Cette influence de l'esthétique japonaise sur sa création demeure très importante et amène aussi des questionnements importants du point de vue de la globalisation ainsi que sur les échanges transculturels entre le Japon et la Chine.



La deuxième influence provient quant à elle de l'iconographie et de la cosmologie bouddhiste et particulièrement des traditions issues du bouddhisme tibétain, du bouddhisme Māyāhana tel qu'il a été développé en Chine, que ce soit à travers les traditions Mādhyamaka (Voie du Milieu) ou Yogācāra, ainsi que d'autres formes de spiritualité qui proviennent de l'Asie du Sud comme l'hindouisme. Lu Yang est notamment entré en contact avec le bouddhisme par l'entremise de sa grand-mère :

Religion came first because my grandmother was a Buddhist. I think religion is something that can easily plant a seed in someone's heart if the person is young. Once you learn too much and become suspicious, it'll be difficult to get into any belief systems. So, my family provided me with this background, which left an impact on me very early on, but during those early years I always thought of it as a mere superstition. I did read a lot of books about Buddhism, but only the extremely accessible ones. Then, in high school, I started reading more intermediate level scriptures, and that's when I became genuinely interested in Buddhist ideas. (Li 2018)

Dans cette perspective, le bouddhisme constitue aussi un élément important dans sa création artistique et lui sert à mieux comprendre et à explorer la relation entre le corps et l'esprit, la dimension illusoire du moi et de la réalité, et, finalement, la question de la réincarnation dans les mondes virtuels. L'iconographie ainsi que la philosophie bouddhique viennent constamment nourrir son esthétique et enrichir ses réflexions en tant qu'artiste. Ces éléments sont développés dans plusieurs de ses films et de ses performances comme *Wrathful King Kong Core* (2011) *Delusional Mandala* (2015), *Electromagnetic Brainology* (2017), et de manière encore plus approfondie dans des créations récentes comme *Material World Knight Game Film* (2018).

La troisième et dernière influence demeure l'aspect technoscientifique. L'artiste convoque constamment des technologies et des réflexions liées aux biotechnologies et aux neurosciences dans ses films. Il intègre aussi des explications scientifiques détaillées ainsi que plusieurs visualisations de l'anatomie et de la physiologie humaine. Voici ce qu'il affirme à ce sujet : « As my major was new media, my main accent was on technology, but I was also fascinated by

biotechnology, experimental psychology, medical science, etc. » (Lu Yang, 246). En effet, Lu Yang est fasciné par le cerveau humain ainsi que par ses dysfonctionnements qui peuvent être produits par différentes pathologies. Il explore cet aspect dans plusieurs de ces œuvres, notamment *Krafttremor* (2011) ou encore *Delusional Mandala* (2015). Cet intérêt pour la pathologie provient, selon lui, de ses nombreux séjours à l'hôpital lorsqu'il était enfant : « I don't know if it's because I spent a large part of my childhood in hospitals, that I really like hospital environments and feel quite at home there. When I was a child, I was afflicted with asthma and other illnesses for a long time » (246). Ainsi, cette juxtaposition complexe d'éléments liés à la culture populaire japonaise, à la science et à l'iconographie bouddhique contribue à créer une esthétique originale où les rapports entre l'humain et le non-humain, le corps et l'esprit, le normal et l'anormal sont constamment remis en question et reconfigurés.

Il faut aussi mentionner que la création artistique de Lu Yang se développe en constante collaboration avec des chanteurs, des danseurs, des DJs, des scientifiques, et aussi d'autres artistes. Lu Yang fait aussi appel à des technologies de pointe qui lui permettent de développer et de créer ses mondes virtuels et ses performances. Il conçoit aussi ses œuvres selon le mode de la sérialité et il arrive souvent que des références à certains personnages ou films se répètent d'une œuvre à l'autre : « I'm in the habit of dividing my artworks into sets or series, and each set or series represents one branch of my thought » (Lu Yang, 255).

Finalement, un dernier élément important à souligner du point de vue biographique demeure le refus de l'artiste de correspondre et d'être identifié à plusieurs étiquettes et que celles-ci soient associées au genre, à la nationalité ou au statut même d'artiste. Récemment, l'artiste a exprimé sa préférence qu'on s'adresse à lui avec les pronoms « *he* » et « *they* » en anglais. Lu Yang précise : « a lot of people do not know that I am female ». Ce choix se reflète aussi dans l'écriture de cette thèse où les références à l'artiste vont utiliser exclusivement le pronom « il » et désigner Lu Yang

au masculin comme il le souhaite. De plus, j'aimerais insister ici sur le fait qu'il existe trois référents distincts pour désigner l'artiste : soit l'individu, la personnalité publique de l'artiste et finalement le genre des avatars qu'il crée dans les mondes virtuels qui sont exclusivement non binaires. Ces trois référents possèdent tous un genre distinct.

Ensuite, Lu Yang refuse d'être défini exclusivement comme un artiste « chinois » et préfère être considéré comme un artiste « global » comme nous l'avons évoqué précédemment : « For this generation, the label 'Chinese artist' is an uncomfortable burden, imposed by curators, both foreign and Chinese, who are solely behind the times » (Pollack, 6). Ainsi, même le statut d'artiste semble s'avérer pour lui complètement inadéquat : « I've never seen myself as any particular kind of artist. Defining people is something only certain critics and media like doing, I myself get classified under all kinds of names without rhyme or reason » (Lu Yang, 247). Au contraire, Lu Yang préfère se définir comme un représentant de la culture populaire dont l'objectif est plutôt de divertir et d'amuser : « I don't like being called an artist – I'm more like an entertainer » (Feola, 2017). Il faut aussi rappeler que son œuvre comporte une dimension profondément ludique, parodique, et même humoristique. Lu Yang cherche ainsi constamment à échapper et à se soustraire aux éléments permettant de le définir et de le circonscrire. L'Internet ainsi que les technologies digitales et numériques lui permettent de s'évader dans des univers virtuels où les notions de genre, de sexe, de nationalité sont superflues et deviennent complètement obsolètes.

### **L'esthétique aberrante**

Cette thèse de doctorat cherche à étudier dans une perspective à la fois philosophique et conceptuelle la création artistique de Lu Yang entre les années 2013 et 2020. À travers l'animation digitale, les installations et les performances, ainsi qu'une esthétique visuelle colorée, l'artiste conceptualise de nouvelles configurations des sexes, des genres, du corps et de la conscience qui échappent aux paramètres de la normativité et qui contribuent à déconstruire et à repenser

autrement l'anthropomorphisme. Ces nouvelles configurations des sexes, du corps et de la conscience possèdent également la particularité d'être *aberrantes*. Elles remettent aussi en cause la distinction entre le rationnel et l'irrationnel, mais aussi entre ce qui est considéré comme « normal » ou « anormal ». L'hypothèse de la recherche est alors la suivante : l'artiste crée et développe une *esthétique aberrante* caractérisée par des logiques irrationnelles, mais aussi par un imaginaire singulier qui relève de l'étrange, de l'anormal, du monstrueux, et du grotesque. Je cherche alors à démontrer et à révéler de manière précise l'ampleur et la complexité de cette esthétique dans ces créations médiatiques. Il s'agit plus précisément d'explorer les différentes composantes qui la constituent. *L'esthétique aberrante*, comme il le sera démontré tout au long de cette thèse, contribue simultanément à faire éclater les normes sociales, à remettre en question les limites et les frontières sexuelles et corporelles et à proposer de nouvelles conceptions et configurations de la subjectivité. Ainsi, les questions fondamentales posées par cette thèse sont les suivantes : comment l'œuvre médiatique de Lu Yang développe-t-elle une *esthétique aberrante* ? Quelles sont les fonctions et composantes à la fois visuelles et sonores de cette esthétique ? Que nous révèle cette esthétique du point de vue philosophique et conceptuel, mais aussi d'un point de vue politique ? Quelles sont les nouvelles perspectives critiques sur l'art contemporain chinois proposées par cette esthétique ?

Avant de définir de manière plus précise l'*esthétique aberrante* de Lu Yang, il faut revenir à la signification première du mot *aberrant*. De manière générale, le terme provient du latin *aberrare* dont la signification première est de s'écarter (Larousse). Ainsi, le mot « aberrant » représente tout ce qui s'écarter d'un type normal, mais il désigne aussi ce qui va à l'encontre de la logique et de la vérité. Néanmoins, pour considérer l'*aberrant* d'un point de vue philosophique et esthétique, c'est la créativité conceptuelle déployée par le philosophe français Gilles Deleuze (1925-1995) qui apparaît ici fondamentale à introduire. En effet, au départ, les intérêts

philosophiques de Deleuze se situaient déjà à contre-courant de son époque et entraînent aussi en rupture totale avec une tradition qui privilégiait surtout des philosophes comme Hegel, Husserl et Heidegger. Deleuze va plutôt proposer sa propre contre-généalogie philosophique en offrant une réinterprétation personnelle de Spinoza, Nietzsche, et Bergson, mais aussi d'autres penseurs marginaux comme Gilbert Simondon et Raymond Ruyer. Son œuvre fait aussi constamment référence à l'art et à l'esthétique, que ce soit dans le domaine de la littérature avec des auteurs comme Sacher-Masoch, Lewis Carroll, Proust, Virginia Woolf, Artaud, et beaucoup d'autres, mais également avec la peinture de Francis Bacon, ou encore le cinéma.

En outre, Deleuze développe une pensée philosophique dans laquelle le corps ainsi que les affects occupent une place primordiale, ce qui constitue son originalité ainsi que sa radicalité. Ensuite, les lectures contemporaines de son œuvre offertes notamment par des philosophes féministes et *queer* comme Rosi Braidotti, Elizabeth Grosz, Patricia MacCormack ou encore Luciana Parisi révèlent également des éléments importants pour ma réflexion sur *l'esthétique aberrante*. En effet, elles insistent davantage sur le potentiel métamorphique des corps ainsi que leurs dimensions grotesques et monstrueuses qui remettent en question le statut de la femme en plus d'offrir une critique du patriarcat. Leurs réflexions entrent aussi en opposition avec la lecture constructiviste et sociologique qui prédomine encore actuellement dans les études *queer* et dans les études culturelles. Ces approches sont exclusivement centrées sur l'humain et elles accordent une importance privilégiée au langage ainsi qu'aux discours. Ils deviennent la plupart du temps les seuls et uniques facteurs servant à définir et à conceptualiser l'identité, qu'elle soit sociale ou sexuelle. Le corps et ses capacités inventives et affectives sont souvent délaissés. Le corps est uniquement conceptualisé comme une simple surface d'inscription : « gender theory tacitly assumes a passive body on which special codes are imprinted » (Braidott, 33). De plus, l'approche philosophique deleuzienne demeure axée sur la question du devenir et elle possède une dimension

processuelle particulièrement importante à considérer. Tout change constamment d'états et de formes, et, dans cette perspective, la notion même « d'humain » et de « sujet » se trouve remise en question et vole en éclats.

Par la suite, c'est dans sa discussion sur le cinéma et dans son deuxième ouvrage, *L'image-temps*, (1985), que Deleuze mentionne pour la toute première fois ce qu'il appelle « le mouvement aberrant ». Il s'agira de la seule mention de ce terme dans toute son œuvre. Ils sont étroitement associés à sa théorisation sur l'image-mouvement<sup>4</sup> et il faut rappeler ici l'importance de la philosophie bergsonienne pour sa théorisation sur le cinéma. À travers sa récapitulation sur l'image-mouvement, Deleuze établit donc une distinction entre des mouvements qui sont considérés comme « normaux » et d'autres qui sont « anormaux ». Un mouvement considéré comme « normal » se définit ainsi : « ce que nous appelons normalité, c'est l'existence de centres : centre de révolution du mouvement même, d'équilibre des forces, de gravité des mobiles, et d'observation pour un spectateur capable de connaître ou de percevoir le mobile, et d'assigner le mouvement » (Deleuze, 53). Pour lui, un mouvement anormal s'établit donc en opposition avec cette normalité : « un mouvement qui se dérobe au centrage, d'une manière ou d'une autre, est comme tel anormal, aberrant » (Deleuze 53).

Ainsi, pour le philosophe, un mouvement qui serait aberrant demeure donc inséparable de l'image-mouvement. Deleuze énonce ensuite les caractéristiques principales de ce qu'il désigne

---

<sup>4</sup> Deleuze part du principe énoncé auparavant par Bergson dans *Matière et mémoire* selon laquelle l'image égale le mouvement. Il affirme : « nous nous trouvons en effet devant l'exposition d'un monde où image = mouvement. Appelons Image l'ensemble de ce qui apparaît. (...) Toutes les choses, c'est-à-dire toutes les images, se confondent avec leurs actions et réactions : c'est l'universelle variation. » (Deleuze, 86) C'est en fonction de ces éléments qu'il définit l'image-mouvement. Voici une définition simplifiée de l'image-mouvement : « L'image-mouvement au cinéma est donc définie comme une succession mécanique d'instantanés caractérisés essentiellement par l'équidistance. » (Ouertani, 158) Celle-ci possède à son tour trois composantes principales, soit : l'image-perception, l'image-action, et finalement l'image-affection.

comme un mouvement aberrant : « le mouvement aberrant témoigne pour une antériorité du temps qu'il nous présente directement, du fond de la disproportion des échelles, de la dissipation des centres, du faux-raccord des images elles-mêmes. » (Deleuze, 54) Ainsi, ces trois éléments, soit la disproportion des échelles, la dissipation des centres et le faux raccord des images constituent donc des caractéristiques visuelles importantes pour définir un mouvement aberrant dans un contexte cinématographique. Cette disproportion des échelles ainsi que la dissipation des centres se retrouvent abondamment dans l'esthétique visuelle de Lu Yang.

Ensuite, c'est véritablement l'ouvrage de David Lapoujade, *Deleuze, les mouvements aberrants* (2014), qui reprend cette idée en profondeur pour discuter de l'ensemble de l'œuvre philosophique de Deleuze. Il offre ainsi un éclairage inédit de la philosophie deleuzienne, ainsi qu'une approche originale du mouvement général de la pensée du philosophe, sa spécificité propre, et ce qui le distingue des autres penseurs. En effet, la thèse principale développée par Lapoujade consiste à remettre en question les définitions générales de la philosophie de Deleuze liées à l'immanence, au flux ou au virtuel qui, selon lui, sont inadéquates : « la pensée de Deleuze n'est pas une philosophie de l'événement, ni une philosophie de l'immanence, pas davantage une ontologie des flux ou du virtuel » (Lapoujade, p.9). Selon Lapoujade, la particularité et l'originalité de l'œuvre de Deleuze résident plutôt dans le fait de produire ce qu'il appelle des logiques : « car ce qui intéresse par-dessus tout Deleuze, c'est la logique, produire des logiques. Peut-être est-ce le trait par lequel il est le plus spinoziste. S'il y a un trait qui le distingue de Foucault, Sartre ou Bergson, c'est cette passion pour la logique et les concepts qu'elle réclame » (Lapoujade, p.11). Cependant, Lapoujade insiste sur le fait que cette production et cette création de logique n'ont absolument rien de rationnel :

Logique ne veut pas dire rationnel. On dirait même que, pour Deleuze, un mouvement est d'autant plus logique qu'il échappe à toute rationalité. Plus c'est irrationnel, plus c'est aberrant, plus c'est logique pourtant. (...) C'est pourquoi, du début à la fin, les logiques qui

l'intéressent sont celles qui échappent à toute raison, logique du masochisme, logique du sens et du non-sens chez Lewis Carroll, logique du processus schizophrénique ou encore logiques de certains philosophes qui, sous couvert de raison, ont inventé des logiques fort peu rationnelles en vérité (Hume, Bergson, Spinoza ou même Leibniz) » (p13).

En effet, pour Lapoujade, l'une des caractéristiques essentielles de la philosophie de Deleuze est la création de logiques irrationnelles qui constituent « la plus haute puissance de penser » (13). Il introduit par la suite le principe qui, selon lui, anime l'ensemble de toute sa pensée : « se dégage ainsi une première définition de la philosophie de Deleuze : elle se présente comme une logique irrationnelle des mouvements aberrants » (13). L'autre trait distinctif de la pensée deleuzienne selon Lapoujade s'avère être une composante profondément perverse : « cela constitue un autre trait distinctif : une profonde perversion au cœur même de la philosophie » (13).

Le terme « aberrant » renvoie à quelque chose « qui s'écarte de la norme attendue » ou encore qui s'éloigne de la logique. De plus, selon Lapoujade, les mouvements aberrants sont également liés à la question de la limite : « il y a un motif vital plus profond, c'est que les mouvements aberrants posent sans cesse le problème des limites. La limite n'est pas quelque chose qu'on pense, mais qu'on affronte ; et qu'on ne pense que si on l'on affronte » (p.292). Ainsi, pour Lapoujade, les mouvements aberrants constituent l'originalité propre de Deleuze en dépit de sa collaboration avec Guattari : « ce qu'il y a de proprement deleuzien, c'est d'abord ce goût pour les mouvements aberrants qui constitue son problème propre et, peut-être même, la raison de sa collaboration avec Guattari » (Lapoujade, p.18).

Par la suite, dans l'introduction à la traduction anglaise de David Lapoujade, le philosophe John Rachjman propose alors la définition suivante des mouvements aberrants : « a movement may be said to be ab-errant just when it breaks away from a given rational logic, physical, social or mental, and veers off on new paths, in an uncharted zone, without inside or outside, up or down, start or finish (...) » (Rachjman, p.9). Ici, l'auteur crée un jeu de mots avec le terme « aberrant » et propose



de le lier plutôt avec l'idée de l'errance (*errant*). Il insiste également sur le fait que les mouvements aberrants rompent avec l'ordre établi, que ce soit d'un point de vue physique, social ou encore mental. C'est véritablement à travers sa collaboration avec Guattari que les mouvements aberrants vont atteindre leurs potentiels hautement anarchiques : « thinking becomes « nomadic » or « rhizomatic », up-rooted, moving like hordes across constituted territories and disciplines and addressed to peoples not already given, still to come. » (Rachjman, p.13). On retrouve ici l'idée d'une pensée qui serait nomade et qui serait aussi sans aucun point fixe. De plus, ces mouvements sont inséparables d'un processus expérimental de désidentification : « opposed to the rationality of branching trees or located identities, aberrant movement is introduced into the very idea of collectivity, dispossessing us of the ability to say I or We, making aberration a matter of a sort of on-going experimental dis-identification » (Rachjman, p.13).

Ainsi, à la lumière de tous ces différents éléments dégagés ici à la fois par Deleuze, Lapoujade et Rachjman, je propose la définition préliminaire suivante de *l'esthétique aberrante* : celle-ci se caractérise par l'irrationalité et par la non-linéarité. Je tiens à souligner également que la pratique artistique de Lu Yang remet constamment en question le rationnel et l'irrationnel, et ce, surtout lorsque la science est convoquée. Par exemple, l'artiste cite notamment des scientifiques comme Festinger et Skinner comme sources d'inspiration importante. Ils ont notamment introduit une dimension irrationnelle dans le domaine scientifique : « In a blog, I mentioned 'human irrationality' and 'human heartlessness' the first being Festinger standpoint, the second is Professor Skinner's. The two seems to contradict each other. If as they say scientists are also irrational when doing research, then there's no reason why I can't heartlessly continue my own creative work » (Lu Yang, 253). Pour Lu Yang, la science possède donc une dimension irrationnelle. Par la suite, Lu Yang envisage aussi sa création artistique dans une perspective logique : « I still continue to

present work with powerful logic, coldness, observation and satire. My optimal experimental and technical skills do not seem to be affected even in the slightest by my individual subjective emotions » (Lu Yang, 253). Néanmoins, cela n'indique pas que ses idées sont exclusivement rationnelles : « My habit of displaying my artworks in a rational ways does not imply that my starting point is rational » (Lu Yang, 254). Ainsi, on remarque ici que Lu Yang problématise une tension importante entre la rationalité et l'irrationalité au cœur même de sa démarche de création.

Je cherche donc à illustrer et à révéler dans cette thèse comment Lu Yang développe sa propre visualisation et conceptualisation d'une *esthétique aberrante* qui, elle, se distingue des théorisations précédentes établies par Deleuze, Lapoujade, et Rachjman. J'établis comment les films et les performances de l'artiste entrent en dialogue, mais aussi comment ils complexifient et repoussent davantage les théorisations existantes de l'aberrant. Mon analyse des films et des performances définit trois modalités distinctes de *l'esthétique aberrante* qui caractérise ses œuvres. La première modalité s'associe à la question du sexe et de la reproductivité, à travers ce que je vais nommer *le sexe-aberrant*. La deuxième modalité repose plutôt sur le corps et explore ses nombreuses déformations à travers ce que je définirai comme une *esthétique du grotesque*. Finalement, la troisième et dernière modalité repose sur l'esprit et la conscience et cet aspect demeure étroitement lié à l'intérêt de l'artiste pour la neuroscience et le bouddhisme. À partir de ces éléments, je démontrerai alors comment l'artiste crée ce que j'appelle une *cosmo-technique aberrante*.

Ces interrogations sur le bouddhisme et la neuroscience explorent également une autre problématique importante qui traverse l'ensemble de sa création, soit la question du contrôle. Chez Lu Yang, cette fascination pour le contrôle s'illustre sur plusieurs plans : dans ses dimensions non seulement physiologique et biologique, sociale et politique, mais aussi spirituelle et philosophique. Ces trois dimensions sont étroitement enchevêtrées entre elles. Les trois dimensions

susmentionnées – *le sexe-aberrant, l'esthétique du grotesque, et la cosmo-technique aberrante* – constituent trois modalités interreliées de *l'esthétique aberrante* mise en scène par l'artiste.

### **Deleuze et l'art contemporain chinois**

Du point de vue conceptuel, l'approche théorique de cette thèse sur l'œuvre médiatique de Lu Yang sera principalement mise en relation avec plusieurs concepts et notions développés par Gilles Deleuze et Félix Guattari. Leurs principaux ouvrages comme *L'Anti-Œdipe* (1972), *Mille-Plateaux* (1980), et *Qu'est-ce que la philosophie ?* (1992) stimuleront l'essentiel de mes réflexions sur l'esthétique aberrante. Par exemple, Rachjman nous rappelle que *Mille-Plateaux* constitue en soi l'apothéose des mouvements aberrants chez Deleuze : « *A Thousand Plateau is the apotheosis of this grand new vision of aberrant movement* » (Rachjman, 15). Cette thèse propose de démontrer comment l'imaginaire et la créativité de Lu Yang entrent en résonance étroite avec la philosophie du devenir, de l'affect et du corps de Deleuze et Guattari. En effet, plusieurs concepts des deux philosophes seront convoqués tout au long de la thèse comme les notions de corps-sans-organes, de *visagéité*, la réflexion de Deleuze sur le cerveau et les neurosciences, ou encore sa discussion sur les sociétés de contrôle. Ma réflexion fait appel également aux idées de théoriciennes féministes et *queer* comme Rosi Braidotti, Elizabeth Grosz, Patricia MacCormack, Luciana Parisi. Finalement, d'autres réflexions qui proviennent de l'esthétique post-digitale ou de l'animation japonaise (Lamarre, Kim), du manga d'horreur (Leiva), du corps grotesque (Shabot) ou encore des perspectives liées à l'histoire ou à la philosophie chinoise (Hui, Chiang, Cheng) viendront aussi compléter et enrichir mes analyses.

Revenons cependant ici brièvement ici sur la relation entre la philosophie deleuzienne et l'art contemporain chinois. Comme le remarque Hentyle Yapp dans son essai intitulé *Minor China : Method, Materialisms, and The Aesthetic* (2021), la pensée deleuzo-guattarienne n'est généralement pas associée aux réflexions sur l'art contemporain chinois : « at first, Deleuze and

Guattari may not seem to be the most obvious interlocutors for contemporary Chinese art » (Yapp, p.111). Cependant, la pensée de Deleuze et Guattari possède une histoire et elle a exercé une influence considérable en Chine, notamment dans le domaine de l'art contemporain :

Deleuzo-guattarian ideas possess a genealogy in China. Henri Bergson is known to be a central figure for Deleuze and Guattari's theories. Bergson heavily influenced one of the first curators and central theorists of contemporary Chinese art, Fei Dawei. He trained in philosophy and focused his studies on Bergson, translating many of his works from French to Chinese. This relationship offers a moment to reexamine the theoretical bases of how discourse around contemporary Chinese art was inflected by a key figure central to Deleuze and Guattari (Yapp, p.22-23).

On remarque ainsi que les premiers discours critiques sur l'art en Chine ont été profondément influencés par la perspective bergsonienne. L'essai d'Hentyle Yapp sur l'art contemporain chinois utilise un cadre conceptuel fortement inspiré de l'approche deleuzo-guattarienne pour théoriser sur ce qu'il appelle le « mineur ». Il affirme notamment : « this book uses the complexities of art and aesthetics as lenses and methods to revise the minor outside of its typical mobilization in political, legal, cultural, geographic, and economic terms. In particular, the minor has primarily been understood as a subject to be included so as to increase whom we value or consider. » (Yapp, 12). C'est dans cette perspective que les concepts et les idées proposés par Deleuze et Guattari entrent en scène et lui fournissent plusieurs pistes de réflexions importantes. Selon Hentyle Yapp : « deleuzo-guattarian concepts provide critical insights. Many of the artists I engaged often theorized and produced in ways that resonated with Gilles Deleuze and Felix Guattari. » (Yapp, 22) Ainsi, il ne cherche pas non plus à appliquer directement les concepts deleuziens, mais il veut plutôt observer comment ils entrent en résonance avec les œuvres dont il discute : « rather than merely apply Deleuzo-Guattarian frames to Chinese art, I track how these theorists insights provide methods that attend to material form yet extend beyond them to rethink history and context, the universal and particular » (Yapp, 105).

Néanmoins, je préfère l'utilisation du terme « aberrant » développé initialement chez Deleuze au profit de la notion de « mineur » pour révéler les enjeux à l'œuvre dans les films et les performances de Lu Yang. Ainsi, ma démarche se distingue de celle proposée par Hentyle Yapp dans son essai même si nos cadres théoriques et conceptuels sont similaires.

### **Les études critiques sur Lu Yang : entre esthétique post-digitale, sinofuturisme et post-humanisme**

Les études critiques sur l'œuvre de Lu Yang sont encore marginales, mais elles commencent à prendre une ampleur de plus en plus grande en raison de la popularité grandissante de l'artiste, mais aussi en fonction de la diversité des enjeux qu'il convoque. On peut ainsi isoler trois principaux domaines dans lesquels les études critiques sur Lu Yang se développent depuis quelques années. On retrouve notamment la question de l'esthétique post-digitale/post-Internet, le sinofuturisme *queer*, et finalement, le post-humanisme.

Les articles de Jihoon Kim intitulés *Digital and Post-Digital 3D animation in the contemporary Chinese art scene : Miao Xiaochun and Lu Yang* (2017) ainsi que *Postinternet Art of the Moving Image and the Disjunctions of the Global and the Local: Kim Hee-cheon and Other Young East Asian Artists* (2020) abordent plutôt les œuvres médiatiques de l'artiste dans la perspective de l'esthétique post-digitale. Jihoon Kim offre la définition suivante de cette esthétique : « I define post-digital or post-Internet art as an array of artistic production that focuses its attention to the cultural impact of the internet/digital technologies, attempts to overcome the dualities of the material and the virtual, and translates the technologically-influenced expressions, activities, and identities into multiple forms and experiences » (Kim, 229). Jihoon Kim nous fournit des précisions importantes pour comprendre l'esthétique des films de Lu Yang. Certes, je vais me référer à quelques reprises à ces essais, mais mon approche théorique diffère considérablement de celle proposée par Jihoon Kim. Ce dernier insiste davantage sur l'impact et le développement des

technologies numériques et digitales ainsi que leurs dimensions techniques. Mon approche considère aussi ses aspects, mais elle insiste davantage sur la dimension conceptuelle et philosophique des œuvres de l'artiste.

Le deuxième aspect associé aux études critiques à propos de Lu Yang se base surtout sur le sinofuturisme, et dans une certaine mesure, sur les discussions autour du techno-orientalisme<sup>5</sup>. Rappelons ici quelques éléments importants liés au sinofuturisme. Tout d'abord, je tiens à rappeler que les discussions actuelles sur le sinofuturisme sont souvent perçues comme une théorisation exclusivement occidentale : « Sinofuturism has largely emerged as a concept applied externally to China by Western observers » (Conn, p.66). Le sinofuturisme demeure davantage associé à une modalité plus ou moins avouée de techno-orientalisme. Comme le note Gabriele de Seta dans son article *Sinofuturism as Inverse Orientalism : China's Future and the Denial of Coevalness* (2020), les discours et les réflexions sur la Chine et son futur ont commencé à se cristalliser au début du 21<sup>e</sup> siècle par des artistes et des écrivains fascinés par la philosophie et la fiction spéculative. Ces penseurs ont ensuite encapsulé leurs réflexions sous un terme obscur qu'ils ont vaguement appelé sinofuturisme. La première mention documentée du terme apparaît dans un article de l'écrivain et musicien électronique Steve Goodman (Kode9) intitulé « *Fei ch'ien rinse out : Sino-futurist under-currency* » (2003). Goodman y développe sa propre vision du sinofuturisme qu'il décrit alors ainsi :

---

<sup>5</sup> Le techno-orientalisme demeure étroitement lié à l'orientalisme tel qu'il a été défini auparavant par Edward Saïd dans son essai *L'Orientalisme : L'Orient créé par l'Occident* (1978). En effet, le techno-orientalisme se définit alors ainsi : « the phenomenon of imagining Asia and Asians in hypo or hypertechonological terms in cultural production and political discourse. Techno-orientalists imaginations are infused with the languages and codes of the technological and the futuristic. » (Roh, Huang, Niu, 2015, p.2).

«Sinofuturism is a dark side cartography of the turbulent rise of East Asia. It connects seemingly heterogenous elements onto the topology of planetary capitalism » (Goodman, 155).

De plus, il est à noter que le sinofuturisme prend aussi racine dans le prolongement des développements réflexifs de l'afrofuturisme. Les premières réflexions sur le sinofuturisme ont émergé à la suite de la venue du théoricien de l'afrofuturisme Kodwo Eshun à une conférence organisée par le Cybernetic Culture Research Unit (CCRU) : « his lectures on Afro-diasporic futurisms were met with great enthusiasm and triggered the CCRU's close engagement with ethnofuturist tropes » (Herold, p.107). Cependant, il faut mentionner que leur finalité diffère considérablement : « Afro – and Sinofuturism might be closely related on a conceptually historic level and share thematic interferences, but they are marked by important epistemological and political differences » (Herold, p.105). Ce centre de recherche a été notamment marqué par l'hétérogénéité de leurs intérêts, qui vont de la cybernétique à la technologie en passant par l'occulte, la science-fiction et la musique électronique, et aussi par leurs intérêts marqués envers la philosophie deleuzo-guattarienne. Un autre membre du CCRU à avoir réfléchi sur la question du sinofuturisme est Nick Land. Il était lui-même fasciné par la Chine et par Shanghai particulièrement : « of exceptional quality are the sinophilic tendencies of the CCRU'S most controversial member : Nick Land, who believes China is, « to a massive degree » already an accelerationist milieu. (...) Having chosen Shanghai as his permanent residency, Land won't cease to declare that « Neo-China arrives from the future » » (Herold, p.107-108). Ainsi, à travers cette vision techno-orientaliste promulguée par Goodman et Land, la Chine est perçue sous le prisme d'un imaginaire d'avancement technologique situé en dehors des paramètres spatiaux et temporels occidentaux.

Ensuite, dans le domaine des arts visuels et médiatiques, la question du sinofuturisme en tant que concept apparaît dans l'œuvre du vidéaste Lawrence Lek dans son essai vidéo *Sinofuturism (1839-2046 AD)*. Lawrence Lek est un artiste basé à Londres dont les vidéos combinent différents médiums empruntant à la fois au cinéma, à la musique électronique, aux nouveaux médias et aux jeux vidéo. Dès les premières minutes du film, la narration décrit le sinofuturisme ainsi : « a movement not based on individuals but on overlapping of flows » et « a science fiction that already exists ». Lek propose tout au long de son essai à forte tendance spéculative sept concepts liant la Chine à différentes formes d'automatisation, à savoir : l'informatique, les jeux, la copie, les études, la dépendance, le travail et les jeux d'argent. La simulation créée par l'artiste est fondamentalement dystopique. Comme le note Gary Zhexi Zhang dans son article *Where Next? Imagining the dawn of the "Chinese Century*, :« China is re-imagined as a post-human intelligence: a distributed network of bodies and brains more creative, disciplined and collectivized than any descendant of the European Enlightenment. » (Gary Zhexi Zhang) Ainsi, Zhexi Zhang définit le sinofuturisme ainsi : « a complex set of conditions, combining anxieties about the Western political order and about China's economic rise, with the cat's cradle of globalization crisscrossing between them » (Gary Zhexi Zhang).

Virginia L.Conn avance quant à elle que, depuis quelques années, plusieurs artistes chinois se réapproprient à leur façon ce concept : « yet this Western label is one that Chinese authors and artists have appropriated and weaponized for their own creative ends, without sharing necessarily sharing unified goals » (Conn, p.66). En effet, elle isole deux tendances principales associées à la réappropriation du sinofuturisme par ces artistes. La première, davantage positive, voit dans le sinofuturisme une opportunité de créer de nouvelles épistémologies, tandis que la seconde demeure beaucoup plus critique et s'attache à contester ces racines techno-orientalistes : « while some are supportive, seeing in Sinofuturism an opportunity of alternative epistemologies, others criticize its



foreclosure of heterogenous elements and re-centering of global development vis-à-vis the West » (Conn, p.69). Ainsi, ces discussions préliminaires sur le sinofuturisme et ses origines conceptuelles et philosophiques démontrent en fait l'instabilité du terme et aussi la difficulté de le circonscrire. Néanmoins, le concept est décrit soit comme une invention occidentale aux connotations orientalistes ou encore, il est associé comme chez Lek à une fiction spéculative dystopique et post-humaine.

Dans un numéro spécial consacré à cette question dans la revue *Screen Bodies*, les auteurs Ari Larissa Heinrich, Chi Ta-wei et Howard Chiang élaborent les possibilités d'une conceptualisation alternative du sinofuturisme qui relèverait quant à elle plutôt du *queer*. Leur objectif est alors le suivant : « to explore how artists and writers working across various media in Sinophone contexts use science to envision and indeed to fabulate – non-normative gender and erotic expressions in relation to the corporeal future of humanity » (Heinrich, Chiang, Chi, 38). La question principale posée par les auteurs est alors la suivante : « what is the aesthetics of a queer Sinophone speculative future – What does it look like, and importantly, how does it feel ? » (Heinrich, Chiang, Ta-wei, 40). C'est dans cette perspective que s'inscrit mon article intitulé *Queer Sinofuturism : The Aberrant Movements and Posthumanist Mutations of Body, Identity, and Matter in Lu Yang's Uterus Man (2020)*. Cet article abordait déjà plusieurs éléments évoqués dans cette thèse, notamment la question des mouvements aberrants. J'y ai développé aussi l'idée selon laquelle Lu Yang crée et met en scène un *sinofuturisme aberrant* dans son court-métrage *Uterus Man*. J'affirmais alors la chose suivante : « I suggest that Lu Yang's art represents a form of queer Sinofuturism that is characterized and constituted by unpredictability, nonlinearity, and aberrant movements. (...) Lu Yang's artwork speculate on a form of queer Sinofuturism that is unpredictable, unusual, and abnormal. » (Remy-Handfield, 108) Ma réflexion sur ce sujet a bien sûr évolué. J'ai choisi de me détacher de cette problématique du sinofuturisme qui demeure

stimulante, mais qui comporte aussi plusieurs lacunes. L'une de ces lacunes provient justement de l'instabilité du terme et aussi du fait que peu d'artistes, contrairement à l'afrofuturisme, se réclament explicitement du sinofuturisme, y compris Lu Yang. Le sinofuturisme demeure intéressant à discuter et à débattre, mais ne comporte pas d'éléments suffisamment stables pour en faire à mon avis une catégorie analytique. Il est aussi surtout une création presque exclusivement occidentale. Néanmoins, mes idées sur l'aberrant que j'ai introduites dans cet essai seront développées et approfondies davantage dans les chapitres ultérieurs.

Enfin, le dernier domaine important lié aux études critiques sur l'artiste demeure le post-humanisme. Rappelons ici quelques idées principales autour de ce concept. Depuis quelques années, les études sur le post-humain sont nombreuses et témoignent d'un champ réflexif en constante évolution. Dans son ouvrage *Théorie littéraire* (2016), Jonathan Culler définit le post-humanisme ainsi : « la notion a pour fonction principale de signaler le dépassement de la conception traditionnelle du sujet humain » (179). On peut situer l'émergence des travaux sur le post-humain vers la fin des années quatre-vingt et au début des années quatre-vingt-dix. Ces réflexions prennent fréquemment appui « sur la science-fiction, la cybernétique, et la théorie des systèmes » (Culler, 179). On constate ici que l'émergence des réflexions sur le post-humain apparaissent presque au même moment que l'émergence du genre *cyberpunk* dans la science-fiction. De plus, comme le note Francesca Ferrando, le post-humanisme désigne : « an umbrella term to refer to a variety of different movements and schools of thought, including philosophical, cultural and critical posthumanism, transhumanism (in its variations of extropianism, liberal and democratic transhumanism, among others), the feminist approach of new materialisms; the heterogenous landscape of antihumanism, metahumanism, metahumanities, and posthumanities » (26). Les réflexions sur le post-humain ne constituent donc pas un corpus d'idées

homogènes. Les théorisations principales du post-humain se retrouvent surtout chez Donna Haraway, Katherine N. Hayles, et Rosi Braidotti.

Avec son essai *Le Manifeste Cyborg* publié en 1985, Donna Haraway pose alors les bases de ce qui sera plus tard théorisé comme relevant du post-humain : « *Le Manifeste Cyborg* de Donna Haraway fut le premier à exprimer clairement ce qui allait devenir la notion de post-humain » (Culler, p.180). Le cyborg représente donc une figure hybride à mi-chemin entre l'organisme et la machine : « le cyborg est un organisme cybernétique, hybride de machine et de vivant, créature de la réalité sociale comme personnage de roman » (Haraway, p.30). L'hybridité constitue ainsi l'élément clé pour définir le cyborg et, dans cette perspective, il parvient à transgresser les frontières et les limites corporelles et sexuelles. La figure tutélaire du cyborg devient alors emblématique pour les études féministes et *queer* et sera aussi utilisée pour discuter et analyser des romans, des films, des œuvres d'art médiatiques, ainsi que des jeux vidéo. Le cyborg devient aussi inséparable du cyberpunk<sup>6</sup> japonais qui influence considérablement Lu Yang et sa pratique

---

<sup>6</sup> À la base, le *cyberpunk* désigne un genre de science-fiction où la technologie prédomine : « from a wide variety of science-fiction subgenres, cyberpunk has been recognized as a particularly future-oriented brand in extrapolative science fiction. In cyberpunk novels, the notion of technology is the crucial element that constitutes its vision of the future » (Kamrowska, 10). De plus, on retrouve plusieurs autres éléments importants liés au cyberspace et aussi à la modification corporelle dans ce genre spécifique de science-fiction. Sur cet aspect de la modification corporelle, Kamrowska affirme alors la chose suivante : « the notion of the human body is one of the most crucial elements in cyberpunk literature. Within the realm of the body, the worlds of nature and technology permeate each other to create a bio-technological fusion – a cyborg » (Kamrowska, 17). Un autre élément important à considérer c'est que les auteurs du cyberpunk vont souvent se référer au Japon pour leurs représentations d'un futur hautement technologisé. Finalement, la littérature cyberpunk a eu un impact considérable au Japon et a influencé beaucoup d'artistes et de créateurs : « Japan artists, like no predecessor, have embraced cyberpunk ideas and creatively included them into their own work » (Kamrowska, 19). Les références incontournables du cyberpunk japonais sont les suivantes : d'abord, on retrouve la série manga *Akira* par Katsuhiro Otomo et son adaptation en anime, ensuite, le manga *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow publié en 1989 ainsi que les adaptations subséquentes en films d'animation par Mamoru Oshii avec *Ghost in the Shell* (1995) et *Ghost in the Shell : Innocence* (2004). On peut citer également les films de Shinya Tsukamoto comme *Tetsuo : The Iron Man* (1989), *Tetsuo II : Body Hammer* (1992), *Tetsuo : The Bullet Man* (2009).

artistique. Toutefois, même si Lu Yang fait appel à un imaginaire cyborg et que ses avatars possèdent certaines caractéristiques qui lui sont associées, il s'agit à mon avis davantage d'une référence.

Puis, sur l'aspect général du post-humanisme, l'ouvrage de Katherine N. Hayles intitulé *How We Became Post-Human : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (1999), demeure essentiel pour circonscrire la question du post-humain dans les arts visuels et médiatiques. Dans le premier chapitre de l'ouvrage intitulé *Toward embodied Virtuality*, Katherine N. Hayles se demande en premier lieu : « what is posthuman ? » (2). Pour répondre à cette question, elle définit alors quatre éléments principaux qui s'associent selon elle au post-humanisme. Parmi ces quatre éléments, nous retiendrons surtout les deux derniers qui entrent davantage en résonance avec notre recherche. Le troisième élément se trouve lié directement au corps : « the posthuman view thinks of the body as the original prosthesis we all learn to manipulate, so that extending or replacing the body with other prostheses becomes a continuation of a process that began before we were born » (3). Ici, j'observe que Katherine N. Hayles définit le post-humanisme à partir de la notion de prothèse. Selon elle, le corps est lui-même une prothèse en soi et l'idée de le remplacer ou d'ajouter des éléments pour l'amplifier est un procédé qui existe depuis longtemps. Finalement, le dernier élément stipule que le post-humain : « configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines » (3). Katherine N. Hayles en arrive donc à la conclusion suivante : « in the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcation between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals » (3).

Ensuite, les trois essais de Rosi Braidotti sur le post-humanisme intitulés *The Post-Human* (2013), *Post-Human Knowledge* (2019), et dernièrement *Post-Human Feminism* (2022) développent cet enjeu de manière approfondie et détaillée. Braidotti, dans *The Post-Human*,

effectue un survol historique de l'émergence de ce nouveau champ théorique et offre une définition personnelle inspirée aussi par les travaux de Deleuze et Guattari. Selon Braidotti, le post-humanisme « is the historical moment that marks the end of the opposition between Humanism and Anti-Humanism and traces a different discursive framework, looking more affirmatively towards new alternatives » (Braidotti, 37). En effet, les discussions sur le post-humain héritent de cette déconstruction de l'humanisme qui s'est accélérée au 20<sup>e</sup> siècle.

Ceci l'amène donc à dégager trois axes réflexifs majeurs au sein même du post-humain : « the first comes from moral philosophy and develops a reactive form of the posthuman, the second, from science and technology studies, enforces an analytic form of the posthuman ; and the third, from my own tradition of anti-humanist philosophies of subjectivity, proposes a critical post-humanism » (38). Lorsqu'elle aborde ce qu'elle nomme le « critical post-humanism », Braidotti le définit ainsi : « I define the critical posthuman subject within an eco-philosophy of multiple belongings, as a relational subject constituted in and by multiplicity, that is to say a subject that works across differences and is also differentiated » (49). Ici, elle définit le sujet post-humain en fonction de ce qu'elle appelle une éco-philosophie parcourue par de multiples devenirs. Il s'agit ici d'une subjectivité qui repose sur le nomadisme et qui est par le fait même synonyme de multiplicité.

Puis, les études critiques qui abordent la question du post-humanisme chez Lu Yang sont les plus nombreuses. D'abord, on retrouve l'essai de Sophie Guo intitulé *Doubting Sex : Examining the Biomedical Gaze in Lu Yang's Uterus Man* (2020). La perspective de Sophie Guo est intéressante puisqu'elle lie les préoccupations de l'artiste pour la génétique et la reproductivité au contexte social et politique de la Chine contemporaine, ce qui m'offre un ancrage indispensable pour la compréhension et l'analyse de cette œuvre phare. Sophie Guo intègre également plusieurs perspectives sur le post-humain dans ce texte qui s'avèrent aussi intéressantes. Elle convoque notamment les concepts d'Haraway sur le cyborg et les discussions de Braidotti sur le post-humain.

Plus récemment, l'article de Gao Shiyu intitulé *Reshaping Posthuman Subjectivity : Lu Yang's Representation of Virtual Bodies in the Covid-19 pandemic* (2021) aborde aussi l'œuvre de Lu Yang sous l'angle post-humaniste, et ce, également dans la perspective d'une subjectivité collective et interactive. Gao Shiyu affirme notamment : « this article investigate how Lu Yang explores artistic strategies to go beyond the dualistic perspective of life and death, mind and body, to form new subjectivity and corporeality in the cybernetic space. » (Shiyu, 270). L'approche post-humaniste sera ensuite convoquée pour mettre en lumière ces différents enjeux chez Lu Yang. Deux modalités de la subjectivité seront énoncées par Gao : une modalité collective et interactive. L'essai de Gao Shiyu est intéressant et offre des perspectives stimulantes et détaillées sur des œuvres moins étudiées de l'artiste comme *Delusional World*. Cependant, il demeure encore trop attaché aux théorisations du post-humain et ne demeure pas assez critique vis-à-vis de ces différents discours.

On remarque donc ici que les concepts proposés par le post-humanisme offrent des pistes d'interprétations et d'analyses qui sont importantes pour aborder les films et performances de l'artiste. Cependant, ces réflexions méritent d'être nuancées et critiquées. Ma thèse cherche aussi à se détacher et à se distinguer des discours post-humanistes qui sont utilisés pour étudier et comprendre l'œuvre de Lu Yang. L'une des premières critiques que l'on peut formuler vis-à-vis du post-humanisme demeure l'attachement souvent exclusif accordé au « sujet » qui demeure encore beaucoup trop central et qui, dans une posture paradoxale, relève encore souvent exclusivement de « l'humain ». Brian Massumi offre alors la perspective suivante sur cet aspect : « les approches posthumaines conservent aussi, suivant leur héritage issu des études culturelles, le « sujet » comme catégorie analytique privilégiée » (Massumi, 158). Pour Massumi, le post-humain ne mentionne jamais la question de l'instinct et demeure plutôt immunisé contre ce qu'il appelle

des « subjectivité-sans-sujet<sup>7</sup> ». Ainsi, bien que ma thèse prenne en considération certains des éléments liés au post-humanisme tels que l'idée d'une subjectivité en flux ou encore des formes de corporalités alternatives, je demeure convaincu que la pratique artistique de Lu Yang contribue à modifier, voire à remettre en question les définitions et les concepts énoncés par Haraway, Hayles, et Braidotti. D'une part, comme il sera démontré dans les chapitres ultérieurs, l'artiste met en scène une déconstruction, voire une destruction totale de la subjectivité humaine qui entre en contraste marqué avec les théorisations occidentales du post-humain. La présence de la philosophie bouddhique abondamment convoquée par l'artiste remet aussi en question ces principes, avec notamment l'idée d'impermanence ainsi que la dimension illusoire du « moi ». D'autre part, les discours scientifiques convoqués par l'artiste comme les biotechnologies et les neurosciences demeurent profondément liés à « l'humain » et ne proposent pas dans leurs discours, leurs pratiques et les technologies qu'elles convoquent une remise en question radicale et totale de cette notion. Certes, nous verrons néanmoins comment les technologies dans les films de Lu Yang exploitent et produisent des déformations du corps qui révèlent une dimension monstrueuse et grotesque qui, elle, contribue à redéfinir différemment l'anthropomorphisme.

---

<sup>7</sup> L'approche philosophique et conceptuelle de Brian Massumi relève de ce qu'il appelle le « pragmatisme spéculatif » et demeure étroitement liée à l'idée de processus et d'événement. Celle-ci entre en opposition marquée avec l'idée de substantialisme telle que développée par exemple dans l'ontologie orientée objet de Graham Harman : « en tant qu'ontologie fondée en substance, l'OOO telle que développée par Graham Hartman est fondamentalement aux antipodes des philosophies ontogénétiques orientées processus dont les notions ultimes sont l'activité et l'événement plutôt que la substance, et dont la tâche métaphysique est de penser des subjectivités sans sujet plutôt que des objets sans sujet » (Massumi, 92). Dans cette perspective, dans son essai *Ce que les bêtes nous apprennent de la politique* (2018), il développe l'idée d'une subjectivité qui serait sans sujet : « on ne devrait entretenir aucune illusion sur l'idée que le pouvoir mental résiderait dans un « esprit » (individuel ou collectif). Il s'agit d'une subjectivité qui ne comporte ni cause efficiente ni sujet qui se tiendrait derrière elle. » (Massumi, p.80)

Pour conclure sur cette section consacrée aux études critiques sur Lu Yang, je souhaite inclure brièvement d'autres perspectives récentes sur son œuvre. J'ai récemment coédité avec Ari Heinrich et Livia Monnet un numéro spécial dédié exclusivement à l'artiste intitulé *Lu Yang : An Artist in Transformation* dans la revue *Screen Bodies*. Cette publication constitue donc la première série d'articles académiques entièrement dédiée à son œuvre. Plusieurs commissaires et aussi collaborateurs de longue date comme Barbara Pollack ou Ashley Lee Wong ont offert leurs réflexions sur son art. Ce numéro offre aussi de nouvelles perspectives critiques qui n'étaient pas abordées auparavant. On retrouve notamment mon article intitulé « *The Aesthetic of The Grotesque in Lu Yang's Delusional Mandala and Delusional World* » dans lequel j'aborde plusieurs éléments liés à la question du grotesque. Cet aspect a souvent été nommé, mais il a été peu étudié. Cet essai constitue donc la base de mes réflexions pour le deuxième chapitre de cette thèse. Plusieurs autres essais dans ce numéro se révèlent aussi utiles à mentionner et à mettre en relation avec les éléments développés dans cette recherche. L'essai de Fred Shan, *An Otaku with Chinese Characteristics ? : Localizing Japanese ACG currents in Lu Yang's The Beast* envisage la création artistique de Lu Yang dans sa relation avec la culture populaire japonaise et offre un éclairage nouveau et inédit sur cet aspect. Pour sa part, l'essai de Livia Monnet, *Buddhist (Un) Reality, Thought Experiments, and The Ecological Dharma Eye in Material World Knight Game Film* aborde de manière très approfondie les références et les concepts bouddhistes dans l'un des films récents de l'artiste. Son essai dégage aussi une réflexion qui prend en compte la dimension écologique et environnementale. Il s'agit d'éléments importants qui ont été très peu abordés dans les études critiques sur l'artiste et qui contrastent aussi avec les discours critiques sur le futurisme et le post-humain.

Cette section nous a permis de voir comment les différents discours critiques sur l'œuvre médiatique de Lu Yang se sont mis en place au cours des dernières années et comment ma recherche se situe en relation avec ceux-ci.



## Corpus

Le corpus de la thèse est constitué de quelques-unes des œuvres marquantes de Lu Yang qui ont été créées entre les années 2013 et 2020. Il s'agit de films et de performances qui ont beaucoup contribué à faire connaître l'artiste dans le monde et qui ont aussi été exposés dans plusieurs musées. Elles ont ainsi contribué à l'essor des études critiques sur l'artiste. Le corpus se constitue ainsi des cinq œuvres suivantes : *Uterus Man* (2013), *Delusional Mandala* (2015), *Electromagnetic Brainology* (2017), *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (2018) et *Delusional World* (2020). Ces œuvres illustrent plusieurs aspects de *l'esthétique aberrante* qui est théorisée dans cette thèse.

## Organisation des chapitres

Cette thèse est constituée de trois chapitres qui reflètent plusieurs composantes de *l'esthétique aberrante* développée par Lu Yang. Chacun des chapitres possède une structure bipartite : la première consiste à mettre en place les différents éléments conceptuels et théoriques qui seront utiles pour analyser et discuter des films et des performances. La seconde, quant à elle, constitue une mise en contexte et une analyse de l'œuvre en relation avec les éléments conceptuels définis précédemment. Je m'intéresse ainsi à observer et à décrire les détails importants dans chacun de ces films et de ces performances pour faire émerger les mécanismes et le fonctionnement de *l'esthétique aberrante*. En m'affairant à décrire plusieurs de ces éléments, que ce soit l'image-mouvement, le son, ou encore les différents discours intégrés et convoqués par l'artiste, je serai en mesure de faire émerger plusieurs éléments liés à *l'esthétique aberrante*. Ceci me permettra alors d'isoler et de pouvoir ainsi conceptualiser ses différentes caractéristiques.

Le premier chapitre de la thèse porte sur le court métrage d'animation *Uterus Man* (2013) et explore la question du sexe et de la reproductivité. L'argument principal de ce chapitre est le suivant : Lu Yang développe une vision aberrante et non conforme du sexe et de la reproductivité

qui sera illustrée par ce que j'appellerai le *sexe-aberrant*. Le deuxième chapitre propose quant à lui ce que j'appelle des aberrations des corps caractérisées par des déformations. Il porte spécifiquement sur *l'esthétique du grotesque* développé et mis en scène dans *Delusional Mandala* (2015) et dans *Delusional World* (2020). Finalement, le dernier chapitre explore la relation entre le bouddhisme et la neuroscience dans *Electromagnetic Brainology* et dans *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*.

### **Originalité et pertinence de la recherche**

Cette thèse propose une étude inédite en langue française sur la pratique médiatique d'un artiste contemporain chinois qui s'est profilé de façon spectaculaire ces dernières années sur la scène de l'art global. *L'esthétique aberrante* devient ainsi ma propre invention conceptuelle et ma contribution personnelle qui permet de saisir et de mieux comprendre les univers dérangeants créés par l'artiste. À travers cette étude sur l'œuvre médiatique de Lu Yang, deux objectifs précis se dessineront : premièrement, il s'agit de voir comment l'approche philosophique de Deleuze et Guattari résonne et entre en dialogue avec les films et performances d'un artiste majeur de l'art contemporain actuel. Deuxièmement, ma réflexion sur *l'esthétique aberrante* me permet de renouveler les discours critiques sur l'art contemporain chinois en plus de développer de nouvelles perspectives théoriques et critiques qui se démarquent des études existantes sur le sujet.

## Chapitre 1

### Aberration du sexe et de la reproductivité : le sexe-aberrant

Ce premier chapitre<sup>8</sup> a pour objectif d'établir comment le film d'animation *Uterus Man* (2013) et son imaginaire techno-scientifique proposent une vision *aberrante* du sexe et de la reproductivité en plus de remettre en question et de brouiller les frontières culturelles. Ce film met en scène, à travers une esthétique techno-psychédélique inspirée de l'animation japonaise, du manga et des jeux vidéo, un superhéros aux allures de cyborg dont les différentes armes sont issues de l'appareil reproducteur féminin et, principalement, de l'utérus.

Ce chapitre illustre comment *Uterus Man* met en perspective les éléments suivants : d'abord, la conception dans l'espace virtuel d'un avatar qui possède une identité qui serait non binaire, et qui serait aussi processuelle et en constante mutation. Cet aspect de la non-binarité deviendra par la suite une composante essentielle et centrale de toute sa création artistique. Ensuite, le film révèle une vision monstrueuse de la féminité et de la reproductivité. La non-binarité et la monstruosité déjouent, contournent et renversent les normes et les conventions sociales. Pour étudier et mettre en lumière ces différents aspects, je me baserai principalement sur trois perspectives conceptuelles et théoriques : premièrement, ce film sera analysé à l'aune des théories deleuziennes du désir, de la sexualité, du corps et de la reproductivité ainsi que leurs lectures contemporaines proposées par Luciana Parisi. Deuxièmement, les discussions offertes par Rosi Braidotti, Raechel Dumas, et Sunny Hawkins sur la relation entre la reproductivité et la monstruosité seront intégrées. En effet, *Uterus Man* propose une vision à la fois monstrueuse de la féminité et de la reproductivité

---

<sup>8</sup> Ce chapitre prolonge les réflexions de mon article intitulé *Queer Sinofuturism : The Aberrant Movements and Post-Humanist Mutation of Body, Identity, and Matter in Lu Yang's Uterus Man* (2020) paru dans un numéro spécial sur le sino-futurisme *queer* édité par Ari Larissa Heinrich, Chi Ta-wei et Howard Chiang dans la revue interdisciplinaire *Screen Bodies*.

notamment lors de cette séquence où le personnage accouche d'un bébé qui devient par la suite une arme pour affronter ses différents ennemis.

Ensuite, j'insisterai sur l'influence et l'impact de la culture populaire nipponne et particulièrement de l'*anime* et du manga d'horreur. Je ferai appel ici brièvement aux réflexions proposées par Antonio Dominguez Leiva sur l'horreur corporelle dans le manga et l'*anime* et celles de Thomas Lamarre dans son essai *The Anime Machine : A Media Theory of Animation* (2009). L'esthétique visuelle de l'*anime* et du manga développe un imaginaire déviant du sexe et de la reproductivité qui inspire grandement Lu Yang. Ils possèdent une liberté visuelle qui permet l'exploration et la conceptualisation de visions alternatives et expérimentales du sexe, de la reproductivité et du corps. Ces différentes considérations m'amèneront à étudier un troisième élément concernant l'esthétique aberrante d'*Uterus Man*. Il s'agit de la remise en question des frontières culturelles. Comme le note Barbara Pollack, *Uterus Man* ne brouille pas uniquement les codes du sexe et de la reproductivité, étant donné que ce film explore aussi une identité culturelle ambiguë : « nothing refutes traditional notions of Chinese identity more than Lu Yang's provocative superhero, Uterus Man. » (Pollack, p.136). En effet, lorsque l'on visionne *Uterus Man*, on a l'impression de regarder un court-métrage directement issu d'un studio d'animation japonais. C'est précisément à travers cette remise en question à la fois des normes sexuelles et culturelles que Lu Yang parvient à mettre en scène et à créer son esthétique aberrante.

Ainsi, c'est à partir de ces différents éléments que je développerai l'idée selon laquelle *Uterus Man* crée ce que j'appellerai ici un *sexe-aberrant*, c'est-à-dire une vision à la fois étrange, hors-norme, perverse, et bizarre du sexe et de la reproductivité. Ce *sexe-aberrant* ne se définit plus en fonction de la génitalité ou encore du modèle hétérosexuel, mais il repose plutôt sur une capacité à la fois inventive, autoreproductive et non binaire. Il déconstruit également les paramètres de la normativité en exploitant simultanément des aspects qui relèvent du monstrueux. Il s'agira donc de

démontrer ici à travers des scènes spécifiques issues du film comment cette notion s'exprime et ce qu'elle nous révèle sur l'esthétique aberrante développée par l'artiste. Avant d'aborder les différents concepts liés au sexe et à la reproductivité, je vais introduire brièvement l'histoire des discours sur le sexe en Chine dans l'objectif de mieux saisir et de mieux comprendre le contexte culturel entourant cette œuvre.

## Partie 1 : Configurations conceptuelles du *sexe-aberrant*

### 1.1.1 Les discours sur le sexe en Chine

En guise d'introduction à ce chapitre, je souhaite revenir brièvement ici sur l'apparition des discours sur le sexe (*xing* 性) qui ont eu lieu en Chine au tournant du 19<sup>e</sup> siècle et au début du 20<sup>ième</sup> siècle. Dans son essai, *After Eunuchs : Science, Medicine, and The Transformation of Sex in Modern China* (2018), Howard Chiang retrace l'émergence et l'introduction des discours scientifiques sur le sexe et la sexualité en Chine. En effet, selon Chiang, ce terme a pris la signification qu'on lui connaît aujourd'hui seulement au tournant du 20<sup>e</sup> siècle : « strictly speaking, *xing* did not mean sex before the twentieth century, and feminist critics have argued for the incompatibility of translating “gender” into *xingbie* in the late Qing and early Republican period » (Chiang, 8). Auparavant, ce terme désignait alors surtout les éléments suivants : « the many definitions of *xing* found in the New China Character Dictionary – such as “natural instincts”, inherent tendencies, disposition, temperament, the nature of something (or of someone), and life among others - there is a plethora of corresponding sources in classical Chinese in which the word *xing* was used » (Chiang, 8). C'est beaucoup plus tard dans les années 1920 que *xing* se trouve alors associé à une traduction du terme pour désigner la sexologie (性学, *xingxue*). Deuxièmement, l'introduction de ce terme est aussi étroitement associée aux traductions japonaises qui ont ensuite été importées de nouveau en Chine : « the pattern that emerges is that, until the twentieth century, the character called *xing* in Chinese was used in Japanese to also signify nature, life, and so forth, and from the 1870s to 1880s, the kanji was used to signify sex and this new usage became more popular in the 1920s » (Rocha, 615). Ainsi, on remarque que le terme *xing* sert à désigner le fait que le sexe possède une histoire complexe qui est aussi le fruit des échanges transnationaux entre la Chine et le Japon au tournant du 19<sup>e</sup> siècle.

À partir de ces éléments, Chiang part du principe que ces nouvelles définitions associées au sexe qui se sont développées au tournant de la modernité reposent sur l'émergence de nouvelles connaissances qui étaient auparavant totalement étrangères à la culture chinoise : « the modern formulation of *xing* qua *sex* rested on the rise of new structures of knowledge that enveloped « an epistemic nexus » – a new regime of conceptualization – around the relationship between the visual realm, the subjectivity of desire, and the malleability of the body » (Chiang, 283). En effet, c'est véritablement vers la fin du 19<sup>e</sup> siècle que des missionnaires comme Benjamin Hobson vont introduire en Chine des concepts développés en Occident par l'entremise d'illustrations visuelles associées à l'anatomie humaine. Chiang note à cet effet : « Benjamin Hobson's *A New Treatise on Anatomy*, the earliest of these anatomies, was a landmark contribution to the systematic development of Western anatomical knowledge in the second half of the nineteenth century » (Chiang, 74). Celles-ci vont permettre notamment de délaisser le modèle cosmologique qui prévalait jusqu'alors pour élaborer de nouveaux discours et permettre une meilleure compréhension sur la différence des sexes. Ceci fera partie notamment de ce que Howard Chiang va nommer comme étant les trois techniques de visualisation qui permettront à la notion de sexe d'acquérir une dimension à la fois scientifique, observable et analysable. Le sexe deviendra donc une composante épistémologique à part entière capable de produire et de faire circuler un savoir. Il affirme :

by the 1940s three techniques of visualization operated conterminously in transforming sex into a scientific concept, the essence of life, and a fundamental object that can be seen and easily identified: what I call the anatomical aesthetic of medical representation, the morphological sensibility of the natural history tradition, and the subcellular gaze of experimental genetics » (Chiang, 72).

La première visualisation est ce qu'il appelle l'esthétique anatomique et on retrouve dans une certaine mesure des traces de cette esthétique dans les créations de Lu Yang. Elle se manifeste et

se développe en lien avec la visualisation de différentes images qui exposent l'anatomie et la physiologie du sexe masculin et du sexe féminin. Elles vont ainsi offrir une meilleure compréhension de la différence anatomique entre les sexes : « these illustrations were the first of its kind in Chinese to visually depict the male and female reproductive organs in consonance with the anatomical aesthetic of Western medical representation » (Chiang, 79). Ces images sont radicalement différentes de ce qui était présenté jusqu'alors et elles auront aussi un impact profond sur ceux qui les regardent. Chiang affirme sur cet aspect : « whereas Chinese physicians were accustomed to imagining the organs of the body in relative terms within an elaborate system of conceptual correspondence, Western anatomy introduced a new concrete sense of depth and closure to the dissected body » (Chiang, 79-80).

La seconde visualisation proposée par l'auteur se nomme la sensibilité morphologique (*morphological sensibility*). Celle-ci repose notamment sur l'introduction des discours scientifiques occidentaux sur la biologie qui ont modifié profondément la compréhension de la vie et de toutes les espèces du règne animal. Ceci a donné lieu à une traduction considérable de textes et d'images associés à la discipline scientifique de la biologie, ce qui a donc permis d'étendre la compréhension scientifique du sexe au-delà du domaine strictement humain : « this system of visualisation assigned the scientific meanings of sex to all forms of life. By sexualizing the human/nonhuman connection, this normalizing technique expanded and recalibrated the kind of visual objectivity that was still evolving from the anatomical aesthetic of Western medicine » (Chiang, 88).

Finalement, la dernière visualisation proposée par Chiang se nomme, selon lui, le regard cellulaire (*subcellular gaze*) et concerne cette fois-ci l'exploration de la différence sexuelle dans une perspective non pas uniquement anatomique, mais aussi cellulaire et moléculaire. En effet, cette perspective est étroitement liée au développement du génie génétique en Chine qui s'est



surtout amplifié autour des années 1930 et 1940. Ainsi, les scientifiques sont alors en mesure de détecter les signes qui constituent la masculinité et la féminité sur le plan moléculaire : « the subcellular gaze of experimental genetics locates the seat of maleness and femaleness on a level beneath the cell : on chromosomes, genes, chromatins, microtubes, and the like » (Chiang, 119). Cependant, cette dernière technique ne parvient pas à remplacer ou à se substituer aux deux autres : « it continued to rely on these two mutually reinforcing techniques of visualisation in order to consolidate a full-scale rendering of sex as an object of empirical observation » (Chiang, 113). Cette première partie nous a permis de voir de manière succincte comment les discours sur le sexe ont émergé en Chine au tournant de la modernité à travers trois visualisations distinctes. On peut retenir principalement l'élément suivant : l'introduction des discours scientifiques en Chine sur l'anatomie et la biologie a entraîné de profonds bouleversements dans la compréhension du sexe et de la différence sexuelle. Ils ont permis aussi de se détacher et de remettre en question une conceptualisation qui était beaucoup plus abstraite et associée au fonctionnement du corps humain.

Même si Lu Yang, comme nous le verrons, refuse toute forme d'identification à la nationalité et à la culture chinoise, il n'en demeure pas moins qu'*Uterus Man* reflète aussi des préoccupations contemporaines liées à l'eugénisme ainsi qu'au contrôle de la population. Sophie Xiaofei Guo apporte aussi plusieurs autres précisions supplémentaires sur cet aspect dans son essai intitulé *Doubting Sex : Examining the Biomedical Gaze in Lu Yang's Uterus Man* (2013). Elle replace ici l'œuvre en relation avec la situation générationnelle dont fait partie Lu Yang. Rappelons qu'il fait partie de la génération d'artistes nés après 1980 (八零后, *Balinghou*) qui ont subi l'impact des différentes politiques chinoises mises en place, notamment en ce qui concerne la politique de

l'enfant unique. Ainsi, selon elle, *Uterus Man* propose un commentaire indirect sur la politique chinoise de l'enfant unique :

I argue that the genetic attributes and tropes attached to Uterus Man's abilities constitute the very paradox about this superhero, because what they reflect is exactly the problematic effect of genetics on population control and a series of social issues intricately linked to eugenic policies. (Guo).

La lecture offerte ici par Sophie Guo se révèle particulièrement intéressante puisque, pour elle, les multiples références aux biotechnologies et à la génétique dans le film reflètent justement des préoccupations qui sont liées au contrôle des populations. Néanmoins, j'ajouterai que la particularité de Lu Yang est aussi d'intégrer et d'ajouter une dimension éminemment monstrueuse, violente et perverse à ces différentes questions.

Dans cette première partie, j'ai abordé brièvement d'un point de vue historique l'introduction ainsi que l'importation et l'intégration des différents discours qui ont permis de considérer le sexe comme un sujet de savoir à part entière en Chine. J'élaborerai à présent les différentes théorisations de Deleuze et Guattari en lien avec le sexe et la reproductivité.

### **1.1.2 Théories deleuziennes : machine désirante et corps-sans-organes**

Cette section revient sur quelques concepts philosophiques deleuziens ainsi que la perspective de Ronald Bogue sur le sexe et la reproductivité qui me permettront d'analyser ces différents éléments dans le court-métrage. Mon but ici en introduisant leur perspective conceptuelle est de créer un dialogue entre ces notions et l'œuvre médiatique de Lu Yang. En effet, à travers leur critique de la psychanalyse et du modèle œdipien, ils proposent de nouvelles configurations du sexe et du corps qui vont entrer en étroite résonance avec ce que l'artiste développe dans *Uterus Man*. Ils développent aussi une conceptualisation de l'identité qui est toujours en mouvement et en flux et qui ne repose pas sur l'intériorité et le psychologisme.

Dans un premier temps, pour mieux saisir et comprendre comment Deleuze et Guattari abordent ces différentes questions dans leur œuvre, il faut revenir brièvement sur leur théorisation du désir. *L'Anti-Œdipe* (1972) conceptualise une nouvelle modalité du désir qui contraste fortement avec le modèle psychanalytique développé et théorisé par Freud et par Lacan. Le désir n'est jamais associé au manque ou à la négativité, il correspond plutôt à la créativité et à la productivité. Il n'émane pas non plus d'un sujet et ne tend pas vers un objet spécifique : « le désir n'est donc pas intérieur à un sujet, pas plus qu'il ne tend vers un objet : il est strictement immanent à un plan auquel il ne préexiste pas, à un plan qu'il faut construire, où des particules s'émettent, des flux se conjuguent » (Deleuze, 1996, p.108). Ainsi, le désir représente plutôt une force qui traverse et parcourt les êtres indifféremment de toute hiérarchie et de toute distinction. Dans cette perspective, le désir relève de ce qu'ils appellent le *machinique*.

Brian Massumi, dans son ouvrage *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia : Deviations from Deleuze and Guattari* (1992), établit une distinction très claire entre ces deux éléments. Premièrement, il affirme que la plupart du temps, il s'agit d'une confusion entre les deux termes : « Deleuze and Guattari's frequent use of the terms « machine » and « machinic » (as in desiring machine) are often misinterpreted as a metaphor between the body as organism and the machine as technological apparatus » (Massumi, p.192). Au contraire, affirmer que le désir est machinique désigne plutôt un mode de fonctionnement pragmatique et immanent : « by machinic they mean functioning immanently and pragmatically, by contagion rather than by comparison, unsubordinated either to the laws of resemblance or utility » (Massumi, p.192).

Dès les premières pages de *L'Anti-Œdipe*, l'idée de l'homme et de la nature est abolie au profit de ce que Deleuze et Guattari appellent le processus : « il n'y a plus ni homme ni nature, mais uniquement processus qui produit l'un dans l'autre et couple les machines » (Deleuze et Guattari, p.10). C'est le couple de l'homme et de la nature qui est par la suite déconstruit par les deux

penseurs : « c'est le second sens de processus ; homme et nature ne sont pas comme deux termes l'un en face de l'autre, même pris dans un rapport de causation, de compréhension ou d'expression (cause-effet, sujet-objet, etc.), mais une seule et même réalité essentielle du producteur et du produit » (Deleuze et Guattari, p.12). Deleuze et Guattari proposent ici de concevoir les liens entre l'homme et la nature de manière immanente et aussi processuelle. Cette dimension est aussi importante à comprendre et à mettre en relation avec la création médiatique de Lu Yang puisque l'artiste développe aussi, comme nous le verrons, une conceptualisation processuelle de l'identité.

Un autre concept important qui se développe dans *L'Anti-Œdipe* et dans *Mille-Plateaux* en relation avec les machines désirantes et la corporalité demeure celui de corps-sans-organes (CsO). Ce terme emprunté à l'écrivain Antonin Artaud est ainsi décrit de la manière suivante : « les machines désirantes nous font un organisme ; mais au sein de cette production, dans sa production même, le corps souffre d'être ainsi organisé, de ne pas avoir une autre organisation, ou pas d'organisation du tout » (Deleuze et Guattari, p.16). Deleuze et Guattari le définissent aussi en fonction de l'improductivité : « le corps plein sans organes est l'improductif, le stérile, l'inengendré, l'inconsommable » (Deleuze et Guattari, p.16). Cette dimension improductive se révèle aussi importante et essentielle pour comprendre davantage ce qui est mis en scène dans *Uterus Man*. De plus, le concept de corps-sans-organes est aussi convoqué dans leur second ouvrage, *Mille-Plateaux* (1980). Dans le plateau intitulé *Comment se faire un corps-sans-organes*, ils énoncent trois strates qui, selon eux, nous ligotent davantage, soit : l'organisme, la signifiante, et finalement, la subjectivation. Pour démanteler ces trois strates, Deleuze et Guattari proposent la désarticulation, l'expérimentation, et, finalement, le nomadisme. Dans cette perspective, l'idée de défaire l'organisme n'a jamais été de se tuer selon eux, mais consiste plutôt à : « ouvrir le corps à des connexions qui supposent tout un agencement, des circuits, des conjonctions, des étagements et

des seuils, des passages et des distributions d'intensité, des territoires et des déterritorialisations » (Deleuze et Guattari, 198). Cette idée d'un corps qui serait ouvert à des connexions de toutes sortes demeure aussi pertinente pour notre analyse. Lapoujade propose aussi de considérer le corps-sans-organes non pas uniquement en fonction d'une désorganisation, mais plutôt en lien avec une réorganisation différente des organes : « ce qui assure le fonctionnement d'un organisme, c'est la liaison des organes entre eux, mais justement ce que le corps-sans-organes ne supporte pas, ce sont ces liaisons organiques qui le ligotent. » (Lapoujade, 144) À partir de ce principe « apparaissent de nouveaux rapports entre organes, des rapports non organiques, ou des rapports qui sont autant de non-rapports » (Lapoujade, 144). C'est précisément cette dimension qui est explorée dans *Uterus Man* comme nous le verrons. Les organes du corps féminin deviennent ici un moyen d'expérimentation pour l'artiste qui permet l'apparition de rapports inédits. Ces nouveaux rapports développés par Lu Yang sont aussi profondément aberrants.

Dans sa discussion sur l'horreur, la maternité et la féminité dans une perspective deleuzienne, Sunny Hawkins exploite aussi les potentialités aberrantes du corps-sans-organes pour se défaire et se libérer des différentes strates qui nous ligotent. Selon elle, il permet de repenser aussi les binarismes ainsi que l'identification : « to become the BwO requires a radical rethinking (or unthinking) of our current dualistic system of identification and representation, particularly where sexual difference is concerned » (Hawkins, 16). Le corps-sans-organes devient ainsi un concept qui nous permet de questionner et de remettre en question l'organisme et sa structure signifiante.

Ainsi, le corps sans organes est défini de cette manière par Hawkins :

evacuated of concepts, freed from dualisms, attuned to the delirium of reality, the BwO, although we might be tempted to say it is the endpoint of becoming, is in fact the entryway that makes all other becomings possible. The BwO, in other words, is not the destruction of life, but an escape from the reactive forces that constrict and imprison life's potential" (Hawkins, 45).

Dans cette perspective, il ne s'agit pas de détruire le corps ou de l'anéantir, mais plutôt d'échapper aux forces contraignantes qui le constituent. Il devient donc aussi utile pour appréhender et mieux comprendre l'organisation absurde et aussi non signifiante du corps et du sexe imaginée par Lu Yang dans *Uterus Man*.

### **1.1.3 Le sexe et la reproductivité chez Deleuze**

Pour mieux comprendre comment le sexe et la reproductivité sont théorisés chez Deleuze et Guattari, je souhaite introduire ici les différents arguments présentés par Ronald Bogue dans son article *Alien Sex : Octavia Butler and Deleuze and Guattari's Polysexuality* (2011). Cet essai résume de manière éloquente comment la question du sexe et de la reproductivité est théorisée chez Deleuze et Guattari. En effet, selon Bogue, les références au sexe et à la sexualité sont assez rares chez les deux auteurs : « Deleuze and Guattari repeatedly speak of desire, but less often of sex and sexuality per se, in large part because sexuality in their view is broadly synonymous with desiring-production » (Bogue, 31). Cependant, ils abordent ces questions dans le tout dernier chapitre de *L'Anti-Oedipe* où ils vont énoncer trois critiques vis-à-vis de la psychanalyse. La première de ces critiques concerne la subordination de la sexualité avec la reproduction : « they reject Freud's biologism since it implicitly valorises heterosexual genital sexuality as 'natural' and treats all other forms of sexuality as deviation from a norm » (Bogue, 32). La seconde critique concerne plutôt l'assimilation de la sexualité avec la sphère privée ou individuelle seulement : « the second Freudian hypothesis Deleuze and Guattari oppose is that social investments of desire require a 'desexualisation' and 'sublimation' of libido » (Bogue, 31). Autrement dit, pour les deux auteurs, le sexe est partout et ne doit pas être abordé seulement dans une perspective individuelle.

Finalement, leur troisième et dernière critique concerne la relation de la sexualité avec la dimension non humaine : « the third psychoanalytic assumption challenged by Deleuze and

Guattari is that human sexuality is just that – exclusively human, or at least unrelated in any significant way to human interactions with the non-human world » (Bogue, 32).

Ainsi, en bref, voici les éléments importants que Bogue retient à propos de la conception du sexe et de la sexualité chez les deux philosophes : « Deleuze and Guattari's conception of sexuality, then, subverts the notions that (1) sex is a function of procreation and heterosexual genital copulation is the « natural » and normative form of sexuality ; (2) the sexual and the social are separate domain ; (3) human sex is essentially unrelated to the non-human world » (Bogue, 2011, p.34). C'est précisément à travers ces trois aspects que j'aborderai la question du sexe et de la reproductivité dans *Uterus Man*. Nous avons vu dans cette section comment les concepts de machines désirantes, de corps-sans-organes ainsi que les idées proposées par Bogue constituent des notions importantes pour théoriser la vision alternative du sexe et de la reproductivité proposée par Lu Yang. L'approche schizoanalytique développée par Deleuze et Guattari représente en elle-même une philosophie spéculative qui permet de penser et de réfléchir alternativement à la fois le désir, le sexe et la reproductivité. En effet, la schizo-analyse leur permet de conceptualiser et d'envisager une identité toujours changeante et en mutation, et ceci leur permet de déconstruire les paramètres de la masculinité et de la féminité. Ceci résonne également avec la conception asexuelle de l'identité proposée par Lu Yang dans *Uterus Man*. La prochaine section sera consacrée à une lecture contemporaine de ces différents enjeux par Luciana Parisi.

#### 1.1.4. Luciana Parisi et le sexe-abstrait

La philosophe Luciana Parisi, dans son ouvrage *Abstract-Sex : Philosophy, Bio-Technology and the Mutations of Desire* (2004), approfondit la pensée deleuzienne à travers des problématiques contemporaines. La discussion de Parisi sur ces notions s'inscrit dans le contexte actuel marqué par la prolifération de technologies de pointe comme les biotechnologies et le clonage. Elle revient sur le principe selon lequel les mouvements féministes du 20<sup>e</sup> siècle ont interrogé le rôle et les fonctions de la reproduction chez les femmes : « In the twentieth century, political movements, such as feminism, challenged the conventions that associate sex with sexual reproduction, freeing feminine desire from the biological function of procreation » (Parisi, p.1). Puis, le développement des technologies de pointe au tout début du 21<sup>e</sup> siècle a permis de révolutionner la façon dont nous interagissons entre nous tout en questionnant par le fait même les relations entre le sexe et la technologie : « developments in information technologies have profoundly accelerated the separation of sex from natural reproduction » (Parisi, p.1). Ici, cet élément se révèle particulièrement intéressant à mettre en relation avec ce qui est mis en scène dans *Uterus Man*. Lu Yang explore aussi cette idée d'un sexe qui serait totalement séparé de la reproduction dite naturelle. Par exemple, une technologie de pointe comme le clonage contribue à brouiller et à rendre opaques les frontières entre la naturalité et l'artificialité : « this procedure involves a new understanding of reproduction, no longer determined by sexual mating but entailing a duplication or copy of genetic material extracted from one single parent » (Parisi, p. 2). Le clonage révèle la dimension plastique et malléable de nos gènes. Parisi démontre ensuite que même si ces technologies semblent à première vue révolutionnaires et transgressives dans leur redéfinition même de la matérialité et de la corporalité, elles sont en fait le prolongement de processus beaucoup plus anciens associés aux bactéries : « this third way maps the emergence of a new (but ancient) kind of sex and reproduction,



linking these mutations to microcellular processes of information transmission that involve the unnatural mixtures of bodies and sexes » (Parisi, p.4).

À partir de ces différents éléments liés à l'artificialité du sexe et du clonage, Parisi développe son argument principal. Les questions qui animent sa réflexion se déclinent ainsi : « is cloning natural ? What is the relation between feminine desire and sexual reproduction ? In which ways are bio-technologies connected with feminine desire and nature? » (Parisi, p.195). Parisi inscrit principalement son argumentation en réaction au tournant discursif et performatif de la théorie *queer* qui permet : « an inadequate reading of the body-sex as a passive container of socio-cultural techniques of modification » (Parisi, p.285).

Parisi critique notamment le dualisme dans les théories féministes et *queer* qui sont fondées sur les débats entre, d'une part, l'essentialisme associé à la nature et au biologique et, d'autre part, au constructivisme davantage lié au genre et à sa dimension sociale et culturelle : « the constitution of binary oppositions between what is given (the natural or biological realm) and what is constructed (the cultural or technological world) is entangled with the Western model of representation » (Parisi, p.9). Dans cette perspective, la notion de corps-sexe (*body-sex*) est toujours conceptualisée comme un élément passif, relégué au second plan au profit du genre qui devient le seul déterminant possible de l'identité : « the emphasis on gender performance in theories of sexual difference and queer sexuality has indeed left the legacy of an inadequate reading of the body-sex as a passive container of socio-cultural techniques of modification » (Parisi, p.285).

À partir de ces réflexions, Parisi va développer son concept de sexe-abstrait : « expanding upon the feminist politics of desire, abstract sex brings into question the pre-established possibilities of a body by highlighting the non-linear dynamics and the unpredictable potential of transformation of matter » (Parisi, p.10). Ici, Parisi soulève un élément important pour notre analyse : les transformations immanentes de la matière sont caractérisées par leur non-linéarité et

leur imprévisibilité. Cette idée de non-linéarité et cette imprévisibilité font écho aux mouvements aberrants tels qu'ils ont été définis précédemment.

Conséquemment, ceci l'amène à entrevoir les capacités de transformation et de mutation d'un corps comme étant infinies : « drawing on an alternative conception of nature, abstract sex embraces the Spinozist hypothesis about the indeterminate power (or abstract potential) of a body suggesting that “we do not yet know what a body can do” » (Parisi, p.10). Ainsi, les potentialités infinies de transformation du corps lui permettent par la suite de conceptualiser le sexe en fonction de son potentiel d'abstraction. Dans cette perspective, le sexe se trouve alors désinvesti de toute référence à la génitalité et à la reproductivité et il se dissocie également de toute référence à l'identité : « sex is disentangled from genital sex and sexual reproduction, the symbolic representation of sexual difference » (Parisi, p.39). Le sexe n'agit plus comme un marqueur identitaire et il ne se constitue pas dans une relation à la fois binaire et oppositionnelle avec le genre. Au contraire, le sexe et le genre fonctionnent plutôt de manière parallèle : « in this sense, sex – biological sex – is not the physical mark of gender. Rather, gender is a parallel dimension of sex entailing a network of variations of bodies that challenge the dualism between the natural and the cultural » (Parisi, 2004, p.11).

Le sexe possède donc la caractéristique d'être *transductif*<sup>9</sup> pour reprendre ici un concept développé par Simondon : « sex is abstracted from the already sexed body to proliferate through infective transmission, molecular contacts. Sex no longer individuates the body but becomes a machinic construction of a multiplicity of modes of information transmission. Sex is transductive :

---

<sup>9</sup> La notion de transduction désigne chez le philosophe français Gilbert Simondon : « le processus d'abord le principe d'individuation du réel lui-même ». Autrement dit, il s'agit « d'une opération opération physique, biologique, mentale, sociale, par laquelle une activité se propage de proche en proche à l'intérieur d'un domaine, en fondant cette propagation sur une structuration du domaine opérée de place en place » (ILFI, p. 32).

it webs bodies of all sorts, exposing the power or desire of a body to become in a network of matrices » (Parisi, p.39). Le concept de sexe-abstrait (*abstract-sex*) permet donc à Parisi de théoriser sur la possibilité d'un sexe à se concevoir et à s'établir au-delà des paramètres stricts de la génitalité et de la reproductivité génitale. Le sexe se définit davantage comme une force abstraite qui se met en place à travers un principe immanent de contagion.

### **1.1.5 Reproductivité et monstruosité : le devenir-monstrueux de l'organe féminin**

Un autre élément important à considérer pour discuter d'*Uterus Man* demeure les liens entre la monstruosité et la reproductivité. Tout d'abord, Braidotti offre la définition suivante du monstre : « human beings who are born with congenital malformations of their bodily organisms » (Braidotti, 77). Ici, Braidotti associe la figure du monstre à l'idée de malformation. Braidotti nous rappelle que depuis l'émergence du genre de la science-fiction, plusieurs cinéastes ainsi que de nombreux écrivain(e)s ont exploré les rapports entre la science, la technologie et la reproduction : « all fans know that science-fiction since Frankenstein has to do with fantaisies about how science and technology manipulate the body, especially the reproductive body » (Braidotti, 192). Dans cette perspective, une figure tutélaire émerge et il s'agit de la mère monstrueuse qui devient ici centrale : « the mother as monster becomes a powerful topos of this genre as it expresses a deep anxiety about the feminine and gender identity » (Braidotti, 192). Selon Braidotti, les films et les récits qui explorent une vision monstrueuse de la maternité « play with fundamental male anxieties and displace them by inventing alternative views of reproduction, thereby manipulating the figure of the female body » (Braidotti, 195). J'aimerais insister ici à la fois sur la dimension inventive soulevée par Braidotti ainsi que l'idée de manipulation qui résonnent étroitement avec *Uterus Man*. Cependant, elle soulève aussi que cette monstruosité associée au féminin est également paradoxale : « the monstrosity of the female is a sort of paradox, which on the one hand reinforces the patriarchal assumption that female sexuality is evil and abject, on the other hand it also states the immense

powerfulness of the female subject » (Braidotti, 196). Ce paradoxe est aussi développé à mon avis par Lu Yang : d'une part, il nous présente le sexe féminin comme étant à la fois abject et monstrueux, mais il exploite aussi les pouvoirs insoupçonnés de l'organe féminin. Ainsi, pour Braidotti, cette prolifération de l'imaginaire monstrueux dans les genres de la science-fiction et de l'horreur provoque une remise en question radicale des différentes catégories qui nous définissent : « categorical distinctions thus become erased and this marks the demise of the human subject : his body in ruins, his ontological security shattered, his identity in tatters. » (Braidotti, 195)

Une autre référence essentielle et incontournable sur ce sujet demeure l'essai de Barbara Creed *The Monstrous-Feminine : Film, Feminism, Psychoanalysis* (1993). En effet, pour Creed, le féminin monstrueux : « is entrenched in enduring apprehensions centered on the female reproductive body as a site located beyond the regulatory purview of paternal law » (Dumas, 1). La référence principale de Creed pour discuter des rapports entre la féminité et la monstruosité repose surtout sur la théorie de l'abjection de Kristeva dans *Pouvoirs de l'horreur* (1980). L'abjection dans ce contexte « thus serves to secure subjectivity and social order by foreclosing the feminine as a representative of that which “disturbs identity, system, order” » (Kristeva, 2).

Puis, Raechel Dumas poursuit les réflexions proposées à la fois par Braidotti et Creed dans son essai *The Monstrous-Feminine in Contemporary Japanese Popular Culture* (2019). Cette fois-ci, la réflexion se déplace dans un contexte culturel différent, soit celui de la culture populaire japonaise. Elle affirme notamment : « monstrous configurations of femininity have long occupied a place in the Japanese cultural imaginary, routinely emerging as sites for modeling deviant (and reinforcing normative) moral behaviors and social norms » (Dumas, 3). Selon elle, ce sont surtout les genres associés à l'horreur, la science-fiction et la *fantasy* qui permettent d'explorer des visions alternatives de la féminité qui s'associent davantage à la monstruosité. Ainsi, Dumas observe la prolifération d'éléments monstrueux dans la culture populaire japonaise contemporaine : « scenes

invoking menstrual leakage, grotesque transformation, monstrous impregnation, and gruesome birth saturate the Japanese pop cultural imagination » (Dumas, 7). Dans cette perspective, pour Dumas, le féminin monstrueux devient ainsi une force « that threatens to erode the formerly secure boundaries of the individual and social bodies » (Dumas, 10). Pour Dumas, plusieurs facteurs sociaux et politiques au Japon sont responsables de cette profusion d'éléments monstrueux : « these examples are reflective of a longstanding conversation in Japan surrounding the perceived place of women in the domestic, social, and moral organizations. » (Dumas, 3). De plus, Jean-Marie Bouissou souligne également que l'horreur dans le manga s'associe souvent à la féminité : « elle présente une particularité souvent soulignée : l'horreur nipponne est féminine. » (Bouissou, 359) Selon lui, cet aspect de la femme qui fait peur et qui terrorise existe depuis très longtemps dans l'imaginaire et le folklore japonais : « Au Japon, la femme fait peur depuis la nuit des temps. Avec les fantômes, elle est l'un des personnages les plus familiers des contes horrifiants du folklore japonais compilés par Lafcadio Hearn (1850-1904) » (Bouissou, 360-361).

Finalement, le dernier ouvrage important qui propose également plusieurs outils conceptuels pour notre analyse demeure celui de Sunny Hawkins *Deleuze and the Gynesis of Horror : From Monstrous Births to the Birth of the Monster* (2022). Il explore les liens entre la philosophie deleuzienne et la question de la monstruosité. L'approche schizoanalytique développée par Deleuze et Guattari devient alors un tremplin pour aborder ces différents enjeux et pour discuter du cinéma d'horreur et des affects qu'il crée et qu'il produit. Selon elle, la schizo-analyse permet de distinguer deux modalités que nous avons évoquées précédemment, soit la distinction entre le molaire et le moléculaire. Ainsi, elle définit le plan molaire de la façon suivante « hierarchically organized ; it is within the molar plane that we find individuals fixed or frozen into subjects as means of categorizing and conceptualizing them. Consequently, molarity creates divisions, and therefore dualisms, between subjects and objects » (Hawkins, 35). Ce plan possède donc une

fonction organisatrice qui permettrait de créer des catégories qui ont notamment la caractéristique d'être binaires et qui sont oppositionnelles. À l'opposé de ce modèle, la molécularité propose plutôt une vision dynamique, voire fluide de la réalité : « the molecular plane is made up of things becoming, things in their in-betweenness, and because becomings, in their state of flux, cannot be differentiated one from the other, molecularity is closer than molarity to the plane of immanence where all is virtual, (co) existing at once as endless possibility and multiplicity » (Hawkins, 35).

À partir de cette distinction conceptuelle entre le molaire ainsi que le moléculaire, Hawkins propose de considérer le cinéma à la lumière de ces différentes composantes. Par exemple, les films molaires possèdent la caractéristique suivante : « those films which reify patriarchal ideology, in some cases by erasing, othering, or demonizing the maternal, in others by using motherhood to « redomesticate » the mother monster » (Hawkins, 2). Au contraire, les films moléculaires possèdent quant à eux les caractéristiques suivantes :

molecular films, may subvert any and all notions of order by incorporating viewers into a cinematic assemblage that, in expression, like the maternal allows for no boundaries or borders between inside and outside, between Self and Other, and in content, celebrates the metamorphic potential of the monster whose “becoming” cannot be fixed or frozen into binaries identity such as feminine or masculine, dualities the patriarchal needs it subjects ordered into (Hawkins, 2).

Hawkins insiste ici sur le potentiel métamorphique de la monstruosité ainsi que la subversion inhérente des frontières. De plus, cette molécularité remet aussi en question la catégorisation fixe d'identité binaire. Ici, la question du monstrueux est abordée par l'entremise de l'approche schizoanalytique qui, elle, privilégie la dimension moléculaire plutôt que molaire. Dans cette section, j'ai abordé différentes réflexions proposées à la fois par Rosi Braidotti, Raechel Dumas et Sunny Hawkins sur les liens entre la féminité, la reproductivité et finalement la monstruosité. On peut alors retenir les éléments suivants qui seront utiles pour notre analyse : d'abord, les liens entre la monstruosité et la féminité ont souvent été convoqués en raison d'une peur imaginaire associée au sexe féminin. La figure du monstre devient aussi une stratégie subversive pour remettre en

question les normes sociales et elle contribue également à brouiller les frontières et à rendre obsolètes les distinctions absolues. Ensuite, la perspective de Dumas nous a permis de voir comment cette question du monstrueux et du féminin se développe aussi dans le contexte culturel nippon et demeure également associée au statut de la femme dans la société. La prochaine partie explorera davantage l'impact de l'animation japonaise et du manga sur *Uterus Man*.

### **1.1.6 Horreur corporelle et monstruosité dans l'animation et le manga japonais**

Cette section nous permet d'envisager le troisième aspect que nous jugeons pertinent à étudier dans ce chapitre, soit le brouillage et la remise en question des frontières culturelles dans le film. *Uterus Man* demeure l'une des œuvres de l'artiste qui emprunte le plus directement aux codes de l'animation japonaise, mais aussi à l'esthétique visuelle des mangas et particulièrement à ceux qui exploitent des thèmes liés à l'horreur.

Dans sa discussion sur le manga, Jean-Marie Bouissou affirme la chose suivante : « comme le rire, l'horreur est un genre à part entière dans le manga. » (Bouissou, 2012) Par la suite, dans son essai *Du devenir-parasite. Le corps manga entre posthumanité et horreur corporelle* (2019), Antonio Dominguez Leiva discute des possibilités du manga à explorer des formes de corporalités qui sont à la fois déviantes et horribles. Il affirme notamment : « on peut aisément concevoir que l'un des aspects qui a le plus inquiété, repoussé, fasciné et sidéré l'Occident dans sa tortueuse réception des mangas nippons est l'éclatante prolifération de corps singulièrement déstabilisants » (Leiva, p.2). Cette prolifération de corps déstabilisants inspire et nourrit l'artiste et son imaginaire aberrant. De plus, selon lui, le corps manga « constitue une nouvelle espèce qui déborde sans cesse les limites de nos catégories de représentation anthropomorphique » (Leiva, 2). En effet, depuis longtemps, les mangas et anime constituent « un laboratoire formel et thématique du corps posthumain » (Leiva, 3). Dans cette perspective, « toutes les catégories traditionnelles de l'humanisme sont systématiquement problématisées par les mangas et les animes, acquérant par là

une dimension essentiellement traumatique. » (Leiva, 3) Le manga d'horreur développe et crée des formes abjectes de corporalités et celles-ci vont considérablement influencer l'imagination de Lu Yang ainsi que la création de ses mondes atypiques.

Je souhaite à présent revenir brièvement sur quelques éléments principaux qui caractérisent l'animation japonaise dans l'optique de mieux saisir la fonction de l'image animée dans *Uterus Man*. Thomas Lamarre, dans son essai *The Anime Machine : A Media Theory of Animation* (2009), a isolé plusieurs composantes esthétiques importantes. Lamarre nous rappelle d'abord que l'animation japonaise possède de multiples ramifications : « the term anime entail an exceedingly vast range of media platforms, aesthetic conventions, and fan activities ; they are today distributed or circulated transnationally and, with increasing frequency, are also produced transnationally » (Lamarre, xiv). Premièrement, l'animation japonaise engage une réflexion importante selon lui sur le rôle des technologies : « I wish to indicate that animation at once works with technology and thinks about technology – and the two processes are inseparable. » (Lamarre, p.xxx) Il aborde l'esthétique de l'animation à partir de la notion de machine telle qu'elle est conçue par Félix Guattari : « Guattari's notion of machine implies heterogenesis, encouraging us to push beyond the reading of animation as symptomatic of the modern or postmodern technological condition » (Lamarre, p.xxxi). Cette hétérogénéité implique pour Lamarre un centre d'indétermination.

Deuxièmement, l'anime se distingue de la tendance du cinéma à développer ce qu'il appelle le cinématisme (*cinematism*). Une des caractéristiques principales de l'animation japonaise demeure son rapprochement avec l'animétisme (*animetism*) en contraste avec le cinématisme (*cinematism*). L'animétisme se distingue par son approche du mouvement fondée sur la surface : « animetism is not about movement into depth but movement on and between surfaces. This movement between planes of the image is what I will call the animetic interval » (Lamarre, p.7). Animétisme et cinématisme constituent deux tendances opposées de l'image-mouvement pour



Lamarre : « cinematism and animetism harness different potentials of the moving image in specific ways. » (Lamarre, p.10). Ces deux tendances sont également omniprésentes dans l'animation japonaise et ne doivent pas être mises en opposition : « precisely because animetism is a tendency, a manner of harnessing a specific potential of the moving image, there is no such thing as pure animetism, any more than there is pure anime » (Lamarre, p.10).

Troisièmement, Jihoon Kim, dans son essai sur l'esthétique post-digitale chez Lu Yang, soulève la présence de ce qu'il appelle l'image multiplane (*multiplanar image*), une autre composante essentielle de l'animation japonaise définie par Lamarre. Dans *Uterus Man*, cette image multiplane est illustrée de la façon suivante selon Kim : « some sequences of Uterus Man, including the hero's traveling through the inside of a spaceship and his standing against the backdrop of a factory, differentiate the landscapes into distinct multiple planes. These layered images based on the technique of compositing remind one of what Thomas Lamarre has called the multiplanar image as a key aesthetic tendency of anime distinct from that of celluloid-based cinema » (Kim, p.237). Néanmoins, comme le note Jihoon Kim, l'image multiplane n'est pas la seule qui est utilisée par l'artiste : « however, the scenes of illustrating Uterus Man's energy power and weapons (such as blood cell attack, DNA attack, and ovum light wave attack) present less separation of layers but the smooth, transparent layering of objects and backgrounds on multiple perspectives, which is a characteristic of 3D virtual space » (Kim, p.237). Jihoon Kim introduit plutôt la notion d'image transplane pour décrire *Uterus Man*: « a type of images that offers the viewers the volumetric spatial structure of objects in contrast to the images projected in linear perspective » (Kim, p.237).

Tous ces éléments, soit la présence de l'image multiplane propre à l'animation japonaise ainsi que l'image transplane, contribuent à définir l'esthétique visuelle générale du film. Ainsi, on remarque qu'avec ce film d'animation, Lu Yang crée un univers profondément marqué par

l'hybridité et l'hétérogénéité des différents médias utilisés. L'artiste met en relation, et ce, de manière simultanée, l'animation 3D et digitale, ainsi que plusieurs extraits issus de l'imagerie médicale ou encore des images fixes dessinées issues directement d'un manga : « All the 2D and 3D – or the multiplanar and the transplane – images are juxtaposed with the medical footage of the close-ups of human organs and organisms at face pace. » (Kim, p.237). Ainsi, pour Kim, l'image multiplane est davantage associée au 2D alors que l'image transplane représente davantage l'animation 3D. Cette adjonction de différents médiums contribue à créer un assemblage aberrant, voire anarchique, qui défie toute forme de logique. Lu Yang déstabilise ainsi constamment nos repères.

Après avoir défini et discuté d'une multitude d'éléments liés aux caractéristiques de l'image-mouvement dans l'animation ainsi que de la monstruosité dans les mangas, nous allons à présent voir comment ils peuvent entrer en dialogue avec *Uterus Man* et nous aider à révéler encore davantage les éléments qui constituent l'esthétique aberrante.

## Partie 2 : *Uterus Man*

### 1.2.1. Genèse d'*Uterus Man* : Mao Sugiyama et le devenir asexuel/non binaire

Avant d'analyser de manière plus spécifique *Uterus Man* à la lumière des différents éléments conceptuels discutés précédemment, je souhaite revenir brièvement sur le contexte de sa création. L'apparence externe du superhéros s'inspire de la forme même de l'utérus qui possède les composantes suivantes selon l'artiste : « the shape of the female uterus resembles the outline of a person standing straight with her arms wide open » (Lu, 2014). À travers cette œuvre à l'humour pervers, Lu Yang ironise sur le sexe et la reproductivité en plus de visualiser une configuration anormale, voire déviante, de la corporalité humaine. Lorsqu'il décrit cette œuvre, il affirme notamment la chose suivante : « Uterus Man's identity deals with the hidden issues of sexual orientation, genetics, reproduction, and problems with evolution. It is a vague concept that is hard to explain with words but can be experienced personally, allowing for different interpretations by the audience » (Lu 2014). Ainsi, ce court-métrage d'animation devient un moyen pour l'artiste d'approfondir ces questionnements et ces interrogations. De plus, Lu Yang crée et conçoit avec ce film un avatar virtuel qui possède la caractéristique d'être asexuel et non binaire. Comme le note Alessandro de Toni, « he appears to be a man, but the source of his superpowers is the uniquely female reproductive system. This contradictory configuration determines the asexuality, but greatness of Uterus Man » (de Toni, 2014). On retrouve ici l'idée de contradiction qui est fondamentale pour théoriser l'esthétique aberrante créée par l'artiste dans ce film.

L'inspiration principale derrière la création de ce superhéros provient d'un fait divers qui fascine et qui interpelle Lu Yang :

the human embodiment of 'Uterus Man' in my work is a Japanese man named Mao Sugiyama, who had his genitals cut off and served them in a meal to other people. When I first heard about him I thought he sounded really weird. But then I noticed that he was a painter that he had said that he hated gender labels (Qin, 2015).

En effet, à travers cette démarche radicale et étrange, Mao Sugiyama développe l'idée de ne plus appartenir à aucun sexe et à aucun genre. Il cherche ainsi à travers cette opération chirurgicale à devenir asexuel. Lu Yang relate dans une autre interview sa fascination envers lui, et sa rencontre avec l'artiste lui inspire notamment son refus d'appartenir et de correspondre à une identité précise :

But then I became interested in collaborating with him after reading an interview where he talked about having no interest in being a man or a woman, but just wanting to be a human. So I reached out to him on Twitter and asked why he wanted to be sexless. He shared with me his findings in biology, that many different types of asexual reproduction occur naturally in plant and animal species. This person has an extremely non-anthropocentric view of existence and the universe. (Li, 2018).

Lu Yang mentionne que Mao Sugiyama explore les différentes potentialités d'une vision non anthropocentrique à la fois de l'existence et de l'univers. Lu Yang s'inspire de cette conceptualisation promulguée par l'artiste pour développer à sa façon son personnage. Cet aspect résonne également avec l'approche schizoanalytique qui, comme nous l'avons vu, déconstruit également l'anthropomorphisme et l'idée selon laquelle il y aurait seulement deux sexes possibles, soit le masculin et le féminin. Cet acte transgressif perpétré par Mao Sugiyama enthousiaste Lu Yang et entre aussi en résonance avec sa propre vision personnelle de l'asexualité : « I am only playing around with gender labels. Whether to be male or female doesn't matter to me. I want to be asexual myself. » (Wu). L'asexualité pour Lu Yang constitue un refus de s'identifier et de correspondre à une identité précise, qu'elle soit masculine ou féminine. En effet, comme le soulève Sophie Guo, il faut préciser que pour Lu Yang, le terme d'asexualité renvoie à l'absence de sexe et de genre et ne constitue pas un désintérêt à proprement parler envers la sexualité : « It is worth noting that Lu Yang uses 'asexual' (*wuxing* 无性) to mean having no sex or gender, as opposed to the common English usage indicating non-interest in sexuality » (Guo).

Lu Yang choisit donc d'inviter Mao Sugiyama à collaborer sur ce projet et ils créent ainsi une véritable franchise autour de ce personnage qui comprend à la fois un film, un jeu vidéo ainsi qu'un manga. Par exemple, cette collaboration entre les deux artistes donne lieu à la création d'un jeu vidéo opérationnel en collaboration avec le Fukuoka Art Museum au Japon ainsi qu'une édition limitée d'un manga créé par l'illustrateur chinois Hhuuaazii. Mao Sugiyama sera aussi invité par la suite par l'artiste à performer ce personnage sous la forme de *cosplay*. De plus, pour Lu Yang, *Uterus Man* constitue aussi une occasion de se moquer et de tourner en ridicule les normes associées au genre et au sexe. Voici ce qu'il affirme sur ce sujet : « I like playing with gender, especially with Western audiences. They watch my *Uterus Man* and think that it is feminist, but actually I am just having fun with how gender is labelled. I don't care if you are a man or a woman. For me, I want to be genderless. » (Wu, 2017) On retrouve ici le ton provocateur habituel de l'artiste qui refuse constamment toute lecture féministe de son œuvre<sup>10</sup>. Au contraire, ce qui intéresse plutôt Lu Yang, c'est la dimension asexuée qui est pour lui très importante à la fois sur le plan esthétique, mais aussi politique comme nous le verrons.

D'une durée de onze minutes, ce court-métrage d'animation ne propose aucune narration dans le sens traditionnel du terme. *Uterus Man* se compose plutôt d'une succession de courtes séquences où les diverses armes du superhéros sont présentées l'une à la suite de l'autre comme

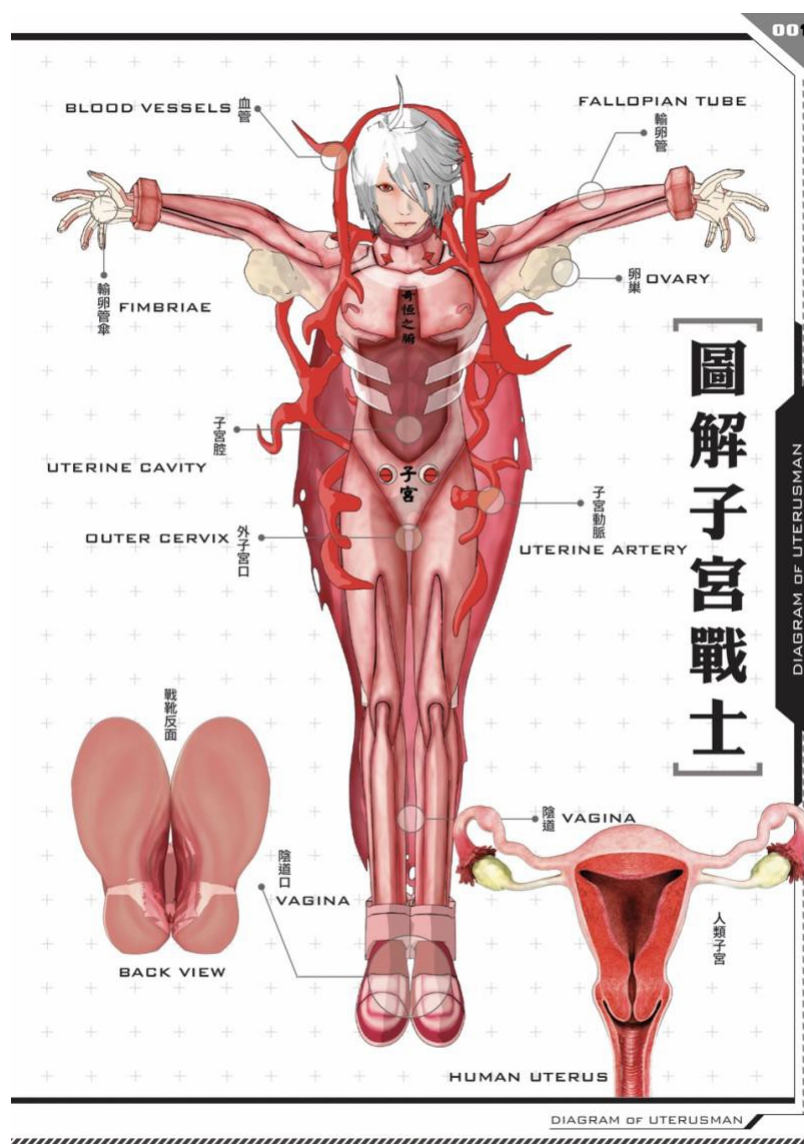
---

<sup>10</sup> Sophie Guo discute précisément de cet aspect qui consiste à se détacher d'une lecture féministe et qui se reflète abondamment dans l'art contemporain chinois. Voici ce qu'elle affirme : « Lu Yang's rejection of gender labels is actually part of this degendering phenomenon in the fields of contemporary art and art criticism in China. » (Guo). En effet, selon Sasha Su-Ling Welland dans l'art féministe pour ses artistes a perdu de son potentiel critique lorsqu'il a été institutionnalisé : « the term became re-domesticated and depoliticised, charged with a restrictive vision requiring that any art made by women affiliated with this category must be inward-looking and must lack public political consciousness. » (Welland, 28). On comprend ici pourquoi qu'au-delà de la simple provocation, le refus de Lu Yang d'associer son art à toute lecture féministe est généralisé dans la scène contemporaine actuelle.

dans un jeu vidéo. Plusieurs images issues à la fois du domaine biomédical et de la gynécologie sont aussi constamment intégrées à l'animation digitale. Le film se divise ainsi en quatre parties distinctes respectivement intitulées : « *Blood Energy Skill Series* », « *DNA Attack* », « *Pelvis Chariot* », et « *Baby Series Attack* ». Chacune des différentes armes utilisées par le superhéros se trouvent ainsi associées à des parties spécifiques de l'appareil reproducteur féminin. Lu Yang introduit également une fonction qui sera omniprésente dans ses créations ultérieures, soit la présence de grilles explicatives dans lesquelles plusieurs définitions associées aux fonctions biologiques de ces organes sont explicitées. L'introduction de ces différentes grilles qui proposent des explications détaillées produit alors la conséquence suivante du point de vue esthétique selon Kim : « by visualising Uterus Man's capacities with textual information and grids, Lu demonstrates not simply that he is also a video game character, but also that he lives in the transplane image that structures diegetic and extra-diegetic spaces » (Kim, p.237). Lu Yang aime en effet intégrer une dimension explicative et pédagogique à ces œuvres et ceci entre toujours en contraste marqué avec les images délirantes, absurdes et psychédéliques qu'il convoque. Ainsi, on retrouve constamment cette tension entre d'une part, une dimension rigoureuse et explicative apportée par les différents discours scientifiques et médicaux convoqués, et, d'autre part, les images absurdes, incohérentes, et aussi monstrueuses.

## 1.2.2 Uterus Man et la reconfiguration aberrante des organes

Figure 1. *Diagramme d'Uterus Man*. Hhuuaazzii et Lu Yang, manga, 2013.



Si on s'attarde dès maintenant à l'apparence générale du personnage, on peut déceler ici plusieurs indices sur son potentiel infini de transformation qui sera par la suite exploité ultérieurement. D'abord, le nom du personnage constitue en lui-même un paradoxe : Lu Yang juxtapose ici le terme « utérus » associé à l'organe féminin avec le terme « homme » (man) créant

ainsi une confusion. Son identité demeure alors impossible à déterminer de manière précise. Son apparence extérieure est principalement marquée par les tons de blancs et de rouges qui sont prédominants. Sa chevelure est également de couleur blanche et offre ainsi un contraste marqué avec le rouge qui prédomine sur l'entièreté et la totalité de son corps. Il ne possède pas de peau à proprement parler et son corps est donc entièrement constitué de chair. L'iris de ses yeux est aussi teinté de la même couleur que le reste de son corps, lui conférant une apparence aussi inquiétante. La couleur rouge demeure une référence directe à la chair, mais aussi aux armes qui vont utiliser le sang et le sang menstruel. Le personnage revêt également une cape, ce qui constitue aussi un clin d'œil à l'univers des superhéros. *Uterus Man* correspond aussi dans une certaine mesure à la figure du cyborg tel que défini par Haraway à travers cet amalgame et cette juxtaposition d'éléments à la fois issus d'organes et de machines<sup>11</sup>. Comme le note Jihoon Kim : « Lu renders this character to be a hybrid of biopower and genetic engineering, and of the human being and the cyborg. » (Kim, p.237)

---

<sup>11</sup> Mon analyse n'insistera pas trop ici sur la figure du cyborg qui, je le rappelle, est fondée sur l'hybridité de la machine et de l'organisme. Ma position est plutôt critique vis-à-vis de ce concept qu'on associe généralement à la transgression et à la subversion. Ceci rejoint ce que Thomas Lamarre affirme sur le sujet. Le cyborg serait ainsi faussement transgressif puisqu'il donne la priorité au niveau ontologique à l'identité. Thomas Lamarre dans son essai *Humans and Machines* réfute également les notions d'hybridité et d'indétermination associées traditionnellement au cyborg : « put another way, the cyborg wisdom entails a simplistic hybridity model : identities have ontological priority, and the subsequent combination of two identities is experienced as a crisis of categories » (Lamarre, p.30). Selon Lamarre, le cyborg demeure un modèle simpliste qui est encore trop attaché à la notion même d'identité. Lamarre se sert plutôt du philosophe français Gilbert Simondon pour critiquer cette insistance sur l'identité. Simondon a pensé de manière inusitée les relations de l'homme et de la machine et il ne conçoit pas les rapports entre l'homme et la machine en fonction d'un dualisme ou encore d'un substantialisme : « rather than blur or collapse the distinction between humans and machines, or for that matter, organism and mechanism, he sustains it yet stubbornly refuses to allow it to take on substantialist weight. Thus, for him, humans and machines are different ; they can even be said to be ontologically different, but within an ontology that methodologically avoids dualism and substantialism, which is indeed more precisely called ontogenesis" (Lamarre, p.30).



On retrouve aussi à trois endroits différents sur le corps du personnage des inscriptions en caractère chinois. Ces inscriptions constituent en effet des références directes à la culture chinoise. Par exemple, les caractères chinois désignant l'organe même de l'utérus, *zigong* (子宫) sont situés au niveau de son pelvis et aussi sur la cape qu'il porte. La deuxième inscription *qihengzhifu* (奇恒之腑) est quant à elle inscrite sur son torse. Comme le soulève Sophie Guo, cette inscription associée à la médecine traditionnelle chinoise représente : « the systematic correspondence of the individual's organs to the bodily whole via the mediums of *qi* (气, energy) and blood » (Guo). Dans la médecine traditionnelle chinoise et dans la cosmologie daoïste, le *qi* désigne : « le principe de réalité unique et un qui donne forme à toute chose et à tout être dans l'univers, ce qui implique qu'il n'existe pas de démarcation entre les êtres humains et le reste du monde » (Cheng, 252). En effet, rappelons que dans la médecine traditionnelle chinoise, des organes comme les testicules et l'utérus ont pour fonction de stocker l'énergie (*qi*). À l'opposé de la médecine occidentale, où chaque organe occupe une fonction indépendante, la médecine chinoise conçoit plutôt la relation entre les différents organes de manière interdépendante. Ainsi, les testicules ou encore l'utérus font partie d'un système d'organes qui comprend le cœur, les reins, etc. Plus précisément, ils sont associés à l'organe du rein et à ses fonctions. En effet, selon le texte classique de la médecine chinoise, *Huangdi Neijing* (黄帝内经) (Classique interne de l'empereur Jaune), les reins : « are the most important of the five viscera that supply the life force *qi* to sustain both male and female vitality and reproductive capabilities » (Guo).

L'inscription de ces éléments issus de la médecine traditionnelle chinoise sur le corps hybride *d'Uterus Man* contribue ainsi à produire une temporalité qui est fondamentalement ambiguë : il incorpore directement sur son corps des éléments qui font partie de la culture et de l'imaginaire culturel chinois, mais ceux-ci sont alors réinterprétés dans un contexte futuriste. De

plus, ce clin d'œil indirect à la médecine chinoise peut aussi se lier à la question de l'asexualité car, comme nous le rappelle Sophie Guo : « Chinese doctors never used any isolated organs as a marker of sexual difference, nor did they visually represent the male and female bodies separately on that basis. It was not until the nineteenth century, when the Western reproductive anatomy was introduced in China, that sexual difference become a visual knowledge enabled by medical observation » (Guo). Ces inscriptions contribuent aussi à rendre ce personnage d'autant plus aberrant puisqu'il intègre directement et subtilement des références à la culture traditionnelle chinoise, ce qui brouille donc la temporalité même du court-métrage. Néanmoins, ces références demeurent tout de même marginales vis-à-vis des différentes technologies associées à la biologie, à la gynécologie ou encore à la génétique qui sont exploitées abondamment.

Par la suite, les toutes premières minutes nous exposent directement à une leçon d'anatomie qui se révèle particulièrement étrange. On retrouve de nouveau un élément qui était soulevé aussi par Howard Chiang concernant l'esthétique anatomique développée en Chine qui a permis une meilleure compréhension de la physiologie et de la structure des sexes. L'artiste, dans une certaine mesure, fait référence à cet aspect ici dans la présentation de l'anatomie étrange de son personnage fictionnel. Ensuite, Lu Yang utilise un pointeur de couleur verte phosphorescente qui viendra cibler à tour de rôle les différentes parties de son corps et ainsi nous présenter les différentes composantes. Sophie Guo associe ce pointeur à l'imaginaire de la science-fiction : « the phosphorous green pointer and the head-up display (HUD) in the film indicate the machine-like quality of Uterus Man. Phosphorous green is the tint associated with chilling sci-fi films like *Ghost in the Shell* or the *Matrix* trilogy » (Guo).

Les organes comme les ovaires et les trompes de Fallope se situent maintenant dans la partie supérieure de son corps autour de la région du torse et des bras. Les ovaires seront localisés quant à eux sous les bras à la hauteur des aisselles. Ensuite, les différentes cavités utérines sont quant à

elles plutôt situées sur le milieu de son corps. On remarque aussi que les vaisseaux sanguins sont situés à l'extérieur. L'une des configurations les plus étranges concerne le vagin qui se trouve dorénavant situé sous la plante des pieds du personnage et duquel s'échappera le sang menstruel qui lui permettra de se déplacer et de pouvoir voler. De plus, un bébé monstrueux naîtra sous ses pieds par l'entremise de son vagin. Ainsi, Uterus Man possède un corps qui n'est en fait constitué que d'une surface : « Uterus Man's body is transformed into a pure surface in a clinical representation. The medical gaze flattens out the body, producing a representation that has only surface » (Guo). On peut aussi associer ce procédé à l'animation japonaise qui, comme nous l'avons vu, privilégie également la surface au profit de la profondeur.

Lu Yang conceptualise une vision hors norme, voire aberrante, des organes associés à l'appareil reproductif féminin. Tout d'abord, ils se trouvent reconfigurés d'une tout autre façon, permettant ainsi de visualiser une corporalité qui serait distincte de celle de l'être humain « normal ». En ce sens, à travers cette reconfiguration Lu Yang conteste également l'organisation molaire du corps et il produit alors une déterritorialisation totale des organes. Il leur offre la possibilité de se reconfigurer autrement et d'avoir aussi des significations et des fonctions différentes. Ensuite, les organes sont désinvestis de leurs fonctions biologiques initiales et seront munis de pouvoirs insoupçonnés. Certes, le sang menstruel s'écoule toujours du vagin, mais c'est précisément cet échappement qui permet au superhéros de se mouvoir dans les différents espaces.

J'aimerais ici insister sur cet aspect particulier en l'interprétant en relation avec le concept de corps-sans-organes que j'ai introduit précédemment. Deleuze apporte la précision suivante concernant le corps-sans-organes : « le corps sans organes ne manque pas d'organes, il manque seulement d'organisme, c'est-à-dire de cette organisation des organes. Le corps sans organes se définit donc par un organe indéterminé, tandis que l'organisme se définit par des organes déterminés » (Deleuze, 50). Cette indétermination se trouve au cœur de ce que Lu Yang met en

scène ici lorsqu'il introduit ici l'anatomie bizarre d'*Uterus Man*. Les organes de l'appareil reproducteur féminin sont ainsi reconfigurés et redistribués autrement, permettant alors de nouvelles connexions et de nouveaux devenir du corps tels qu'illustrés par le concept de corps-sans-organes. Ce nouveau corps intensif expérimente de nouvelles façons d'affecter et d'être aussi affecté. Il s'agit d'un corps qui, comme nous le verrons, est sans cesse engagé dans des processus associés au devenir et à la mutation. Je vais à présent discuter des différentes armes qu'on retrouve tout au long du film dans l'objectif de démontrer comment l'artiste exploite et met scène une vision aberrante du sexe et de la reproductivité.

### **1.2.3 Blood Energy Skills et le renversement des fonctions organiques**

La toute première série d'armes dans le film nous permet de mieux comprendre comment Lu Yang articule ce que j'appelle un renversement pervers des fonctions organiques du système reproducteur féminin. Les premières armes à être présentées sont regroupées autour du sang ainsi que du sang menstruel qui deviennent des matériaux biologiques capables de produire de l'énergie ou encore qui fournissent au superhéros la possibilité et la capacité de pouvoir voler. Par exemple, voici une description de la toute première arme dénommée « *Blood Energy Altitude Flying* » dans le film :

The blood energy series skill set is sourced from the special blood exuded from uterus man's soles of his feet. The source of high-altitude flying energy is from the blood ejected and instantly gasified from Uterus Man's soles soaring in the sky by steam ejection power which is converted from liquid energy (02:19)

En effet, cette série d'armes confère au sang humain des propriétés qui s'avèrent inédites. Le sang éjecté se trouve donc instantanément transformé sous forme gazeuse, lui permettant ainsi de voler. On remarque ici que Lu Yang attribue des capacités étranges à une composante essentielle de notre corps. Dans son univers futuriste, le sang, une fois rejeté par le vagin, est en mesure d'être instantanément transformé. Howard Chiang nous rappelle également que le sang

était aussi étroitement associé au sexe féminin auparavant dans la médecine chinoise : « Chinese physicians emphasized the importance of blood in diagnosis of female-specific ailments » (Chiang, 73). Ce principe était surtout illustré selon le principe « in women, the blood is the ruling aspect » (Chiang, 73). En effet, les textes médicaux associaient autrefois le sang (血, xie) à l'énergie féminine alors que le *qi* était plutôt associé à la masculinité. Néanmoins, cette théorisation servait aussi à considérer le corps des femmes comme étant faible : « Qing doctors frequently described women as having a physically (and to some degree, emotionally) weak body due to their serious manifestations of blood depletion and stagnation. » (Chiang, 73). Ainsi, le recours aux armes qui utilisent le sang par Lu Yang constitue aussi une façon de se réapproprier cet imaginaire ancien qui associait l'énergie et le pouvoir féminin au sang.

Puis, une autre séquence qui porte le titre « *Sanitary Pad Skateboard* » se révèle particulièrement ironique, absurde, et aussi dérangement. Elle nous montre le protagoniste effectuer de la planche à roulette (*skateboard*) sur une serviette sanitaire. Lu Yang détourne ici de manière humoristique et parodique un élément de la vie quotidienne des femmes en lui attribuant une toute nouvelle fonction qui n'a absolument rien à voir avec son usage principal. Cette première série d'armes démontre bien la démarche perverse de l'artiste qui consiste ici à produire un renversement des fonctions biologiques du sang et du sang menstruel.

#### **1.2.4. DNA Attack et la mutabilité et la non-linéarité de la matière et du sexe**

Ensuite, les armes regroupées sous l'appellation de « *DNA Attack* » permettent de démontrer, d'une part, comment, pour l'artiste, la matière représentée sous la forme de l'ADN est ici manipulable et malléable, et, d'autre part, comment l'identité dans ce contexte devient processuelle et s'associe aussi à une dimension productive. Dans cette perspective, le corps et le sexe sont en mesure de muter de manière indéterminée. Cette section devient aussi particulièrement

intéressante à mettre en relation avec les différentes théorisations de Parisi sur le sexe-abstrait. Rappelons que pour Parisi : « the bio-technological mutations of bodies expose the non-linear dynamics of matter : the potential of the micro and macro organizations of a body (from the unicellular body to the bio-technical body) to connect beyond the inorganic-organic dualism » (Parisi, p.195). En effet, cette série d'armes nous permet de mieux comprendre comment les mutations biotechnologiques sont en mesure de révéler le dynamisme non-linéaire de la matière. Elles révèlent ainsi les capacités étonnantes d'*Uterus Man* à agir sur la matière elle-même et à révéler son potentiel dynamique et transformatif. Les armes convoquées dans cette séquence sont surtout associées au génie génétique et opèrent directement au niveau moléculaire de l'ADN. Lu Yang spéculé ainsi sur la possibilité de ces technologies dans un contexte futuriste à inventer de nouvelles potentialités de mutation du sexe dans l'espace virtuel. La particularité de ces différentes armes consiste notamment à faire muter le bagage génétique et moléculaire de ces ennemis, ce qui contribue à illustrer la fonction dynamique de la matière ainsi que la dimension processuelle des identités.

La toute première arme dans cette série, « *Chromosome XY* », met en lumière un processus de transformation de la corporalité à l'échelle moléculaire. La matière, ici représentée sous la forme de l'ADN, n'est pas conceptualisée de manière passive et inerte, mais plutôt comme un élément actif et en mesure de produire du changement. La spécificité de cette arme est de provoquer notamment une altération dans la structure moléculaire des « ennemis » avec comme résultat de changer et de modifier leur sexe. Lu Yang affirme la chose suivante lorsqu'il aborde cette arme : « if the enemy is male he can be turned into a woman so that he will be beaten more easily » (Lu Yang). Ce commentaire de l'artiste se révèle ici intéressant à interpréter. D'une part, il démontre bien qu'*Uterus Man* possède des pouvoirs qui permettent de modifier et d'altérer sur le plan génétique le sexe de ces ennemis. Ceci démontre en effet le potentiel hautement

métamorphique de cette arme et résonne également avec les idées de Parisi sur le potentiel mutant des sexes dans un contexte hautement technologique. Cependant, Lu Yang réinstaure aussi un certain dualisme entre les sexes qui s'avère problématique en stipulant que le sexe féminin sera plus facile à battre que le sexe masculin. À nouveau, nous sommes confrontés ici à une contradiction : d'une part, Lu Yang veut concevoir un avatar virtuel qui aurait la caractéristique d'être asexuel, mais, d'autre part, les armes à composantes génétiques que possède Uterus Man vont réinstaurer une hiérarchie et une dualité entre les deux sexes.

Par la suite, l'utilisation de cette arme est illustrée dans une courte séquence où l'image en mouvement sera substituée par des images extraites du manga. Il se trouve alors devant ce qui semble être un monstre et il utilise alors son arme pour se défendre. On voit alors la transformation de la créature en femme, suggérant ici que son sexe a été transformé, modifié, par l'entremise de cette altération génétique.

**Figure 2.** *XY Chromosome Attack.* Lu Yang, *Uterus Man* (2013), vidéo.



Après cette courte séquence, nous voyons de manière plus détaillée le fonctionnement véritable de cette arme. *Uterus Man* se tient alors dans ce qui semble être un générateur, et nous voyons les lettres holographiques « X » et « Y » qui apparaissent sur sa main gauche et sur sa main droite. Quand il joint ses deux mains, il produit alors un faisceau lumineux comprenant la forme en hélice double caractéristique du code génétique humain. Par la suite, des images de molécules en mouvement sont montrées à l'écran, suggérant qu'à travers ce processus le superhéros peut les faire bouger ainsi que les transformer. Dans cette perspective, cette arme nous permet de voir comment l'identité n'est plus conçue comme une représentation, mais davantage comme une production. De



plus, on remarque que le corps d'Uterus Man à travers ces différentes armes a la capacité aussi de produire des flux énergétiques. Ensuite, la prochaine arme qui figure dans cette section s'intitule « *Ovum Light Wave Attack* » et elle utilise le pouvoir des ovaires qui sont situés sous ces bras. L'artiste nous fournit ici une description détaillée : « the ovum light wave is released from the ovarium equipment, which is controlled from Uterus Man's palms corresponding to the fimbriae of the uterine tube, and thrown toward the enemy after hovering and gathering energy under the palm » (Lu Yang).

La troisième et dernière arme dans cette section porte le nom de « *DNA Attack* ». On observe le personnage se déplacer à travers différents assemblages de molécules, suggérant la capacité de son corps à s'adapter à une multitude d'environnements qui sont diamétralement opposés :

« the hero's supernatural force is also presented as his freedom to fly through different spaces in which dimensional and gravitational laws are obliterated (from the video game space as datascape to the cosmic space), traversing and blurring the boundaries between the endoscopic and the macro-scopic views » (Kim, p.237).

Cette capacité du corps de se déplacer à travers des configurations spatiales opposées atteste aussi de sa grande mutabilité et de l'adaptabilité de son corps à des environnements hostiles. Uterus Man est en mesure de se déplacer dans des niveaux et des espaces très distincts, que ce soit sur le plan moléculaire ou encore dans l'espace. Pour conclure, cette série d'armes se révèle particulièrement importante pour discuter de l'esthétique aberrante de l'artiste. Voici les éléments importants à retenir. Premièrement, cette série d'armes associées au génie génétique entre en résonance étroite avec la théorisation de Parisi sur le sexe-abstrait. Le sexe devient ainsi entièrement conçu de manière artificielle comme l'atteste la capacité du personnage à transformer et à opérer des mutations génétiques sur le sexe de ces ennemis. Le deuxième élément concerne aussi l'une des caractéristiques évoquées précédemment par Ronald Bogue à propos de la relation entre le sexe et la dimension non-humaine, ici représentés par les technologies génétiques. Les deux sont ici

inséparables et s'influencent aussi mutuellement. Le sexe dans cette perspective n'a plus rien de naturel ou d'inné et devient totalement modifiable et altérable. Finalement, à travers cette série d'armes liées au génie génétique, on peut donc en déduire que Lu Yang nous expose à une conception éminemment processuelle de l'identité. Cet aspect sera également illustré davantage dans la séquence où le personnage est en mesure de s'autoreproduire lui-même sans aucune intervention externe.

### **1.2.5 Pelvis Chariot et la configuration inédite des organes du corps humain**

La troisième série d'armes démontre aussi la capacité d'imagination perverse de l'artiste à produire de nouvelles configurations inédites du corps humain. La partie de l'anatomie humaine qu'on appelle le pelvis est ici transformée en monture quadrupède qui permet au protagoniste de se déplacer dans une multitude d'endroits distincts incluant l'espace. Ce chariot dans lequel le personnage peut se déplacer est en fait une reconfiguration totale des éléments qui constituent le squelette humain ainsi que les os qui sont ici métamorphosés de manière surréaliste en bolide pour pouvoir se déplacer et se mouvoir. La tête et la colonne vertébrale se trouvent alors inclinées et repliées juste au-dessus de la tête du personnage. Uterus Man peut alors s'asseoir sur le pelvis et être en mesure de le piloter. Trois différentes fonctions sont exploitées avec cette arme. D'abord, on retrouve la capacité du chariot à voler et aussi à pouvoir marcher. Ici, c'est véritablement l'imaginaire de la science-fiction, du futurisme, et du jeu vidéo qui est convoqué par l'artiste à travers ces deux fonctions. Puis, Lu Yang introduit à nouveau une nouvelle arme au titre provocateur qu'il appelle « *Deepthroat Laser Cannon* ». L'artiste fait ici référence à une pratique sexuelle. En effet, la bouche du crâne peut alors s'ouvrir et un laser en émerge, ce qui lui permet de se défendre et aussi d'attaquer des ennemis.

Cette troisième séquence illustre à nouveau comment Lu Yang visualise de manière aberrante de nouvelles configurations du corps humain qui sont profondément absurdes et aussi

humoristiques. En parallèle, il montre aussi des séquences issues d'un film médical dans lequel on voit une machine effectuer plusieurs rotations sur un véritable pelvis. Les différentes parties du squelette humain comme le pelvis, mais aussi le crâne et la colonne vertébrale sont détournées de leurs fonctions initiales et sont reconverties en bolide qui permet alors à *Uterus Man* de se déplacer.

### **1.2.6 Baby Weapon Attack et la monstruosité féminine**

La dernière série d'armes regroupées sous l'appellation de « *Baby Weapon Attack* » constitue à mon avis la tentative la plus radicale proposée par l'artiste pour remettre en question les paramètres normatifs de la reproductivité et par conséquent exposer sa vision monstrueuse du sexe. Cette série d'armes qui se concentre autour de la figure du bébé illustre aussi l'idée d'une reproductivité qui aurait lieu sans sexe, et qui serait donc aussi non productive. Autrement dit, elle ne vise pas à perpétuer l'espèce humaine, le modèle familial hétéronormatif ou encore à s'inscrire dans une généalogie précise. Lu Yang, dans cette séquence, fait ici voler en éclat la molarité associée au modèle œdipien au profit d'un véritable devenir moléculaire du sexe. Ici, je reprends l'expression de Sunny Hawkins pour qui la molécularité met de l'avant l'aspect métamorphique et aussi instable associé à la monstruosité. Une vision profondément abominable de l'enfant est ici exploitée dans cette séquence, ce qui contribue à déconstruire radicalement l'imaginaire de la pureté et de l'innocence qu'on lui associe traditionnellement. En effet, le bébé qui va naître sous les pieds du personnage devient synonyme d'agressivité et de combativité. Il est aussi animalisé et transformé en arme pour attaquer et affronter ces différents ennemis. Cette série d'armes nous expose aussi à plusieurs autres composantes organiques comme le cordon ombilical et le placenta qui seront également convoqués tout en étant aussi désinvestis de leurs fonctions biologiques initiales.

Dans la séquence intitulée « *Summoning Baby Weapon* », l'artiste nous donne à voir la capacité du personnage à se féconder et à se reproduire par lui-même, et ce, sans aucune forme de

généralité et sans aucune intervention externe. À travers ce geste, Lu Yang remet ici en question la fonction productive et aussi génitale de la copulation. Dans cette perspective, Parisi nous rappelle que le sexe humain et la reproduction ne sont pas les seuls éléments qui permettent de se reproduire : « human sex and reproduction is neither the first nor the last mode of sex and reproduction » (Parisi, 81). Cependant, l'artiste juxtapose simultanément le corps du personnage qui se trouve subitement gonflé par sa grossesse avec plusieurs images médicales qui renvoient à la reproduction humaine. On observe notamment dans ces courtes séquences la présence des spermatozoïdes qui fécondent un ovule ou encore des images de fécondation *in vitro*. On remarque aussi que le corps du personnage va ainsi se gonfler pour ensuite laisser émerger le bébé qui va naître sous ses pieds. La période de fécondation se fait aussi de manière accélérée et rapide, remettant en doute la période de gestation normale.

Néanmoins, la prochaine séquence exploite de manière originale la relation entre la féminité, la reproductivité et la monstruosité. Par exemple, le vagin se trouve maintenant situé sous les pieds, accentuant encore davantage la vision non conforme et profondément étrange du corps humain. L'accouchement est aussi représenté par l'image dessinée du manga qui se substitue pendant quelques secondes à l'animation 3D. Cette juxtaposition de l'image fixe du manga à l'image animée accentue également l'effet de déstabilisation et de désorientation.

**Figure 3.** *Baby Weapon Attack.* Lu Yang, *Uterus Man* (2013), vidéo.



L'image tirée du manga montre ainsi le bébé avec la bouche grande ouverte et du sang qui recouvre son visage et son corps. Déjà à travers cette image, l'aspect de la monstruosité est particulièrement amplifié par l'artiste. On retrouve ici plusieurs éléments dont nous avons discuté précédemment sur les rapports entre la reproductivité et la monstruosité. Cette vision monstrueuse de l'enfant contribue donc à brouiller les frontières et à les remettre constamment en question. Braidotti affirme notamment : « the monstrous as a borderline figure blurs the boundaries between hierarchically established distinctions (between human and non-human, Western and non-western, etc and also between horizontal or adjacent differences » (Braidotti, 204). L'apparition de ce bébé monstrueux contribue à bouleverser et à perturber la relation entre l'humain et le non-humain. Cette naissance monstrueuse met aussi totalement en échec le modèle familial : « monstrous gestations are a way off upsetting the monotonous normativity of the suburban family » (Braidotti, 206). Ensuite, la prochaine arme qui nous est présentée est celle qui porte le nom d'« *Insertion of An Energy Bolt* » dans laquelle on observe le personnage utiliser un courant électrique qui passe à travers le cordon ombilical du bébé. Ce courant électrique permet alors son activation et contribue

aussi à lui fournir de l'énergie. L'humanité du bébé est également remise totalement en question à travers ce procédé, car il devient un simple objet qui doit être branché pour fonctionner et qui a ainsi besoin d'électricité pour s'animer et aussi pour pouvoir fonctionner.

L'arme suivante intitulée « *Baby Beast Mode* » révèle aussi la transformation de l'enfant en animal à travers cette référence directe à la bestialité. Ici, on remarque qu'il se trouve dépossédé de ces qualités humaines et qu'il s'associe plutôt à l'animalité et à la sauvagerie. Dans cette séquence, le bébé se déplace au sol et à quatre pattes, où il est maintenu en laisse par son propre cordon ombilical. Ici, l'artiste exploite à travers cette image une vision particulièrement sadique et perverse de la relation entre le protagoniste et son bébé qui devient ici un simple objet à manipuler. En contraste avec cette séquence, on voit également le protagoniste tenir le bébé dans ses bras d'une manière plutôt tendre évoquant ici brièvement la maternité. Finalement, la toute dernière arme, « *Baby Meteor Hammer* », se révèle particulièrement troublante puisque le bébé est littéralement utilisé comme une arme pour frapper et attaquer des ennemis et il devient ici un véritable bouclier humain. Un autre élément important à considérer dans cette séquence demeure la référence directe à l'esthétique du manga et particulièrement au genre de l'horreur qui est mis de l'avant. Plusieurs plans nous montrent en effet le bébé attaquer un autre monstre et plusieurs images sanguinolentes vont résulter de cet affrontement féroce.

Lu Yang utilise alors à nouveau des images issues directement du manga où on aperçoit le bébé attaquer de manière violente et sanguinolente un de ses ennemis. Ici, la dimension de la violence est particulièrement exploitée et devient aussi dérangeante. Cet aspect demeure également inséparable de la dimension horrifiante et macabre de ces corps monstrueux qu'on retrouve à profusion dans les mangas et aussi l'anime japonais : « la souffrance et la violence sont ainsi profondément inscrites dans la corporalité mutante, au point de lui être inhérente, la traversant jusqu'à la décomposer en des dépouilles macabres, sans cesse appelées à se réanimer » (Leiva, 3).

Après nous avoir montré ces images horribles tirées du manga, on peut apercevoir le personnage utiliser le cordon ombilical du bébé comme d'un lasso pour le projeter aussi physiquement sur ses ennemis.

Les deux armes suivantes nous montrent le sort réservé à d'autres parties organiques comme le cordon ombilical ainsi que le placenta. Le cordon ombilical se transforme alors en fouet et l'arme porte ainsi le nom *Umbilical Cord Whip*. Ensuite, c'est le placenta qui se transforme en bouclier énergétique et qui se fait appeler *The Placenta Defense at Field*. À nouveau, Lu Yang opère ici un renversement et un détournement des fonctions biologiques du cordon ombilical et du placenta. Ceux-ci héritent de nouvelles caractéristiques en plus de posséder des capacités surhumaines. Par exemple, le placenta est en mesure de produire de l'énergie et de pouvoir recharger *Uterus Man*.

De plus, un autre aspect que je souhaite soulever ici demeure l'apparition, tout au long de cette séquence, de mots comme « Control », « Command » et « Enhance ». Ces différentes expressions sont liées et font référence, selon Sophie Guo, à l'histoire et à la politique de l'eugénisme en Chine : « the idea of control lies at the heart of eugenics, and the purpose is to enhance the quality of new-born babies » (Guo). En effet, la question du contrôle demeure un aspect central qui traverse toute l'œuvre de l'artiste et que nous étudierons ultérieurement dans un autre chapitre. Néanmoins, d'emblée, avec cette œuvre, Lu Yang réfléchit sur cet aspect dans le contexte de la reproductivité et du corps féminin. Selon Guo, *Uterus Man* incarne précisément « the tropes of eugenics enabled by advanced medical technologies » (Guo). Dans cette perspective, cet aspect du contrôle est aussi en lien étroit avec le corps de la femme : « the issue of control – particularly control over women bodies – was central to China's birth control policies from the 1980s to 2000s » (Guo). Ici, Sophie Guo nous apporte plusieurs précisions importantes pour mieux comprendre et saisir des éléments importants liés à l'histoire contemporaine de la Chine. Lu Yang y fait donc constamment référence et offre ainsi sa perspective critique sur ces sujets, mais de

manière détournée et aussi à travers son utilisation hyperbolique de l'humour, de la parodie et de l'absurde. L'introduction d'éléments visuels et esthétiques associés à la culture japonaise, notamment avec l'anime et le manga, devient aussi un moyen stratégique pour Lu Yang pour aborder des sujets de nature complexe, mais de manière évasive. Cette stratégie se révèle également profondément aberrante puisqu'elle déstabilise et déjoue constamment nos attentes.

Enfin, le tout dernier pouvoir du personnage à nous être présenté dans le film s'intitule « *Gigantic Uterus Man* ». Cette arme nous démontre la capacité du superhéros à modifier considérablement sa taille et à pouvoir devenir gigantesque, et ce, dans un temps rapproché. Cette dernière fonction clarifie de manière éloquente sa profonde mutabilité et comment il se trouve sans cesse engagé dans un processus immanent de transformation et de mutation. Son corps possède la caractéristique d'être ainsi extensif et peut aussi prendre plusieurs formes variées.

En somme, cette toute dernière séquence du film s'avère particulièrement importante pour notre discussion et concentre aussi la majorité des éléments qui nous intéressent pour révéler l'étendue et la complexité de l'esthétique aberrante mise en scène par Lu Yang. D'abord, elle nous a permis de voir comment Lu Yang visualise et conceptualise un sexe qui comporte à la fois la caractéristique d'être abstrait et processuel, mais aussi monstrueux. Uterus Man accouche et met au monde un enfant monstrueux, ce qui contribue à déconstruire la logique normative de la reproductivité ainsi que du modèle familial. Cet enfant, comme nous l'avons vu, ne possède aucune caractéristique humaine et sert plutôt à défendre le protagoniste contre ses ennemis. Plusieurs fonctions organiques telles que le cordon ombilical deviennent dans l'univers délirant et bizarre de Lu Yang un fouet ou encore une laisse pour maintenir le bébé.



### 1.2.7 Le sexe-aberrant

Pour conclure, à la lumière de tous les éléments discutés ici dans ce chapitre, il est possible d'envisager à présent ce que la discussion et l'analyse autour d'*Uterus Man* nous révèlent à propos de l'esthétique aberrante développée chez Lu Yang. Tout d'abord, j'avance l'idée que Lu Yang conceptualise et visualise tout au long de ce film ce que j'appellerai ici un *sexe-aberrant*. Ce *sexe-aberrant* possède plusieurs caractéristiques que je souhaite expliciter ici et qui ont été aussi démontrées tout au long de ce chapitre. La première, comme nous l'avons vu grâce aux théories deleuziennes, consiste à mettre en place une vision à la fois non binaire, non humaine et aussi non reproductive du sexe. Deleuze et Guattari, à travers leur critique adressée à la psychanalyse, ont ouvert la voie à des conceptions alternatives du sexe, de la reproductivité et du corps. Ainsi, la création et la conceptualisation de cet avatar résonnent expressément avec l'approche schizoanalytique que nous avons définie précédemment et son souci de libérer les *n-sexes* au-delà de la représentation anthropomorphique. Certes, son apparence et sa physionomie possèdent toujours une apparence humaine, mais les pouvoirs que possèdent ses organes vont au-delà de ces capacités. Dans cette perspective, le sexe ne s'associe plus au modèle génital et reproductif et il n'est pas non plus complètement séparé de la perspective non humaine comme l'attestent les multiples références au génie génétique. Le sexe devient ainsi malléable, transformable et il est aussi possible de modifier et d'altérer sa structure génétique. Ce sexe est en effet constitué de forces qui viennent bouleverser et remettre en cause les paramètres de la normativité. En outre, ce sexe devient aussi profondément inventif et résonne avec cette phrase importante énoncée également par Deleuze : « il ne s'agit plus d'être ni homme ni femme, mais d'inventer des sexes » (Deleuze, p.399). Le sexe-aberrant est donc aussi inventif et il envisage une réinvention et une reconfiguration complète et totale des sexes par l'entremise des technologies. En effet, il nous montre grâce à ce

film la capacité du corps dans l'espace digital à s'adapter à plusieurs environnements distincts ainsi que sa disposition continue à se transformer et à pouvoir muter.

Puis, une autre caractéristique fondamentale du *sexe-aberrant* exploite et dévoile des mécanismes et un imaginaire que j'associerai ici à la fois à la monstruosité et à la perversion. La monstruosité constitue également un paramètre important que nous avons exploré à travers cette figure de l'enfant qui représente une mise en échec du modèle familial en plus d'exposer les limites de notre humanité.

En outre, les procédés du renversement et du retournement représentent selon moi des mécanismes pervers qui sont, comme nous l'avons vu, constamment sollicités dans le court-métrage. Deleuze nous offre à nouveau des précisions importantes concernant la perversion qui constitue, selon lui, un art de la surface. Cette logique de la surface est aussi omniprésente dans le film, que ce soit à travers la corporalité même du personnage ou encore à travers l'esthétique visuelle de l'animation japonaise ainsi que digitale. Pour Deleuze, la perversion constitue l'art exemplaire de la surface qu'il définit comme : « une énergie déssexualisée investit ou réinvesti un objet d'intérêt sexuel en tant que tel – et se re-sexualise ainsi sur un nouveau mode. Tel est le mécanisme le plus général de la perversion, à condition de considérer celle-ci comme art de surface et la subversion comme technique de la profondeur. » (Deleuze, 283) Pour Deleuze, c'est précisément ce phénomène de déssexualisation qui correspond à la perversion. Ainsi, le *sexe-aberrant* exploite plusieurs mécanismes de la perversion tels que définis ici par Deleuze. Par exemple, nous avons vu comment Lu Yang réinvestit des fonctions organiques (le cordon ombilical, les ovaires, le placenta) ou encore des objets (par exemple la serviette sanitaire) et leur donne une nouvelle fonction qui n'a rien à voir avec leur usage initial. Ici, la perversion ne renvoie pas de manière spécifique à des pratiques sexuelles ou encore à une série de comportements précis, mais plutôt à une stratégie subversive et humoristique qui est utilisée par Lu Yang. De plus, Patricia

MacCormack établit une relation et une corrélation entre la perversion et la monstruosité : « perversion can be described as monstrous sexuality, hence those becoming-perverse clearly risk being named monsters » (MacCormack). Finalement, le sexe-aberrant est aussi *queer* dans sa déconstruction ainsi que sa réinvention des normes. Le *queer* est ce terme qui remet en cause les catégorisations fixes et qui cherche à subvertir l'hégémonie dominante. *Uterus Man*, à travers son questionnement sur le sexe, la reproductivité et la monstruosité, se révèle être particulièrement *queer* dans la mesure où il propose des figurations hors norme et bizarres de ces différents éléments.

Ainsi, pour conclure, le *sexe-aberrant* comporterait donc les caractéristiques suivantes : il serait simultanément non binaire/non reproductif/non humain, mais aussi inventif, en plus de posséder une dimension à la fois perverse, monstrueuse, et *queer*. L'analyse et la discussion autour d'*Uterus Man* m'ont permis de démontrer et d'illustrer comment ce court-métrage constitue donc une visualisation exemplaire de l'esthétique aberrante développée chez Lu Yang. En effet, on retrouve tous les éléments qui composent cette esthétique : d'une part, une dimension profondément irrationnelle amplifiée par des reconfigurations bizarres et étranges du sexe et du corps, et, d'autre part, un imaginaire déviant où le monstrueux, le pervers et l'abject occupent une place prépondérante.

Un dernier élément important à discuter demeure l'intégration ainsi que les références multiples à la culture nipponne. Selon moi, cette intégration d'éléments culturels japonais possède aussi deux fonctions principales. Premièrement, elle nourrit et demeure également inséparable de la stratégie subversive de l'artiste à questionner et à remettre en cause les limites et les frontières, qu'elles soient de nature sexuelle ou culturelle. En effet, l'imaginaire déviant et aussi monstrueux qu'on retrouve dans une multitude d'animes et de mangas devient un outil d'inspiration et stimule également sa créativité.

Deuxièmement, comme nous l'avons évoqué précédemment, elle devient aussi une stratégie politique pour camoufler et dissimuler des messages qui, dans ce contexte, sont liés au contrôle et particulièrement au contrôle du corps de la femme. L'introduction et l'assimilation de cette esthétique au cœur même du langage visuel produisent un effet d'étrangeté et aussi de déstabilisation qui permet ainsi de détourner le regard sur des enjeux sensibles et critiques. Cela permet également à l'artiste de brouiller sa propre identité nationale et d'échapper alors aux paramètres qui contribueraient à lui attribuer des spécificités proprement « chinoises ».

Le prochain chapitre nous permettra de poursuivre la réflexion sur l'esthétique aberrante en introduisant de nouveaux éléments théoriques et conceptuels à propos du corps et en abordant cette fois-ci l'esthétique du grotesque dans une autre série d'œuvres de l'artiste, *Delusional Mandala* (2015) et *Delusional World* (2020). Nous verrons donc comment le grotesque résonne étroitement avec la question de la monstruosité évoquée dans ce chapitre et comment il contribue à révéler d'autres paramètres de l'esthétique aberrante chez l'artiste.

## Chapitre 2

### Aberration du corps : l'esthétique du grotesque

#### Partie 1 : Configurations conceptuelles du grotesque

Ce deuxième chapitre fait suite à la réflexion entamée précédemment sur le *sexe-aberrant* et son potentiel à reconfigurer les organes, le sexe ainsi que les paramètres de la reproductivité. Il sera question maintenant de poursuivre la réflexion sur la corporalité ainsi que sa mutabilité dans les œuvres de Lu Yang. Ce chapitre présente comment les animations digitales et les performances de l'artiste mettent en scène une esthétique du grotesque à travers ce que j'appelle une aberration des corps caractérisée surtout par la déformation, l'hybridation, l'ambiguïté et la transgression des frontières corporelles. L'accent sera moins mis sur la représentation des sexes et des genres ou l'imaginaire de la perversion, mais plutôt sur l'exploration de formes de corporalité atypiques. Ce chapitre va me permettre de démontrer comment le grotesque constitue l'un des aspects fondamentaux de l'*esthétique aberrante* développée chez Lu Yang. Deux œuvres seront ici convoquées pour révéler cette esthétique : *Lu Yang Delusional Mandala* (2015) ainsi que la performance *Delusional World* (2020)<sup>12</sup>.

Je cherche à démontrer comment, d'une part, le grotesque devient pour Lu Yang un moyen et un outil pour créer et inventer de nouvelles formes de corporalité post-humaine qui sont à la fois grotesques, monstrueuses, ou encore qui s'associent à l'imaginaire du *freak*, et, d'autre part, comment cette esthétique devient aussi un moyen pour déconstruire, démanteler et anéantir à la fois la normativité et la subjectivité. Dans un premier temps, je vais définir brièvement le grotesque

---

<sup>12</sup> De nouveau, ce chapitre est aussi la poursuite et l'approfondissement de réflexions entamées dans mon article « *The Aesthetic of the Grotesque in Lu Yang's Delusional Mandala and Delusional World* » paru dans un numéro spécial dédié à l'artiste dans la revue *Screen Bodies 7.1 : A Journal of Embodiment* coédité avec Livia Monnet et Ari Heinrich.

et situer son histoire et sa réception dans l'art classique et contemporain chinois. Puis, deux aspects seront particulièrement importants pour mieux comprendre cette esthétique. En premier lieu, je vais expliquer les différents éléments qui caractérisent le corps grotesque à partir des définitions offertes par Isabelle Ost dans son essai *Le grotesque : théorie, généalogie, figure* et, ensuite, dans l'essai de Sara Cohen Shabot intitulé *The Grotesque Body : Fleshing Out The Subject*. Ceci me permettra d'établir comment le corps grotesque s'établit en opposition à un corps considéré comme « normatif » et comment il remet aussi en question les standards de beauté qui nous sont imposés et que Lu Yang cherche à déconstruire.

Par la suite, à partir des réflexions d'Ost et Shabot, il s'agira d'explorer la relation entre le grotesque et le post-humain. Je ferai surtout appel aux réflexions de Rosi Braidotti sur la tératologie dans *Metamorphoses : Toward a Materialist Theory of Becoming* (2002). Dans *Delusional Mandala*, le corps grotesque apparaît surtout vers la fin du film lorsque le corps de l'avatar se transforme sans cesse et adopte une apparence vieillissante avant de mourir. Ainsi, comme nous le verrons, l'artiste explore des formes de corporalité alternatives qui proposent un miroir déformant de la réalité. Dans *Delusional World*, le corps grotesque se révèle surtout à travers les différents avatars monstrueux qui possèdent tous le visage souriant et grimaçant de l'artiste et qui sont animés par la chorégraphie et les mouvements du corps du danseur.

Ensuite, le concept de *visagéité* conceptualisé par Deleuze et Guattari dans *Mille-Plateaux* (1980) sera introduit pour analyser comment la déformation du visage, à la suite des opérations chirurgicales, contribue à dissoudre la signifiante et la subjectivation. L'artiste représente de manière récurrente son visage souriant et grimaçant dans ses créations digitales et ses performances et cet aspect demeure à mon avis indissociable du grotesque. L'analyse de *Delusional World* démontrera aussi comment ce procédé *machinique* peut être étendu à la totalité du corps. Les réflexions subséquentes de Deleuze sur le visage et le gros plan dans *L'image-mouvement* (1984)

me permettront d'analyser plus en détail les différents mouvements qui animent son visage ainsi que la fonction du gros plan. Pour comprendre l'intérêt de l'artiste pour les déformations de son propre visage et de son corps, rappelons que Lu Yang éprouve une fascination pour le dysfonctionnement et les anomalies cérébrales qui provoquent une variété de réactions physiologiques sur son avatar qui produisent une panoplie d'émotions fortes. Les déformations du visage apparaissent surtout après les différentes opérations chirurgicales intrusives qui sont faites sur son cerveau dans *Delusional Mandala*.

Avant d'analyser et d'étudier plus en détail *Delusional Mandala* et *Delusional World*, je définirai les différents concepts qui seront utiles pour mettre en lumière cette esthétique dans les films et dans les performances.

### **2.1.1 Le grotesque : définitions préliminaires**

Dans son essai *Le grotesque : théorie, généalogie, figures*, Isabelle Ost propose une généalogie conceptuelle de la notion surtout dans ses formes littéraires et théâtrales. Le mot grotesque provient de l'italien *grottesca* et prend vers le 16<sup>e</sup> siècle le sens « de peinture licencieuse et fantaisiste ou caricaturale » (Ost, 10). De plus, la notion même de grotesque est hétérogène : « il est de part en part une élaboration théorique, esthétique et historique plus ou moins délibérée » (Ost, p.12). En effet, ceci amène par la suite Ost à soulever plusieurs difficultés associées à sa définition ainsi que sa difficulté à être théorisé ou conceptualisé de manière précise :

Si le grotesque paraît résister à toute tentative de conceptualisation, s'il se refuse à être arrêté dans une définition unique et structurante, ce n'est peut-être pas tant en raison des caprices de l'histoire des Arts et des Lettres, ou encore d'un manque de rigueur de la part de ceux qui se sont essayés à le cerner précisément, que d'un principe constitutif de la notion elle-même (Ost, p.11)

En effet, le grotesque est une catégorie fluide, difficile à cerner et constamment en évolution selon les styles et les époques. Ainsi, à l'instar de ce qu'il représente, le grotesque est une notion changeante. Ensuite, Ost affirme que l'un des aspects essentiels du grotesque repose sur une

« effervescence inventive » ainsi que « le renouvellement permanent des formes ». La notion possède une longue histoire en Occident et a surtout été théorisée dans le domaine littéraire à la fois dans une perspective réaliste par Mikhaïl Bakhtine et dans une perspective romantique par Wolfgang Kayser. Bakhtine et Kayser représentent deux théoriciens importants du grotesque pour la littérature.

Ost fournit ensuite plusieurs caractéristiques essentielles qui seront utiles pour mon analyse, qui consiste à révéler et à mettre en lumière le grotesque chez Lu Yang. Le premier élément pour définir le grotesque repose sur la contestation de la symétrie. Selon Ost, le grotesque serait donc une opération qui consiste à « mettre fin à l'ordre symétrique, briser le miroir, défigurer les reflets » (Ost, p.9). Les différents processus de déformation à l'œuvre chez Lu Yang vont déconstruire la symétrie : « nous pensons percevoir quelque chose d'étranger, d'hostile à la vie, de destructeur de la vie, ce qui signifie : la proximité de la mort » (Ost, p.9).

Le grotesque interroge aussi la question de la transgression des frontières. Ceci constitue l'aspect le plus important pour discuter de *Delusional Mandala* et de *Delusional World*. Cette transgression des frontières repose surtout sur les éléments suivants : « transgression des normes, dépassement du cadre anthropologique, mais aussi mélange extravagant des règnes naturels et des corps » (Ost). Ce mélange des règnes naturels et des corps représente un autre paramètre important du grotesque qu'on peut associer à l'hybridation. La transgression des frontières corporelles se définit comme suit : « le corps grotesque fait en effet l'objet d'une évolution permanente, qu'il se déborde lui-même, s'amplifie et prolifère, soit qu'à l'inverse il se réduise et tende à son propre anéantissement » (Ost, p.17). Ost insiste ici sur un aspect qui s'avère fondamental pour comprendre l'esthétique du grotesque chez Lu Yang : d'une part, l'ouverture du corps à une transformation permanente qui passe à la fois par l'amplification et l'exagération, et, d'autre part, une mutation



qui passe par le rétrécissement et l'anéantissement. Ainsi, le grotesque chez Lu Yang passe par ces deux pôles qui seront successivement explorés dans les deux œuvres.

Pour conclure, le grotesque serait donc « ce qui excède le représentable » et il possède aussi une puissance subversive qui tient surtout : « à ce débordement du rationnel qu'il stigmatise : dépassant toute mesure, il intensifie les germes de déraison [...] » (Ost, p.11). Cet aspect de la déraison est constamment exploré par Lu Yang dans ses films et dans ses performances et rejoint également la conceptualisation de l'aberrant qui privilégie l'irrationnel.

Dans son essai sur le grotesque, Sara Cohen Shabot poursuit sur les réflexions d'Isabelle Ost. Dans un premier temps, elle définit ce qu'elle nomme comme une philosophie du grotesque : « a grotesque philosophy should be understood first of all as a philosophy opposed to any system of ontological thought that configures reality as unchangeable, static, well-ordered, and highly defined, or that calls for homogeneity » (Shabot, p.). Le grotesque serait dans cette perspective plutôt représentatif de la fluidité, du changement, de l'hétérogénéité, et finalement du désordre. Lorsqu'elle aborde par la suite les spécificités du corps grotesque, Shabot le définit en opposition au corps classique : « grotesque bodies are opposed to the classical bodies represented, for instance, during the Renaissance. They are not clean, closed, well-defined, clear-cut beautiful bodies striving for symmetry and order. » (Shabot, p.59) À l'opposé de ce modèle, le corps grotesque est plutôt caractérisé par l'ambiguïté : « the grotesque body is a body that defies clear definitions and borders and that occupies the middle ground between life and death, between subject and object, between one and many » (Shabot, p.59). Le grotesque remet donc en question les limites entre la vie et la mort, mais aussi entre les catégories du sujet et de l'objet. Finalement, pour Shabot, le grotesque est un concept qui évoque simultanément : « monstrosity, irrational, confusion, absurdity and deformed heterogeneity » (Shabot, p.57). Ces différents termes pour décrire le grotesque se reflètent également dans les créations digitales de Lu Yang.

À partir des différents éléments conceptuels soulevés à la fois par Isabelle Ost et par Sara Cohen Shabot, je définis le grotesque en fonction des paramètres suivants : tout d'abord, un refus de la symétrie, ensuite, une transgression des limites corporelles, et, finalement, l'idée de transformation permanente. Le corps grotesque quant à lui se définit surtout en fonction de l'hybridation et de l'ambiguïté : il s'agit d'un corps qui est souvent fusionné avec des éléments non humains et, qui, à travers cette hybridation, contourne et remet en question les définitions traditionnelles associées à ce qui constitue l'humain. À partir de ces éléments, je vais à présent aborder les relations entre le corps grotesque et le post-humain.

### **2.1.2 Corps grotesque et post-humanisme**

Après avoir discuté plus en détail des différentes définitions associées au grotesque soulevées à la fois par Ost et par Shabot, il s'agit à présent de discuter de la relation spécifique que la notion entretient avec le post-humain. Ost soulevait déjà par exemple la capacité du grotesque à transgresser les frontières corporelles ainsi qu'à remettre en question, voire à déconstruire totalement l'anthropomorphisme. Ces deux aspects résonnent avec la théorisation d'inspiration deleuzienne du post-humanisme proposée par Rosi Braidotti. Braidotti s'inspire surtout de l'idée de nomadisme pour théoriser la subjectivité post-humaine. En effet, rappelons que le post-humanisme s'établit en opposition à la notion d'humain au profit d'une subjectivité toujours en transformation et en relation avec des éléments non humains, qu'ils soient technologiques ou non. Selon Braidotti, la fascination qu'éprouvent les artistes et les écrivains pour le grotesque, le monstrueux, ou encore le *freak* « have gained widespread currency in urban post-industrial cultures also known as “postmodern Gothic” » (Braidotti, p.178). En effet, cette fascination pour le grotesque et le monstrueux est intrinsèquement liée à la postmodernité. L'intérêt de Lu Yang pour le grotesque est aussi lié, selon moi, aux transformations radicales qui ont eu lieu en Chine ainsi

qu'à l'urbanisation. L'influence d'Internet constitue aussi une source inépuisable d'inspiration pour l'artiste.

Braidotti, dans son essai *Metamorphoses : Towards a Materialist Theory of Becoming* (2002), affirme justement que le grotesque et, par extension, le monstrueux et le *freak* définissent et mettent en scène un imaginaire post-humain. Celui-ci privilégie « the deviant or the mutant over the more conventional version of the human. » (Braidotti, 179). Le corps grotesque déconstruit les limites normatives associées à la corporalité en proposant de nouvelles figurations du corps qui oscillent vers l'étrange et le bizarre et qui remettent aussi en cause la notion même d'humain comme une entité dominante à part entière.

De plus, selon Braidotti, « the freak/monstrous other becomes emblematic of the vast political and theoretical effort aimed at redefining subjectivity away from the persistently logocentric and racist ways of thinking » (Braidotti, 200). Braidotti insiste ici sur la dimension éminemment politique de mettre en scène des corps grotesques, monstrueux qui échappent à la fois à la raison et aux normes sociales. Le grotesque et par extension le monstrueux contribuent à brouiller les frontières entre l'humain et le non-humain : « the monstrous as a borderline figure blurs the boundaries between hierarchically established distinctions (between human and non-human, Western and non-western) » (Braidotti, 200). En somme, le grotesque dans sa remise en question de l'anthropomorphisme entretient plusieurs liens de similarité avec le post-humanisme à travers la remise en question d'un sujet autonome et rationnel. Ceci m'amène à penser que le grotesque ne possède pas seulement une fonction esthétique, mais aussi une fonction éminemment politique : en effet, en opérant un renversement des valeurs, et en exposant ce qui est considéré comme « laid » ou encore « difforme », le grotesque redéfinit les paramètres de la normativité. Il dévoile ainsi ce qui est caché, ou encore invisible pour le révéler et le mettre au jour. De plus, le

corps grotesque est aussi hors-norme : il s'établit en dehors et au-delà des normes sociales. Dans cette perspective, c'est aussi un corps *queer*.

Le grotesque étant un concept littéraire et esthétique surtout lié à l'Occident, je souhaite à présent introduire sa fonction dans l'art classique et dans l'art contemporain chinois.

### **2.1.3 Le grotesque dans l'art chinois**

L'article de Voon Pow Bartlett intitulé « Between a rock and a tall pine : The “grotesque” as an expression of irony and identity crisis in Chinese art » (2016) retrace de manière succincte le rôle et les fonctions esthétiques et politiques du grotesque dans l'art chinois. Peu d'études ont abordé cet aspect de manière précise et exhaustive. Cependant, la création artistique chinoise foisonne d'exemples liés au grotesque, et ce, surtout dans la période contemporaine. Par exemple, nous pouvons citer des artistes de la performance qui, dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix, ont exploré ou mis en scène des performances radicales, voire extrêmes qui s'apparentent au domaine du grotesque<sup>13</sup>. Selon l'auteure, le grotesque constitue une stratégie récurrente déployée par les artistes : « the grotesque represents a recurrent strategy in the way Chinese artists deal with major changes in the political, social, and economic arenas » (Bartlett, 2016, p.81). Le grotesque chez les artistes chinois se manifeste aussi surtout à travers l'exagération, la distorsion et l'idée de choc viscéral.

Ensuite, le premier exemple soulevé par Voon Pow Bartlett pour aborder le grotesque se retrouve surtout dans les peintures de paysage de la dynastie Ming (1368-1644), et plus particulièrement celles du peintre Chen Hongshou (1598-1652). Elle affirme notamment que ses

---

<sup>13</sup> À ce sujet, l'essai d'Ari Larissa Heinrich intitulé *Chinese Surplus : Biopolitical Aesthetics and The Commodified Body* (2018) explore la question du corps et aussi les artistes chinois associés à la « Cadaver School ». L'essai d'Erik Bordeleau « Une constance à la chinoise : considérations sur l'art performatif extrême chinois » (2009) offre aussi plusieurs analyses éclairantes sur la radicalité des artistes chinois dans le domaine de la performance.

créations étaient considérées comme atypiques par ses pairs à l'époque : « Chen was known for his unconventional, deliberately amateurish if not downright bizarre compositional techniques. To describe his works, critics used words such as incongruous, ugly, ridiculous, ludicrous, laughable, outrageous, and weird to name but a few » (Bartlett, p.82). Par exemple, sa peinture *A Tall Pine and Daoist Immortal* (1635) contraste fortement avec l'esthétique de l'époque et propose plutôt « a sense of claustrophobia ». The usually tranquil and meditative landscape seems to be turned into a carnivalesque masquerade. (83). L'auteure décrit par la suite les différentes caractéristiques associées à la peinture de paysage chez Chen Hongshou. Celle-ci était considérée comme grotesque à son époque, notamment à travers ce refus affirmé de représenter une relation harmonieuse entre l'homme et la nature.

Ceci amène ensuite l'auteure à aborder très brièvement les transformations sociales, économiques et politiques qui ont bouleversé la Chine au 19<sup>e</sup> et au 20<sup>e</sup> siècle et qui ont inspiré les artistes et les écrivains. Dans cette perspective, et dans ce contexte, le grotesque devient alors pour les artistes « a strategy that includes modernist tactics such as through shock, nihilism, and creative destruction to circumvent the corporate tumour that 'creativity' has become » (Bartlett, p.85).

Par la suite, lorsqu'elle discute du grotesque dans l'art contemporain au 20<sup>e</sup> siècle, Bartlett note qu'il prend une tournure beaucoup plus violente : « the depiction of grotesque seems to take on a more violent and visceral form in the contemporary period » (Bartlett, p.86). Un des exemples illustres associés au grotesque et convoqués par l'auteure provient notamment du peintre Fang Lijun, associé au courant artistique du réalisme cynique (*cynical realism*). Il constitue l'un des représentants les plus importants de ce mouvement artistique chinois qui apparaît surtout dans les années quatre-vingt-dix à Pékin. En effet, ce mouvement artistique émerge à la suite des bouleversements politiques et sociaux qui ont eu lieu à la fin du 20<sup>e</sup> siècle en Chine. Les artistes décident alors de créer des œuvres qui se caractérisent surtout par l'usage de l'humour, de l'ironie

et de la satire pour commenter les traumatismes de l'époque et aussi pour témoigner des transformations radicales qui secouent alors la Chine. Elles s'éloignent aussi du réalisme qui dominait jusqu'alors pour intégrer des éléments davantage associés au surréalisme. Les peintures de Fang Lijun mettent en scène des visages d'hommes chauves arborant un sourire exagéré et leur allure et leur apparence sont grotesques. Plusieurs critiques ont soulevé les éléments suivants en lien avec ces peintures : « Fang Lijun's bald-headed monsters look like the worst example of human species that contemporary Chinese society can offer » (Bartlett, p.86). Finalement, Bartlett conclut son essai en affirmant que les artistes contemporains utilisent le grotesque « to express themselves during challenging times » (88). À travers l'exagération, la distorsion, et le choc, « their works are as much social critique as critique of art. » (88).

Pour conclure, le grotesque dans l'art chinois, même s'il a été peu théorisé et discuté de manière exhaustive, possède en fait une riche histoire. Déjà avec les peintures de Chen Hongshou durant la période Ming, le grotesque constituait un renversement des valeurs établies et proposait une vision de l'art à contre-courant des normes établies. Le grotesque tout au long de l'histoire mouvementée de la Chine exposait déjà l'irrationalité, ainsi que la dimension absurde de l'existence apportée par les différents changements sociaux et politiques. L'art contemporain chinois au 20<sup>e</sup> siècle et surtout l'art de la performance et l'art expérimental conceptualisent le grotesque particulièrement à travers la violence et l'exploration de tabous liés au corps et à la sexualité. Lu Yang s'inscrit aussi à sa façon dans cette histoire complexe de l'art chinois même s'il refuse toute forme de catégorisation et même s'il prétend que sa création artistique échappe à toute référence proprement « chinoise ». J'établis ici une certaine filiation entre l'art du réalisme cynique de Fang Lijun et son usage de l'humour et de l'ironie. Les créations digitales et les performances de Lu Yang sont aussi peuplées de visages souriants de l'artiste, un procédé qui rappelle les peintures de Fang Lijun. À la suite de cette discussion sur le grotesque et sa réception dans l'art

chinois, je vais à présent introduire le dernier concept pour analyser l'esthétique du grotesque, soit la notion de *visagété*.

#### **2.1.4 Visagété et gros-plan chez Deleuze**

Au début du plateau intitulé *Année zéro-visagété* Deleuze et Guattari discutent de deux axes précis qu'ils appellent respectivement la signifiante et la subjectivation. Ils associent la signifiante à l'image d'un mur blanc et la subjectivation à l'image d'un trou noir : « la signifiante ne va pas sans un mur blanc sur lequel elle inscrit ses signes et ses redondances. La subjectivation ne va pas sans un trou noir où elle loge sa conscience, sa passion, ses redondances » (Deleuze et Guattari, p. 205). Le visage constitue ainsi ce qu'ils appellent un dispositif qui apparaît au croisement de ces deux axes. Ainsi, le visage est un dispositif qui doit être démantelé par l'entremise de ce qu'ils appellent « une machine abstraite de visagété ». Deleuze et Guattari élaborent alors différents procédés qui permettent de déconstruire et d'anéantir le visage et de le conduire vers ce qu'ils appellent respectivement l'a-signifiant et l'a-subjectif : « Oui, le visage a un grand avenir, à condition d'être détruit, défait. En route vers l'assignifiant, l'asubjectif » (Deleuze et Guattari, p.210).

On remarque alors que leurs cibles à travers cette opération de destruction du visage consistent à s'attaquer simultanément aux pôles de la signifiante et de la subjectivation. Ceux-ci constituent pour eux les derniers remparts d'une normativité contraignante qui enferme et restreint les sujets. Deleuze et Guattari proposent alors concrètement de défaire le visage, de le démanteler et de le déconstruire : « si l'homme a un destin, ce sera plutôt d'échapper au visage, défaire le visage et les visagéfifications... » (Deleuze et Guattari, 209). Ainsi, il s'agit d'amener le visage vers « d'étranges devenir » qui « franchiront le mur et sortiront des trous noirs, qui feront que les traits de *visagété* même se soustraient enfin à l'organisation du visage, ne se laissent plus subsumer par

le visage (...) » (Deleuze et Guattari, p.209). Ici, ce procédé décrit par les deux auteurs se révèle aussi particulièrement aberrant.

Un autre aspect important associé à la *visagéité* est qu'elle ne demeure pas uniquement attachée au visage ou à la tête, mais plutôt à l'ensemble du corps : « la tête et ses éléments ne seront pas *visagéifiés* sans que le corps tout entier ne puisse l'être, ne soit amené à l'être, dans un processus inévitable » (Deleuze et Guattari, p.209). Cette opération est à la fois qualifiée de splendide et d'horrible pour les deux auteurs. Cependant, ce processus de *visagéification* ne consiste pas « à prendre une partie du corps pour la faire ressembler à un visage » ; il s'agit plutôt d'une opération « beaucoup plus inconsciente et machinique qui fait passer tout le corps par la surface trouée, et où le visage n'est pas le rôle de modèle ou d'image, mais celui de surcodage pour toutes les parties décodées. » (Deleuze et Guattari, p. 209)

Le dernier élément qui m'intéresse pour l'analyse de l'esthétique du grotesque demeure la dimension inhumaine ainsi que la déconstruction de l'anthropomorphisme proposé par la notion de *visagéité*. Ceci rejoint également ce dont j'ai discuté précédemment sur la relation entre le grotesque et le post-humain. À plusieurs reprises, Deleuze et Guattari insistent sur l'aspect particulièrement inhumain du visage : « le visage n'est pas animal, mais il n'est pas non plus humain en général, il y a même quelque chose d'absolument inhumain dans le visage. C'est une erreur de faire comme si le visage ne devenait inhumain qu'à partir d'un certain seuil : gros plan, grossissement exagéré, expression insolite, etc. Inhumain dans l'homme, le visage l'est dès le début » (Deleuze et Guattari, p.209). Pour Deleuze et Guattari, le visage possède déjà en lui-même une dimension inhumaine.

Puis, dans son essai sur le cinéma intitulé *L'image-mouvement* (1984), et particulièrement dans le chapitre sur *L'image-affection : visage et gros plan*, Deleuze poursuit sa réflexion entamée auparavant sur le visage dans *Mille-Plateaux*, mais cette fois-ci en relation avec l'image



cinématographique. Il définit le visage de la manière suivante : « Le visage est cette plaque nerveuse porte-organes qui a sacrifié l'essentiel de sa mobilité globale et qui recueille ou exprime à l'air libre toutes sortes de petits mouvements locaux que le reste du corps tient d'ordinaire enfouis » (Deleuze, p.126). Ces petits mouvements locaux qui sont d'ordinaire enfouis et qui s'agitent sur le visage sont aussi explorés par Lu Yang dans *Delusional Mandala* à plusieurs reprises. Deleuze énonce par la suite deux éléments qui le caractérisent et qu'il nomme respectivement la surface réfléchissante et les micro-mouvements intensifs : « et chaque fois que nous découvrirons en quelque chose ces deux pôles, surface réfléchissante et micro-mouvements intensifs, nous pourrions dire cette chose a été traitée comme un visage, elle a été envisagée ou plutôt visagifiée, et à son tour elle nous dévisage, elle nous regarde » (Deleuze, p.126).

Dans sa discussion subséquente sur le gros plan, Deleuze énonce ensuite sa capacité à déconstruire l'individuation : « le gros plan a seulement poussé le visage jusqu'à ces régions où le principe d'individuation cesse de régner. (...) C'est l'opération du gros plan. Le gros plan ne dédouble pas un individu pas plus qu'il n'en réunit deux : il suspend l'individuation » (Deleuze, p.142). Cette suspension de l'individuation est aussi le processus mis en scène par Lu Yang dans ses films et particulièrement dans *Delusional Mandala*. Ainsi, pour Deleuze, le gros plan n'est pas un grossissement : « le gros plan n'est pas un grossissement et, s'il implique un changement de dimension, c'est un changement absolu. Mutation du mouvement, qui cesse d'être translation pour devenir expression » (Deleuze, p.136). Finalement, le gros plan possède la capacité « d'arracher l'image aux coordonnées spatio-temporelles » dans l'optique de faire surgir « l'affect pur en tant qu'exprimé » (Deleuze, p.137).

À lumière de tous les éléments discutés ici autour du concept de *visagété* ainsi que sur le gros plan à la fois dans *Mille-Plateaux* et dans *L'image-mouvement*, je retiens les éléments suivants pour l'analyse de *Delusional Mandala* et de *Delusional World* : en premier lieu, le concept de

*visag  t  * est utile pour d  manteler ce qu'ils appellent respectivement la signifiante et la subjectivation. Le gros plan quant    lui offre plut  t une suspension de l'individuation. Ensuite, la *visag  t  * est un processus qui peut aussi   tre   tendu    la totalit   du corps et n'importe quelle partie peut   tre engag  e dans un processus de *visag  ification*. Ce processus est    la fois *machinique* et immanent. Le concept de *visag  t  * et la r  flexion subs  quente de Deleuze sur le gros plan constituent donc deux   l  ments qui me permettent de r  fl  chir sur le r  le que poss  dent les d  formations du visage dans la d  construction de la signifiante et de la subjectivation.

## Partie 2 : *Delusional Mandala et Delusional World*

### 2.2.1 Mise en contexte

Après avoir introduit les différents éléments conceptuels pour notre analyse, je vais à présent expliquer comment ils sont utiles pour révéler l'esthétique du grotesque dans *Delusional Mandala* et dans *Delusional World*. Créé en 2015, le film poursuit l'exploration des liens entre les neurosciences et le bouddhisme. À travers cet enchevêtrement de l'imaginaire scientifique, médical et technologique ainsi que l'iconographie bouddhiste, Lu Yang parvient à créer une esthétique digitale à la fois originale et subversive, mais aussi particulièrement étrange. On peut résumer brièvement *Lu Yang Delusional Mandala* comme un film expérimental dans lequel l'artiste crée pour la première fois un avatar asexué de lui-même qu'il se plaît à modifier, à transformer et à faire mourir à l'aide de plusieurs opérations neurologiques.

Ici, il faut rappeler brièvement les origines du mot « avatar » qui proviennent surtout de la mythologie hindoue. Comme le note Uri McMillan : « Avatar, a term from Hindu mythology, is derived from the Sanskrit word avatara; its translation denotes the descent of a deity to earth in order to be reincarnated in a human form » (McMillan, 226). Ce n'est que plus tard que le terme a été associé à une définition liée à la technologie. Dans ce contexte, il désigne : « a virtual persona, specifically a graphic representation of a person – a humanlike figure, usually – controlled by a person via a computer » (McMillan, 226). L'avatar est donc un double virtuel qui permet d'être manipulé grâce à l'ordinateur. La création d'avatars devient à partir de cette œuvre une composante majeure de sa création artistique. Tous les avatars créés par Lu Yang sont aussi des représentations digitales de lui-même.

Par la suite, dans une entrevue avec Alvin Li, l'artiste dévoile les principaux objectifs qui ont motivé la création de ce film :

I introduced the brain stereotactic machine to perform deep brain stimulation and transcranial magnetic stimulation on a digital human simulator in my own shape, in order to explore a wide range of subject matter, such as the physiology of the human brain and the origin of consciousness and god-consciousness.

Ici, *Delusional Mandala* poursuit son exploration précédente de la physiologie du cerveau humain qu'il avait commencée dans *Wrathful King Kong Core* (2011) en l'imbriquant aussi avec un discours et un imaginaire issus du bouddhisme. L'animation digitale devient ainsi un outil pour interroger des questions philosophiques complexes qui s'apparentent au dualisme du corps et de l'esprit. Par exemple, l'artiste, à travers la création de son avatar digital, se pose les questions suivantes : « where is consciousness ? – in the brain ? Body ? Can consciousness be distilled from physical material ? And if our consciousness can be manipulated, can reality as we understand it also be controlled? » (Young, p.86). Ici, les questions soulevées rejoignent un autre aspect qui a été précédemment exploré dans ses premières œuvres : soit la notion de contrôle. En effet, ce qui intéresse le plus Lu Yang demeure l'incapacité de notre esprit à contrôler les mouvements invisibles qui sont enfouis en nous et qui animent notre corps. Autrement dit, ce qui fascine l'artiste, ce sont les conséquences tangibles de la perte de contrôle des mouvements du corps causée par des dysfonctionnements neurologiques. Lu Yang affirme : « my research into this question hopes to get to the bottom of the problem of instinctive versus conscious control of corporeal functions, or more precisely, the occasions when the mind loses control over the body » (Lu Yang, p.252). C'est précisément cette fascination de l'artiste pour la perte de contrôle du corps qui l'amène, selon moi, à conceptualiser un imaginaire et une esthétique aberrante à travers des déformations grotesques de son corps et de son visage.

### 2.2.2 Esthétique du film

Si nous nous attardons à présent aux premières minutes du film, Lu Yang nous expose aux différentes méthodes qui mènent à la conceptualisation de son avatar. Voici comment ce procédé est décrit : « A 3D scanner is a device that analyses a real world object of environment to collect data on its shape and possibly its appearance (e.g.colour). The collected data can then be used to construct digital three-dimensional models. » (Lu Yang). Une des caractéristiques principales de son avatar demeure notamment son apparence asexuelle. Pour l'artiste, l'animation 3D et les mondes virtuels constituent des espaces alternatifs dans lesquels les genres et les sexes n'ont plus aucune importance et ne doivent surtout pas être définis. Ainsi, ces mondes deviennent des espaces propices à toutes sortes d'expérimentations visuelles et sonores permettant, comme nous l'avons vu précédemment, de déconstruire les sexes et les genres. Le corps asexué de l'avatar constitue déjà ici une première figuration importante du grotesque dans le film : il s'agit d'un corps qui échappe aux limites contraignantes du masculin et du féminin et qui refuse aussi la binarité. Il s'agit d'un corps qui est déjà hors-normes puisqu'il refuse de se conformer aux standards de la masculinité et de la féminité. Ici, Lu Yang conceptualise une forme de corporalité qui va au-delà du genre et qui peut être considérée comme appartenant au grotesque, notamment à travers cette ambiguïté.

Ensuite, des images du visage et de la tête de l'artiste sont scannées pour être reproduites dans un logiciel informatique. Dans cette première séquence où on assiste à la création numérique de l'avatar, l'accent est mis sur son visage et ceci préfigure en quelque sorte les différentes opérations qui auront lieu plus tard dans le film. Par la suite, il devient possible pour Lu Yang de manipuler à sa guise les formes et les caractéristiques physiques de son avatar dévoilant les possibilités infinies de l'image digitale à être manipulée, transformée et reconfigurée. De nouveau, nous sommes ici

confrontés, à travers ses différentes manipulations digitales, à une conception de l'identité éminemment processuelle, qui est toujours sujette au changement et à la mutation.

Un second élément qui apparaît dès le début et qui sera présent tout au long du film est l'usage d'une *voix-off* qui possède un accent robotique et qui décrit parallèlement et sur un ton neutre la majorité des différents éléments qui sont présentés. Cette voix descriptive et objective entre en contraste marqué avec les images délirantes et psychédéliques. Elle offre d'une part, des explications à la fois détaillées et minutieuses sur la physiologie du cerveau humain ainsi que ses dysfonctionnements, et, d'autre part, la description complète et le rôle des différentes opérations chirurgicales permettant de corriger ses différentes anomalies. Finalement, la voix off propose aussi des réflexions qui sont d'ordre philosophique et conceptuel sur la conscience et sur la mort. Elle possède également une fonction pédagogique tout au long du film et offre une leçon d'anatomie sur la physiologie et le fonctionnement du cerveau humain. Sa fonction dans le film est donc purement informative.

Un autre aspect important concerne l'apparition de différentes grilles explicatives qui apparaissent et disparaissent constamment et dans lesquelles plusieurs définitions et explications y sont exposées. *Lu Yang Delusional Mandala* se constitue donc dans son ensemble autour de cette juxtaposition d'éléments hétérogènes : d'une part, la présence de la musique électronique créée par le musicien Cavia66, ensuite, la voix off qui explique en détail ce que nous voyons à l'écran, puis l'ajout de grilles scientifiques qui comportent des définitions détaillées, et, finalement, les images délirantes et absurdes créées par l'entremise de l'animation digitale. Cet assemblage d'éléments visuels et sonores crée donc un rythme d'ensemble que je qualifierais de rapide et d'accélééré. En effet, tout est constamment en mouvement et il demeure difficile, voire impossible d'établir une focalisation ou même un point d'arrêt. Ceci provoque une déstabilisation de nos repères et de notre attention visuelle. Massumi nous rappelle notamment que toute activité visuelle est un condensé

de l'attention et de la distraction : « every predominantly visual activity is an economy of attention and distraction, often with a pronounced tendency toward one or the other pole » (Massumi, p.139).

Donc, tous ces éléments contribuent à créer un profond sentiment de désorientation chez le spectateur. C'est à partir de ces différents aspects à la fois sonores et visuels qu'émergent déjà les composantes principales qui caractérisent l'esthétique du grotesque. Le grotesque se manifeste à travers cette déstabilisation de la linéarité, de la cohérence et du statisme, au profit de la non-linéarité, de l'incohérence et du dynamisme. Ceci rejoint également la définition fournie auparavant par Sara Cohen Shabot autour de la philosophie grotesque, et de son caractère irrationnel, absurde et incohérent.

Puis, une fois que l'avatar a été scanné, il se trouve soudainement démultiplié et se livre pendant quelques secondes à une chorégraphie inusitée sur le son de la musique électronique. À plusieurs reprises dans le film, l'avatar et ses doubles se livrent à différentes chorégraphies et celles-ci sont aussi grotesques. Comme le note Henry Burke, les mouvements de l'avatar sont ici surtout inspirés de la culture populaire japonaise : « the newly born avatar dances Lu's trademark LikuLiku Dance, a twist on the routines associated with MikuMiku Dance, a popular freeware program that let users choreograph Hatsune Miku, the turquoise-haired virtual pop star developed for the Vocaloid voice synthesiser. » (Burke, 96) Nous remarquons que soudainement quelques secondes plus tard, l'avatar est revêtu d'un chandail où figure un autre personnage clé de son œuvre, *Uterus Man*. Les mouvements de l'avatar sont caractérisés par leur gestuelle à la fois mécanique et saccadée. Ces mouvements n'ont rien de naturel ou d'organique et sont au contraire animés d'une vie robotique.

### 2.2.3 Stéréotaxie et visagété

**Figure 4.** Capture d'écran qui montre la chirurgie de la stéréotaxie sur l'avatar.  
Lu Yang, *Delusional Mandala* (2015), vidéo.



Après avoir exposé les différents procédés qui mènent à la création digitale de son avatar, Lu Yang introduit la première opération chirurgicale qui sera effectuée sur lui : la stéréotaxie. L'artiste décrit les fonctions et les composantes principales de cette chirurgie de la façon suivante :

stereotactic surgery or stereotaxy (not to be confused with the virtual concept of stereotaxy) is a minimally invasive form of surgical intervention which makes use of a three-dimensional coordinate system to locate small targets inside the body and to perform on them some action such as ablation, biopsy, lesion, injection, stimulation, implantation, radiosurgery (SRS), etc. (Lu Yang).

La stéréotaxie est donc un type de chirurgie minimalement invasive permettant de faire plusieurs opérations visant à corriger des troubles psychologiques. Lu Yang nous informe par la suite qu'il



s'agit d'une opération qui vise le système limbique<sup>14</sup> et qui permet d'alléger différents symptômes associés aux troubles mentaux : « The operation target of refractory mental disorders is mainly the limbic system, for example: damaging the front and center part of cingulate gyrus can relieve symptoms : obsession, suspect, delusion, illusion, paranoia, etc. » (Lu Yang). À la suite de cette explication, nous sommes confrontés aux effets de cette opération sur l'avatar et c'est ici que la dimension grotesque entre véritablement en scène. Je vais à présent analyser cette séquence spécifique pour la mettre en dialogue et en relation avec le concept de *visagété*.

À la suite de la description de la chirurgie effectuée par la voix off, l'appareil chirurgical est installé à la fois sur la tête et sur le visage de l'avatar. Il devient ici une véritable prothèse, une extension technologique qu'on ajoute et qu'on greffe à son corps. Une fois qu'il est minutieusement installé sur la tête de l'avatar, Lu Yang crée alors une image particulièrement étrange : la tête de l'avatar se trouve au centre de l'écran et deux images du cerveau en mouvement sont respectivement situées à gauche et à droite. Les images du cerveau utilisées ici par l'artiste ressemblent à celles que nous pouvons retrouver dans un manuel d'anatomie.

Par la suite, nous voyons l'opération chirurgicale à l'œuvre à la suite de l'introduction de différentes tiges à l'intérieur du cerveau qui viennent stimuler des régions spécifiques. Celles-ci

---

<sup>14</sup> Selon le Larousse médical, le système limbique « forme une sorte d'anneau situé à la face interne de chaque hémisphère cérébral et comporte cinq structures principales : les voies olfactives, des formations nerveuses appelées amygdale temporale, hippocampe et septum ainsi que le cortex limbique, lui-même composé de deux circonvolutions, la circonvolution du corps calleux et la circonvolution parahippocampique. Le système limbique fonctionne en association avec d'autres zones du cerveau, en particulier l'hypothalamus et le cortex frontal. Les principaux comportements alimentaires, sexuels et sociaux sont sous la double dépendance de l'hypothalamus et du système limbique. » Ici, il est intéressant de noter que le système limbique est souvent associé au siège des émotions. Source :

[https://www.larousse.fr/encyclopedie/medical/syst%C3%A8me\\_limbique/16433#:~:text=Ensemble%20de%20structures%20c%C3%A9r%C3%A9brales%20situ%C3%A9es,dans%20l'%C3%A9laboration%20des%20comportements](https://www.larousse.fr/encyclopedie/medical/syst%C3%A8me_limbique/16433#:~:text=Ensemble%20de%20structures%20c%C3%A9r%C3%A9brales%20situ%C3%A9es,dans%20l'%C3%A9laboration%20des%20comportements)

provoquent des réactions neurologiques qui propulsent instantanément des émotions fortes chez l'avatar : « these medical procedures then propel the avatar to experience a series of emotional responses (such as joy, sorrow, anger, etc) triggered by the activities in the somatic nervous system. » (Kim, p.239) L'intensité de ces émotions crée ensuite des déformations grotesques du visage qui n'ont plus rien de réaliste ou de naturel. Par exemple, vers la fin de la séquence, les yeux déraillent de leurs mouvements naturels et se mettent à loucher, la langue s'allonge et s'étire convulsivement, elle devient presque animale, voire démoniaque. Les traits du visage deviennent aussi grimaçants. Le grotesque apparaît ici dans les déformations du visage causées par cette opération chirurgicale. Ceci nous amène alors à considérer d'autres aspects associés spécifiquement à la déformation.

Lorsque Deleuze aborde spécifiquement la question de la déformation à l'œuvre dans les peintures de Francis Bacon dans son essai *Francis Bacon : Logique de la sensation* (1981), il décrit des procédés qui sont similaires à ce que nous voyons dans les créations digitales de Lu Yang. Deleuze affirme : « l'extraordinaire agitation de ces têtes ne vient pas d'un mouvement que la série serait censée recomposer, mais bien plutôt des forces de pression, de dilatation, de contraction, d'aplatissement, d'étirement qui s'exercent sur la tête immobile. (...) C'est comme si des forces invisibles giflaient la tête sous les angles les plus différents. » (Deleuze, p.59). En effet, c'est comme si l'opération perpétrée sur l'avatar contribuait à révéler des forces invisibles et inhumaines qui sommeillaient en lui. C'est à partir de ces différents paramètres que Deleuze introduit une distinction importante entre la transformation et la déformation. Tout d'abord, pour lui, la transformation peut être à la fois abstraite ou dynamique. Cependant, la déformation, elle, est toujours statique et demeure liée au corps : « la déformation est toujours celle du corps, et elle est statique, elle se fait sur place » (Deleuze, p.59). En effet, la déformation du visage de l'avatar se produit dans un moment où la tête et le visage sont statiques : ce sont seulement les yeux et les

traits du visage qui sont animés de mouvements convulsifs. Ces mouvements rappellent aussi les explications de Deleuze dans *L'image-mouvement* à propos des mouvements expressifs du visage qui demeurent habituellement enfouis et qui constituent aussi des traits de *visagéité* qui viennent rompre avec l'organisation souveraine du visage.

Un autre élément utile à mentionner pour comprendre davantage les déformations du visage et leurs liens avec le grotesque dans cette séquence demeure leurs relations avec la folie. Il s'agit d'un aspect qui intéresse particulièrement Deleuze et Guattari et aussi Lu Yang. Comme nous l'avons vu, l'opération chirurgicale de la stéréotaxie contribue à défaire le visage et cette opération s'associe également à la folie : « défaire le visage, ce n'est pas une petite affaire. On y risque bien la folie : est-ce par hasard que le schizo perd en même temps le sens du visage, de son propre visage et de celui des autres, le sens du paysage, le sens du langage et de ses significations dominantes ? » (Deleuze et Guattari, p.230). Deleuze et Guattari insistent ici sur un aspect important : la perte de sens causée par le démantèlement du visage s'associe à la folie. Ce démantèlement dissout la signifiante.

Une autre manifestation concrète de cette folie s'illustre aussi dans les différents tics qui animent et parcourent le visage grimaçant de l'avatar. Deleuze et Guattari affirment la chose suivante lorsqu'ils parlent du tic : « Qu'est-ce qu'un tic ? C'est précisément la lutte toujours recommencée entre un trait de *visagéité* qui tente d'échapper à l'organisation souveraine du visage, et le visage lui-même qui se referme sur ce trait, le ressaisit, lui barre sa ligne de fuite, lui réimpose son organisation » (Deleuze et Guattari, p.230). Ils distinguent par la suite, en s'inspirant de la littérature médicale, deux sortes de tics : le tic clonique ou convulsif, et le tic tonique ou spasmodique. Le premier s'apparenterait à ces différentes lignes de fuites du visage tandis que le second désigne plutôt des traits de visage qui se referment sur eux-mêmes. Les différents tics de l'avatar dans cette séquence s'apparentent plutôt à la première définition. Ici, nous retrouvons une

composante que nous avons définie précédemment, à savoir ce procédé qui consiste à s'affranchir de la structure organisatrice du visage.

Nous remarquons aussi que l'appareil chirurgical utilisé pour pratiquer la stéréotaxie devient dans ce contexte une arme de destruction, voire un instrument de torture qui est utilisé sur l'avatar. L'instrument lui cause de nombreuses souffrances qui sont à la fois physiques et psychiques. Ici, Lu Yang opère un renversement : l'instrument scientifique ordinairement destiné à soigner des patients devient un objet utilisé pour la torture. Ce procédé utilisé ici par l'artiste se révèle profondément grotesque.

Après avoir fait usage de cette chirurgie, Lu Yang met en scène un véritable délire religieux aux accents psychédélics. En effet, l'appareil utilisé pour performer la stéréotaxie sur l'avatar est alors subitement transformé en nimbe doré et tourne sur lui-même pendant plusieurs secondes. L'appareil qui a servi auparavant pour une opération médicale et chirurgicale se transforme en l'espace de quelques minutes en un objet sacré. En effet, nous remarquons que l'artiste privilégie ici encore l'absurde et l'incohérence. Lu Yang propose ici un décadage et nous extirpe de la dimension purement scientifique qui régnait alors jusqu'ici. Ceci marque un contraste marqué et nous expose à l'influence de la pensée bouddhiste sur sa création artistique. Cette séquence particulière propose une rupture avec la précédente et accentue aussi l'irrationalité à l'œuvre dans sa création artistique. En effet, ceci met également en évidence comment Lu Yang, en s'inspirant du discours et de l'imaginaire scientifique, biologique et technologique, parvient à déconstruire et à tourner en dérision la science et son apparente objectivité, ainsi que la rigueur qui lui est habituellement associée. La musique électronique que nous entendons tout au long du film atteint aussi son apogée et devient tonitruante à la suite d'un important crescendo. Le visage de l'avatar est alors animé de nouveau d'un sourire grimaçant et les lettres formant le mot « GOD » apparaissent aussi à l'écran.

Par la suite, l'avatar se trouve soudainement transformé en Boddhisattva et son corps se voit subitement métamorphosé par l'ajout de nombreux bras et de nombreuses jambes. Ici, nous observons que l'animation digitale fournit à Lu Yang des possibilités de mutations corporelles infinies qui n'ont pas nécessairement de liens logiques entre elles et qui sont même surréalistes. Ces mutations sont aussi grotesques comme en témoigne la transformation de l'avatar en Boddhisattva possédant de multiples bras et de multiples jambes. Ici, l'iconographie bouddhiste devient une inspiration majeure qui lui permet de créer, d'inventer et d'expérimenter avec de nouvelles formes de corporalités. Elles remettent en question de manière radicale les frontières et les limites de l'anthropomorphisme et contribuent aussi à leur transgression. Ces métamorphoses du corps de l'avatar en Boddhisattva résonnent également avec l'une des caractéristiques évoquées précédemment par Isabelle Ost autour des notions d'amplification et d'exagération pour caractériser le grotesque. En effet, la corporalité de l'avatar se trouve amplifiée, voire exagérée par cette transformation subite.

Finalement, l'avatar est de nouveau démultiplié à l'infini sur un immense mandala<sup>15</sup> coloré, créant une image d'ensemble au caractère psychédélique. Lu Yang crée ainsi une surcharge d'éléments visuels et sonores qui contribue à nous désorienter, à nous faire perdre nos repères, et à stimuler nos sens. Tous ces éléments sont aussi grotesques.

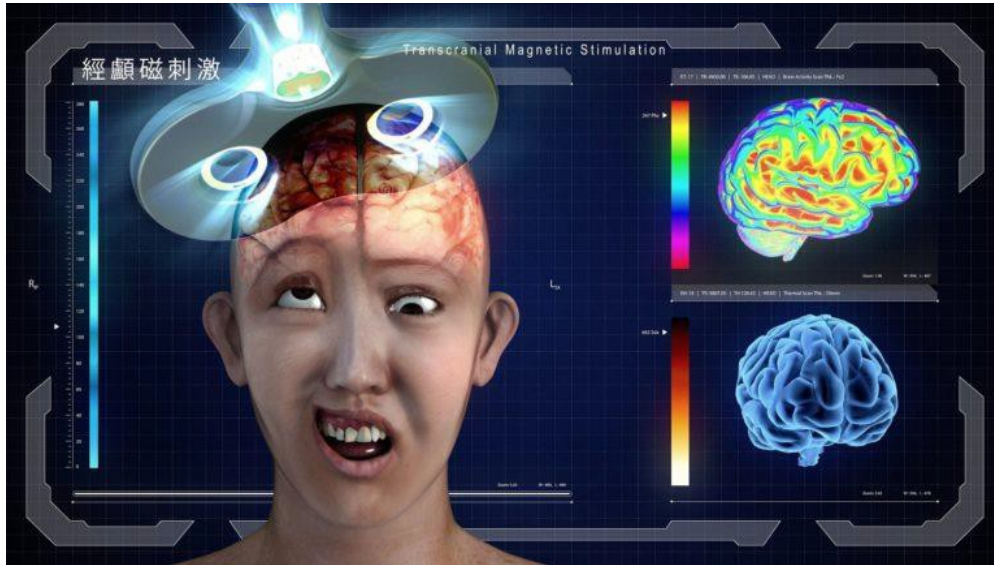
---

<sup>15</sup> Les mandalas sont aussi des éléments importants associés au bouddhisme et particulièrement à la tradition tantrique. Les mandalas sont des cosmogrammes ou des représentations symboliques du cosmos, de cercles mystiques (labyrinthes) utilisés pour attirer des forces surnaturelles. Il s'agit donc d'un support de visualisation qui permet de se purifier du poids de ses karmas.

## 2.2.4 Stimulation magnétique transcrânienne et corps grotesque

**Figure 5.**

*Capture d'écran montrant la stimulation magnétique transcrânienne sur l'avatar  
Lu Yang, Delusional Mandala (2015), vidéo.*



À la suite de cette première chirurgie et du délire psychédélique qui l'a suivie, Lu Yang démultiplie à nouveau l'avatar pour le faire danser sur une chorégraphie totalement absurde. Puis, se succède une autre séquence particulièrement troublante, qui agit aussi comme une transition vers la prochaine opération chirurgicale. Celle-ci nous montre l'avatar allongé sur une table d'opération et en proie à des mouvements incontrôlables qui rappellent une crise d'épilepsie sévère et incontrôlable. Le corps de l'avatar a totalement perdu le contrôle de ses moyens et nous pourrions supposer que cette crise survient après la première intervention chirurgicale.

Lu Yang introduit ensuite la deuxième opération chirurgicale qui sera utilisée sur son avatar et qui se nomme la stimulation magnétique transcrânienne. Voici comment celle-ci est décrite :

Transcranial magnetic stimulation is a noninvasive method used to stimulate small regions of the brain, during a TMS procedure, a magnetic field generator, or « coil » is placed near the head of the person receiving the treatment (Lu Yang)

En effet, cette chirurgie qui stimule des zones précises du cerveau accentue davantage les mouvements frénétiques qui parcourent le visage de l'avatar. En effet, l'opération magnétique transcrânienne provoque un démantèlement du visage encore plus prononcé et radical que la chirurgie précédente. Ici, la déformation devient exagérée, voire hyperbolique. Les traits du visage sont indiscernables et tendent vers ce que Deleuze et Guattari appellent l'a-signifiant et l'a-subjectif. L'opération semble beaucoup plus intense que la précédente, et le visage de l'avatar devient aussi totalement méconnaissable. Son visage se trouve traversé de mouvements incontrôlables qui déconstruisent sa structure signifiante. Comme le soulève Dominique Moulon, « la souffrance, à nouveau, est perceptible sur le visage de l'avatar. Au point que l'on se demande si elle est vraiment bénéfique. » (Moulon, p.86) Puis, de nouveau, Lu Yang fournit plusieurs explications scientifiques détaillées agrémentées d'images graphiques qui représentent le cerveau humain tandis que l'avatar qui revêt l'appareil de stéréotaxie de couleur dorée danse frénétiquement.

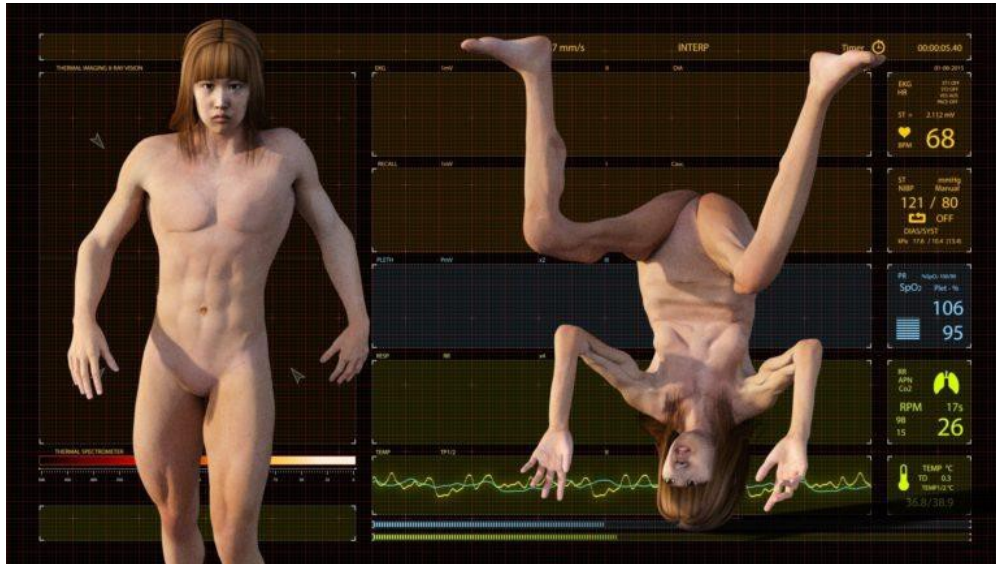
Le film évolue ensuite et prend une tournure beaucoup plus sombre et inquiétante. Nous apprenons que l'avatar souffre d'une tumeur au cerveau et que celle-ci provoque une série de dysfonctionnements qui le mèneront graduellement à sa mort. Lu Yang offre de nouveau des explications détaillées sur cette maladie qui crée des dysfonctionnements neurologiques dont les conséquences vont se manifester sur l'ensemble de son corps : « intracranial tumors can cause neural symptoms such as neural symptoms, epileptic seizure, pyramidal tracts damage symptoms, sensory disorders, hearing disorders, aphasia, visual disturbance, and endocrine function disorder, etc, and even can be life-threatening » (Lu Yang). Cette explication détaillée nous permet de comprendre les comportements et les mouvements corporels de plus en plus étranges de l'avatar.

À la suite de cette opération, une succession de courtes séquences explore une diversité de formes de corporalités anormales et bizarres qui s'apparentent à ce que j'ai précédemment défini

autour du corps grotesque. Lu Yang crée dans un premier temps un dédoublement de l'avatar. Le premier se situe à gauche de l'écran et se caractérise par son apparence générale qui se transforme rapidement. Sa masse corporelle augmente et diminue considérablement en l'espace de quelques secondes. Sa corporalité devient quant à elle par moment musclée et à d'autre moment obèse. De nouveau, tout est en mutation chez Lu Yang et rien n'est fixe. Le second, quant à lui, se trouve inversé sur sa tête et tourne à une vitesse frénétique. Ceci rappelle également le mouvement de *headspin* associé à la danse urbaine du *breakdance*. Lu Yang crée des images qui sont le fruit d'un bricolage d'influences disparates et qui n'ont aussi aucun lien entre elles. La juxtaposition d'un avatar dont l'image corporelle se transforme sans arrêt avec l'image d'un autre avatar qui danse en tournant sur sa tête est également totalement dépourvue de sens. En contraste avec ces images délirantes, la voix off poursuit son entreprise d'explication pédagogique. Dans cette courte séquence, plusieurs formes de corporalité sont ici explorées et elles relèvent aussi du grotesque.



**Figure 6.** *L'avatar se transforme*  
Lu Yang, *Delusiona Mandala* (2015), vidéo.



Dans la dernière partie du film, Lu Yang approfondit progressivement une deuxième facette importante de l'esthétique du grotesque, cette fois-ci associée à l'anéantissement du corps et de la subjectivité. Dans un premier temps, il déconstruit progressivement son avatar en visualisant à l'aide de l'animation digitale un corps considéré comme laid, monstrueux et aussi difforme. En outre, cette visualisation devient particulièrement étrange et monstrueuse et elle constitue la dernière étape avant sa mort et sa dissolution complète. Cette visualisation peut être décrite de la manière suivante : la tête composée du visage souriant et grimaçant anime les mouvements d'un corps où toute ressemblance avec la forme humaine a disparu. Les bras et les jambes ont été amputés, ainsi que la peau qui recouvrait la plupart des organes. On voit seulement les organes internes comme le cœur, les poumons, les intestins, le foie, la vésicule biliaire et le pancréas. Lu Yang nous montre ensuite le pourrissement et la décomposition de ces organes. Parallèlement à ces images à la fois troublantes et morbides, plusieurs références au bouddhisme sont de nouveau

convoquées par l'artiste. Par exemple, il mentionne une longue énumération des trente-six éléments impurs du corps qui doivent être éliminés :

Body hair, hair, claw, teeth, pellicle, pachydermia, tendon, flesh, marrow, spleen, kidney, heart, liver, lung, small intestine, large intestine, stomach, pustule, excrement, piss, dirt, sweat, snot, tear, saliva, pus, blood, yolk, glair, phlegm, vulva, fat, lipid, brain and membrane are thirty-six dirtiness of the human body (Lu Yang)

Ici, cette mention des trente-six éléments impurs du corps fait référence à plusieurs pratiques méditatives bouddhistes. Certaines de ces pratiques consistent notamment à visualiser la décomposition du corps, la mort ou même l'impureté de la nourriture. Lu Yang affirme notamment : « Buddhism has these different kinds of visualization practices, like imagining your body is made of 36 kinds of unclean matter – a corpse, ravaged by sickness and decay, slowly reduced to a skeleton. Through this kind of visualization, the aim is to be less attached to the self » (Lu Yang, 2020). De nouveau, nous constatons ici que l'imaginaire bouddhique inspire Lu Yang dans sa démarche pour anéantir la subjectivité et l'extraire de toute figuration humaine. Bernard Faure dans son essai *Sexualités bouddhiques : entre désirs et réalités* aborde la dimension grotesque du corps dans le bouddhisme. À partir d'une description du corps dans le Sutrâ de Vimalakirti, Faure énonce les caractéristiques suivantes du corps dans le bouddhisme : « le corps est de surcroît irréel, vide, inintelligent, insensible : le corps, accumulation de pus et d'excréments, est sale. Il est faux, tourmenté par les quatre cent quatre maladies ; vaincu par la vieillesse ; il aboutit à la mort ; il est pareil aux cinq tueurs, aux quatre serpents venimeux » (Faure, p.34). Ainsi, les références à ces pratiques méditatives dans lesquelles la décomposition du corps et des organes est visualisée permettent d'appriivoiser la mort ainsi que l'impermanence. L'artiste convoque ici un imaginaire macabre qui s'apparente à l'abjection. Puis, à partir de cette image d'un corps à la fois mourant et en décomposition, Lu Yang crée et invente une nouvelle forme de corporalité grotesque qu'il nomme respectivement « Flying-Head ». Celui-ci est composé de la tête de l'artiste et des organes

qui sont attachés et qui flottent. Il bouge aussi frénétiquement sur place. Nous remarquons ici comment l'imaginaire bouddhiste lui permet de visualiser des formes de corporalités qui sont bizarres.

**Figure 7.** « Flying-Head »/Tête-volante.  
Lu Yang, *Delusional Mandala* (2015), vidéo.



La dernière séquence nous permet d'assister à la mort de l'avatar à la toute fin du film. Nous observons aussi que la voix off s'arrête complètement. La scène finale nous montre les funérailles de l'avatar dans le monde digital ainsi que sa déambulation dans le désert. L'artiste met ici en scène sa propre mort et sa réincarnation dans l'univers virtuel : « Then, after death, I imagine how my funeral would be. It comes on a multimedia hearse, and you can put your death portrait as a moving animation with some text looping on it » (Lu Yang). Nous voyons alors le corps être placé dans un cercueil gigantesque pour ensuite être introduit dans un immense corbillard. Le corbillard multimédia est décoré exagérément avec des lumières, des écrans et des néons aux couleurs

criardes. La dernière séquence du film constitue une autre illustration de l'ampleur que prend le grotesque chez Lu Yang. Le grotesque devient ainsi profondément *kitsch*.

Par la suite, nous observons le corbillard qui défile à toute vitesse dans le désert. Les écrans qui sont situés sur les côtés vont projeter des images du visage grimaçant de l'artiste. L'image d'ensemble est ainsi loufoque et contribue à créer une atmosphère à la fois absurde et aussi inquiétante. Le grotesque dans cette séquence s'établit donc dans une tension entre, d'une part, le côté flamboyant et *kitsch* représenté par le corbillard multimédia et, d'autre part, le visage souriant et grimaçant à l'allure monstrueuse. Le visage de l'artiste revêt une dimension profondément inhumaine et nous rappelle ce que Deleuze et Guattari énonçaient à propos du visage qui est, selon eux, une horreur : « il est naturellement paysage lunaire, avec ses pores, ses méplats, ses mats, ses brillants, ses blancheurs et ses trous : il n'y a pas besoin d'en faire un gros plan pour le rendre inhumain, il est gros plan naturellement, et naturellement inhumain, monstrueuse cagoule » (Deleuze et Guattari, p.233). De plus, sur le corbillard défilent des passages d'un sutra issu du *Dharmapadavadana*. Lu Yang résume les éléments de ce sutra comme suit : « What has been accumulated will be exhausted, What has been high will be brought low, What has been gathered will be dispersed, What has been built up will collapse, And What is born will die. » (Lu Yang). La citation de ce sutra illustre bien la démarche de l'artiste pour déconstruire l'attachement au « moi » et pour se familiariser davantage avec la mort.

À la lumière de tous les différents éléments discutés dans *Delusional Mandala*, j'observe que Lu Yang met en scène plusieurs éléments qui illustrent et révèlent une esthétique du grotesque. La description détaillée de plusieurs séquences du film m'a surtout permis de démontrer l'intérêt de l'artiste pour l'absurde et l'incohérence. L'artiste crée aussi des images fortes qui sont à la fois troublantes et hilarantes. À la lumière de ces éléments, j'observe l'émergence de deux tendances

principales chez l'artiste. Premièrement, le grotesque s'établit surtout en fonction de l'exagération, de la déformation et de la distorsion des corps et des visages. La deuxième tendance s'illustre quant à elle autour de l'idée d'anéantissement et de rétrécissement, qui apparaît surtout dans la deuxième partie du film. Cette deuxième tendance émerge surtout lorsque le corps de l'avatar se déconstruit progressivement sous nos yeux à travers des images associées à la décomposition et à la putréfaction. Cet anéantissement et cette destruction de la subjectivité sont fortement inspirés de la philosophie bouddhiste. Les notions associées à « l'être » et au « moi » se dissipent et s'évaporent complètement. Ces différents procédés se rapprochent aussi de la démarche philosophique aberrante proposée par Deleuze et Guattari qui consiste à proposer un décentrement de l'humain et du sujet au profit d'une subjectivité en flux, et en constante mutation. De plus, le grotesque dans *Delusional Mandala* est aussi lié à une déstabilisation de l'imaginaire techno-scientifique qui produit de nombreuses déformations qui elles dévoilent l'effritement des distinctions entre le naturel et l'artificiel, créant ainsi un post-humanisme aux allures protéiformes. Le grotesque permet aussi à l'artiste de tourner en dérision à la fois l'objectivité et la rigueur de la science et des technologies ainsi que le mysticisme ou encore l'hermétisme associé au domaine religieux.

En conclusion, l'esthétique du grotesque oscille constamment entre ces deux tendances liées à l'exagération et à l'anéantissement dans *Delusional Mandala*. L'analyse qui suit de *Delusional World* permet d'offrir une perspective contrastée sur les fonctions aberrantes de cette esthétique qui n'est plus exclusivement confinée au domaine digital, mais qui s'inscrit aussi dans un corps réel et en mouvement.

### 2.2.5 Delusional World

Présentée pour la toute première fois en novembre 2020, la performance *Delusional World* a eu lieu au Chronus Art Center à Shanghai dans le cadre de la Asia Pacific Triennial of Performing Arts. Elle est le fruit d'une collaboration entre plusieurs centres artistiques à travers le monde, notamment The Australian Centre for the Moving Image, Arts Centre Melbourne, Asia TOPA, Exhibitionist, ainsi que la compagnie MetaObjects à Hong Kong. Au départ, cette performance devait être présentée en février à Melbourne dans le cadre d'un festival, mais en raison de la pandémie de COVID-19, celle-ci a dû être annulée et reportée ultérieurement.

D'une durée approximative d'environ quarante minutes, *Delusional World* est une œuvre à la fois fascinante et dérangeante qui s'inscrit dans le sillage des réflexions entamées précédemment dans *Delusional Mandala* et dans *Delusional Crime and Punishment*. Cette performance *live* qui a été aussi retransmise en ligne incorpore les médiums suivants : la danse, l'animation digitale ainsi que la musique électronique. La bande sonore a été créée par le DJ GameFace et les designs visuels quant à eux ont été conceptualisés par l'artiste Extreme John. L'esthétique du grotesque atteint une dimension hyperbolique dans cette performance et dépasse le cadre purement digital en se matérialisant également dans les mouvements d'un danseur dénommé Qin Ran. La performance convoque de multiples références empruntées, d'une part, aux cultures alternatives du *rave* et de la *techno* qu'on retrouve simultanément dans la bande sonore et dans les mouvements du danseur, et, d'autre part, aux références visuelles tirées de la science-fiction, du surréalisme, ainsi que du bouddhisme et de l'hindouisme. Elles appartiennent à des cultures et à des époques différentes et elles se mélangent indistinctement, et ce, sans aucune hiérarchie. Il devient ainsi impossible d'établir une temporalité précise puisque des éléments futuristes se combinent avec des éléments plus anciens issus de l'iconographie bouddhiste ou hindouiste.

L'espace de la performance se compose des différents éléments suivants : un vaste écran LED qui est situé au centre de la salle et qui fait face aux spectateurs. Le danseur fait aussi face aux spectateurs et il revêt une combinaison de capture de mouvement (*motion capture*) de la compagnie Noitcom. Rappelons brièvement ici le rôle et les fonctions de cette technologie. La capture de mouvement se définit comme : « une technique d'animation 3D qui permet à l'aide de capteurs, de créer et d'animer des personnages virtuels à partir de données relatives aux mouvements réels d'un acteur humain. » Ainsi, cette technique permet donc « d'entrer dans l'ordinateur des données sur des mouvements aussi fluides que ceux de la vie réelle. La capture de mouvement peut être effectuée, par exemple, au moyen de capteurs placés sur les articulations d'un acteur humain ». Dans la performance de *Delusional World*, la capture de mouvement permet au danseur de lier les mouvements de son corps en temps réel avec différents avatars digitaux qui évoluent parallèlement dans des univers étranges. L'apparence des avatars s'apparente au grotesque et même au *freak* : ils représentent des divinités aux allures difformes, des cyborgs ou encore des mutants. Ils se transforment sans cesse tout au long de la performance. Ils ont également la particularité de posséder le visage grimaçant, souriant et déformé de l'artiste. De nouveau, comme dans *Delusional Mandala*, l'artiste choisit de mettre en scène ici son propre visage, qui possède un sourire abominable et effrayant.

Pour sa part, Lu Yang participe aussi à la performance en temps réel et se situe derrière l'ordinateur. Il peut ainsi opérer et manipuler en temps réel les avatars ainsi que les différents angles et les points de vue : « Lu Yang rotates the screen 360 degrees to show viewer the full spectrum of the gloriously disorderly surroundings full of grotesque imagery » (Gao, p.279). L'artiste joue donc un rôle important dans la performance puisqu'il manipule les différents avatars. Ceci contribue donc à créer : « the sense of disorientation that transcends linear perspective, and making perpetual transformations of characters, objects and their environments » (Kim, p.228). L'esthétique du

grotesque revêt donc une fonction performative dans *Delusional World* qui rompt avec toute idée de mimésis. Cette performativité se trouve aussi dédoublée : d'abord, elle émerge à la fois du corps du danseur qui devient une interface entre le monde virtuel et le monde réel et elle s'établit aussi à travers les manipulations effectuées par l'artiste.

*Delusional World* repousse radicalement les frontières et les paramètres qui définissent l'humain. En ce sens, le grotesque est fondamentalement post-humain dans cette œuvre : « in the multimedia piece, the artist transfigures himself into idiosyncratic manufactured figures that not only are unidentifiable as to gender but are even hardly to be recognized as human beings » (Shiyu, 278). L'analyse de *Delusional World* s'effectuera ici en deux temps : premièrement, mon attention se portera sur la description et l'analyse de ces différents mondes ainsi que des différents avatars qui évoluent à l'intérieur de ceux-ci. Ensuite, j'aborderai de manière plus précise le rôle et les fonctions des mouvements du danseur ainsi que le rôle de la technologie de capture de mouvement dans cette performance pour théoriser le grotesque. Nous pouvons nous demander en effet : comment les mouvements et la gestuelle créés par un corps augmenté et médiatisé par la technologie de capture de mouvement établissent-ils de nouvelles configurations du corps grotesque ?



## 2.2.6 Mondes et avatars : le grotesque et le *freak*

**Figure 8.** *Qin Ran dansant devant le monde de l'enfer*  
*Delusional World* (2020), performance.



Je vais à présent démontrer comment les différents mondes ainsi que les avatars illustrent à leurs façons plusieurs aspects associés au grotesque. Le premier monde est décrit de la façon suivante : « the first one is a stage with a chess-grid mosaic floor surrounded by disorder, ever-changing, imagery. There are various giant objects such as human skeletons, a Ferris wheel, a Buddhist Prayer Wheel, a microscope and some medical equipment on the ground. » (Shiyu, p.278). Ce premier univers propose une visualisation cauchemardesque et totalement étrange où l'idée d'irrationalité est omniprésente. Nous remarquons aussi la présence d'éléments issus du domaine scientifique et médical et du bouddhisme. De nouveau, cet univers est le fruit de l'association de plusieurs éléments hétérogènes qui n'ont aucun lien entre eux. Une autre des composantes associées à ce monde se caractérise aussi par la multiplication des différentes têtes de l'artiste qui flottent. Nous constatons ici qu'à travers ce monde où règne la délusion, le grotesque a envahi complètement l'espace de la représentation.

Le deuxième espace, quant à lui, représente l'enfer, une image récurrente qui fascine et qui traverse l'ensemble de l'œuvre de l'artiste. Voici comment celui-ci est décrit : « the other main scene is a burning inferno full of bodies that have been brutally and punitively tortured in various ways. For example, corpses without their limbs and heads are stuck with sticks » (Gao, p.279). Ces images évoquent un imaginaire sombre, inquiétant et aussi particulièrement violent : « the detailed images of *Delusional World*, filled with grotesque, bizarre imagery and metaphors, recalled the renowned Dutch painter Hieronymous Bosch (c.1450-1516), famous for his bold imagination and fantastical representations. » (Shiyu, p. 279) Gao Shiyu établit ici un parallèle entre cet univers infernal et les peintures de Bosch qui produisent aussi des visions étonnantes. Lu Yang met ici en scène une vision particulièrement violente du grotesque à travers la représentation de corps qui ont été mutilés et torturés. L'image est aussi beaucoup plus sombre et marquée par des couleurs aux tons rouges.

Si nous nous concentrons à présent sur les différents avatars qui peuplent ces deux univers digitaux, nous pouvons nous référer à la description effectuée par Gao Shiyu dans son article *Reshaping posthuman subjectivity : Lu Yang's representation of virtual bodies in the Covid-19 pandemic* (2021) :

The repeated primary reincarnations include a headless body with the artist's face on its torso ; an avatar without a trunk and using two fluorescent blue legs as the long, turquoise twin tails that remind of the typical look of the eminent virtual idol Hatsune Miku, who is the personification of a Vocaloid software voicebank ; a three-head naked body with sixteen arms exposing the upper body with no organs except a brain and glowing luminous yellow lines more like the veins of a leaf than a human skeleton ; a figure consisting of numerous arms and a six-tier tower spinning on its head with a halo ; a character containing three heads with each of them being divided into three parts. (Gao, p.278).

À travers cette énumération, nous remarquons ici encore une fois la capacité métamorphique des corps dans l'espace digital à se transformer sans cesse. Ceci rejoint aussi notre définition initiale

du grotesque qui s'associe à la mutation permanente des formes. Comme le démontre également cette description, la corporalité de ces avatars est aussi caractérisée par l'hybridité qui constitue une autre caractéristique importante du corps grotesque : « Lu Yang creates a kind of being that is an amalgamation of human, animal and divine that cannot be given a clear definition within the traditional framework of humans » (Shiyu, 278). En effet, leurs corporalités s'établissent en fonction de l'incorporation de différents éléments hétérogènes qui transgressent les frontières corporelles. Leurs corps sont aussi caractérisés par l'ambiguïté.

Ces différents avatars à travers leurs monstruosité et leurs difformités s'associent également à l'imaginaire du *freak*. Je souhaite introduire ici les réflexions proposées par Elizabeth Grosz pour approfondir ma réflexion sur le grotesque. Dans son essai *Freaks* (1991), Grosz le définit en fonction des différents paramètres suivants. Selon elle, il peut être le résultat de facteurs génétiques ou héréditaires, ou encore ils sont le résultat d'un effort volontaire des individus pour modifier et transformer leur corps. Dans un premier temps, elle affirme que le *freak* est à la fois quelque chose qui fascine et qui dégoûte : « the freak is an object of simultaneous horror and fascination because, in addition to whatever infirmities and abilities he or she exhibits, he or she is an ambiguous being, a being whose existence imperils categories and oppositions dominant in social life. » (Grosz, p. 25). En effet, il se caractérise par son ambiguïté et sa capacité à mettre en doute les catégories sociales ainsi que les oppositions binaires.

Puis, selon Grosz, « freaks are those human beings who exist outside the structure of binary oppositions which govern our basic concepts and modes of self-definition » (Grosz, p.25). Le *freak* est donc cet être qui s'échappe et qui déconstruit le binarisme et, dans cette perspective, il rejoint la démarche post-dualiste de l'artiste. Finalement, Grosz affirme : « freaks cross the borders which divide the subject off from all ambiguities, interconnections and reciprocal classifications. They imperil the very definitions we rely on to classify humans, identities, sexes – our most fundamental

categories of self-definition » (Grosz, p.25). Ce dernier aspect est aussi important puisque le *freak* démantèle les définitions traditionnelles de l'humain, ainsi que des sexes et des identités. Le *freak* devient ainsi un moyen pour brouiller et rendre instables ces catégories.

Puis, lorsqu'il parle de la genèse de cette performance et de ces inspirations, Lu Yang affirme la chose suivante : « For this new motion-cap performance, every character's face is my own but each of them appears as if they're from a freak show. I imagine my own corporeal body is an assembly of all these different freaks » (Gaskin, 2020). Ici, cette citation de l'artiste s'avère importante pour comprendre comment l'esthétique du grotesque se développe dans la performance et comment celle-ci devient intrinsèquement liée au *freak* dans *Delusional World*. Lu Yang conceptualise son propre corps comme étant un assemblage de différents « freaks » et il visualise et imagine une corporalité particulièrement grotesque et monstrueuse de lui-même. Or, cette fascination et cette obsession pour les « freaks » peuvent aussi s'expliquer de la façon suivante : « the freak illustrates ours so called normal pleasure and a fascination with our own mirror-images, a fascination with the limits of our own identities as they are witnessed from the outside » (Grosz, p.36).

À travers ce procédé qui consiste à représenter son corps comme un assemblage de « *freak* », Lu Yang met aussi en scène une certaine forme de narcissisme pour Grosz : « this is a narcissistic delight at the shape of our own externality, which is always inaccessible by direct means, and is achievable only if we can occupy the perspective others have on us. The relation we bear to images of ourselves is drawn from this simultaneous and ambivalent reaction: the mirror-image threatens to draw us into its spell of spectral doubling, annihilating the self that wants to see itself reflected » (Grosz, p.36). Ce dernier passage se révèle ici particulièrement productif, car il fait ici mention de l'annihilation du soi. Nous observons que cette prolifération de « freaks » chez Lu Yang est en fait une stratégie pour mettre en scène la destruction du « moi » et aussi parallèlement son identité

personnelle. Il s'agit ici de créer de nouvelles formes de corporalités qui passent par un devenir non humain et qui remettent en question la représentation organique et signifiante du corps.

À présent, si nous nous intéressons au premier avatar qui apparaît au tout début de la performance, nous pouvons mieux saisir comment le concept de *visagéité* peut être étendu à l'ensemble du corps. Les premières secondes de la performance nous montrent cet avatar qui possède une apparence relativement humaine, mais celui-ci est dépourvu de tête et de bras. Son corps est en effet composé seulement d'un torse dans lequel figure le visage souriant de l'artiste. Deleuze et Guattari affirment notamment que le visage « ne se produit que lorsque la tête cesse de faire partie du corps, lorsqu'elle cesse d'être codée par le corps, lorsqu'elle cesse elle-même d'avoir un code corporel polyvoque multidimensionnel – lorsque le corps, tête comprise, se trouve décodé et doit être surcodé par quelque chose qu'on appellera Visage » (Deleuze et Guattari, p. 208).

Par la suite, dans la deuxième partie de la performance, qui évolue dans le deuxième univers représentant l'enfer, nous remarquons de nouveau l'influence de l'imaginaire bouddhiste pour conceptualiser et mettre en scène des corps post-humains. Une de ces figurations les plus étonnantes apparaît lorsque l'avatar se transforme en divinité aux multiples têtes et aux multiples bras. Cet avatar est surtout inspiré ici du Bodhisattva Avalokiteshvara qui possède également mille bras et mille yeux. Il s'agit ici d'une corporalité qui s'établit et qui se constitue dans l'excès et dans l'exagération. Lu Yang reprend par la suite plusieurs avatars qui figuraient auparavant dans *Delusional Mandala*, notamment le « Flying-Head » qui est seulement composé de la tête et des organes comme les poumons et les intestins. Ceci contribue à établir aussi une continuité entre les deux œuvres.

Une autre référence visuelle importante dans la création des avatars dans *Delusional World* demeure l'univers du *manga* et de l'*anime*, et particulièrement le genre de l'*ero-guro-nansensu* et de l'horreur. En effet, les mangas qui s'associent au genre de l'*ero-guro* conçoivent aussi des corps

qui sont bizarres, anormaux et ils constituent aussi un imaginaire déviant où règnent la violence et la perversion. Le grotesque est omniprésent dans cet univers. L'*ero-guro* est ce courant culturel qui apparaît au Japon dans les années vingt et trente et qui explore le déviant, le bizarre et le ridicule. Dans le domaine littéraire, Edogawa Ranpo demeure l'un des représentants les plus importants de ce genre. Les figures importantes du manga *ero-guro* sont Suehiro Maruo et plus récemment Shintaro Kago. La visualité aberrante de ces mangas inspire l'artiste et il infuse sa fascination dans la création des différents avatars.

En conclusion, cette discussion sur les différents éléments associés aux univers virtuels nous a permis de voir comment ils sont infiltrés par un imaginaire grotesque qui célèbre le monstrueux, l'étrange ainsi que la déraison. Les différents avatars qui peuplent ces mondes virtuels possèdent une corporalité atypique et anormale qui s'apparente au grotesque en plus d'être aussi fondamentalement post-humaine. Lu Yang, en convoquant des influences disparates qui proviennent de l'esthétique *ero-guro* ou encore de l'imaginaire bouddhiste et hindoue, visualise des formes de corporalité qui sont aberrantes et qui déstabilisent la perception humaine.

### **2.2.7 Mouvements et corps : le grotesque et la performativité**

Dans la section suivante, je vais m'intéresser à présent plus spécifiquement au rôle des technologies utilisées dans la performance. Ceci me permettra de fournir plusieurs pistes d'analyse et d'interprétation en lien avec la chorégraphie ainsi que des mouvements qui sont effectués par le danseur. De manière générale, si nous nous attardons à l'apparence du danseur celle-ci peut se résumer comme suit : Qin Ran est d'abord torse nu tout au long de la performance et l'appareil de capture de mouvement est placé sur son corps de manière à créer un harnais. Les capteurs sont situés à la fois sur sa tête et sur ses poignets. Il porte également des pantalons de couleur noire ainsi que des lunettes noires à l'allure futuriste, ce qui contribue à lui donner une allure cyberpunk. Il s'agit ici d'une référence indirecte au classique du cinéma *The Matrix* (1999). Ainsi, nous sommes

en présence d'un corps augmenté et amplifié par la technologie de la capture de mouvement. Cette performativité à l'œuvre ici met donc en valeur une action pure plutôt que purement mimétique.

Renée Bourassa, dans son essai *Capture de mouvement et illusionnisme : pour une anthropologie de l'effet de présence* (2018), affirme que cette technologie permet notamment de constituer « une virtualisation du corps performatif, disparaissant au profit de son expression kinesthésique pure. » (Bourassa, 2) Autrement dit, le corps du danseur se trouve virtualisé par l'entremise de cette technologie et l'expressivité de ses mouvements devient aussi pure. Le personnage de synthèse, pour sa part, évolue dans le domaine virtuel et il « prolonge une esthétique illusionniste ». Une des caractéristiques principales associées à la capture de mouvement consiste toujours selon Bourassa à « mettre en cause la présence, à travers la dissociation entre le mouvement et sa source, soit le corps du performeur » (Bourassa, 5). Or, paradoxalement, cette mise en cause de la présence produit aussi l'effet inverse : « la captation expressive du mouvement issu d'un corps physique, puis appliqué à un simulacre semble lui procurer une présence accrue, en raison d'une impression de naturalité saisissante dont il dote le personnage sur le plan du mouvement » (Bourassa, 5). Toujours selon Bourassa, la technologie de capture de mouvement est donc fondamentalement hybride et elle décuple aussi les effets de présence.

Cette technologie permet notamment à Lu Yang de « créer une altérité artificielle, un double anthropomorphe doué de l'expressivité kinésique propre au corps humain » (Bourassa,6). Toutefois, cette altérité artificielle créée ici par l'artiste se révèle aussi profondément grotesque puisque les avatars, comme nous l'avons vu, ressemblent à des *freaks*. Ce procédé change aussi totalement la fonction représentative du danseur : « le personnage qu'il est censé représenter ne doit plus lui ressembler d'aucune façon dans son apparence physique. Sa prestation performative

devient indépendante de sa propre peau, elle devient l'expression gestuelle et émotionnelle à l'état pur du personnage, le double dans lequel il viendra se réincarner » (Bourassa, p.7-8).

Finalement, Bourassa affirme que cette technologie spécifique évolue en fonction de deux tendances qui entrent constamment en tension : « la capture de performance est prise dans une tension entre le désir de simuler le réel sur le plan perceptif en augmentant l'impression d'incarnation, et celui de s'en affranchir par l'invention de nouveaux imaginaires » (Bourassa, p.15). Lu Yang, en utilisant cette technologie dans *Delusional World*, explore justement cette deuxième tendance qui consiste à s'affranchir du réel pour explorer et mettre en scène de nouveaux imaginaires qui s'apparentent au grotesque. Ensuite, la déformation quant à elle s'infiltré dans tous les aspects de la performance : d'abord dans la représentation déviante des corps des avatars, mais aussi dans cette succession de mouvements et de différents points de vue offerts par les manipulations de Lu Yang en temps réel. Pour conclure, Christophe Thouny explicite très bien ce procédé :

The classical character in a landscape composition is here complicated by the use of 3D, the ongoing movement of the camera, zooming in and out, swirling and jumping between positions and points of view, and the performance of the human dancer. (...) These multiple layerings between which the audience is made to move constantly do not so much create distance and alienation as they keep us continuously in movement and in place, literally leaping in place. This is why the term deformation is more appropriate than transformation. (Thouny)

Si nous nous attardons à présent sur les composantes propres du corps dans l'espace, deux éléments sont utiles ici à considérer : d'abord, l'effort et ensuite la forme. L'effort concerne davantage l'exécution du mouvement ainsi que sa qualité. Les mouvements du danseur sont surtout saccadés, mais il arrive aussi qu'une certaine fluidité soit incorporée à sa gestuelle. Qin Ran effectue aussi la plupart de sa chorégraphie debout et il utilise très peu le sol. La totalité de son corps se trouve donc impliquée et particulièrement l'usage des bras ainsi que des jambes. Lorsque



le deuxième avatar apparaît, celui qui possède seulement deux jambes, le danseur adapte alors sa gestuelle en utilisant uniquement le bas de son corps. De plus, nous remarquons que la gestuelle et les mouvements s'effectuent aussi en désynchronisation avec la musique. Ainsi, la chorégraphie effectuée par Qin Ran demeure grotesque dans son exécution.

Enfin, cette performance permet la création de nouveaux mondes imaginaires à travers la gestuelle du danseur. Comme le note Martina Leeker, le corps dans ce contexte « n'est plus seulement spécialisé, il est élargi à l'intérieur de la machine et des mondes créés par celle-ci. Il devient le point de rencontre direct avec les machines et les médias, qui ne le reproduisent pas uniquement dans ses facultés, mais – et cela est essentiel – interagissent en temps réel avec lui » (Leeker, p.112). Ce dispositif est aussi particulièrement interactif : « ces installations ne sont pas destinées à la contemplation distante, mais à la communication et à l'action. » (116)

Cette discussion sur *Delusional World* m'a permis de démontrer comment l'esthétique du grotesque est omniprésente dans cette performance et comment celle-ci n'habite plus uniquement l'univers digital, mais aussi comment elle intègre le corps vivant du danseur.

### **2.2.8 L'esthétique du grotesque : entre inventivité et destructivité**

À la suite de cette analyse de *Delusional Mandala* et de *Delusional World*, nous pouvons établir les éléments suivants à propos du grotesque dans l'œuvre de Lu Yang. J'ai mentionné au tout début du chapitre que le grotesque propose un renouvellement des formes ainsi qu'une transgression des frontières corporelles qui passe à la fois par l'exagération et par l'amplification ou encore par la réduction et l'annihilation. Le grotesque contribue en effet à interroger les frontières de la corporalité humaine comme cela a été démontré à de nombreuses reprises et à travers de nombreux exemples dans les deux œuvres. Dans *Delusional Mandala*, cette déconstruction et ce dépassement de l'humain passent surtout par les déformations du visage à la suite des différentes chirurgies effectuées sur le cerveau de l'avatar. Le concept de *visagéité* m'a permis de mettre en lumière ce

procédé et comment le visage à travers cette opération tend vers l'a-signifiant et l'a-subjectif. La fin du film explore aussi des formes de corporalité qui sont alternatives, et la déconstruction progressive de la subjectivité permet en même temps à Lu Yang d'imaginer et de conceptualiser des corps grotesques. *Delusional World* poursuit aussi cette exploration du grotesque, mais en intégrant cette fois-ci le corps d'un danseur pour animer une multitude d'avatars monstrueux.

À la lumière de tous ces éléments discutés, j'affirme que le grotesque possède principalement trois fonctions dans les œuvres de Lu Yang : d'abord, une fonction inventive/créative, ensuite, une fonction destructrice/annihilatrice, et finalement, une fonction performative. La fonction inventive concerne surtout la corporalité tandis que la fonction performative, quant à elle, crée plutôt des mondes, que ce soit à travers l'animation digitale ou le corps réel en mouvement. Ces trois différentes fonctions sont aussi essentielles pour comprendre et révéler ce que j'ai auparavant défini comme une esthétique de l'aberrant dans les animations digitales et les performances de l'artiste.

En effet, ces trois fonctions de l'esthétique du grotesque (inventive/créative, destructrice/annihilatrice, performative) rejoignent également les réflexions de Pierre Montebello sur les trois fonctions de l'art qu'on retrouve dans la réflexion esthétique proposée par Deleuze. Celles-ci sont bien sûr aberrantes. Selon Montebello, les trois fonctions de l'art consistent surtout « à nous faire retrouver une vie personnelle asubjective, une vie indiscernable asignifiante, une vie imperceptible anorganique » (Montebello, p.168). En effet, Montebello établit ici une distinction importante entre ce qu'il appelle une représentation organique humaine et un cosmos inorganique. Par exemple, la représentation organique « n'est pas un état, c'est une forme, la forme humaine qui annexe le visible aux coordonnées humaines (géométrie), leste l'univers au corps humain (lignes

de gravité et d'ancrage), crée un espace strié par et pour les organes humains (segmentarité) » (Montebello, p.169).

Montebello associe alors la représentation organique aux éléments suivants : le corps humain (organique), le visage humain (signifiant), et, finalement, le regard humain (perception). À l'opposé de ce modèle organique, se crée plutôt une série de devenirs qui sont à la fois inorganiques, asignifiant et imperceptibles : « toute une vie foisonnante qui ne passe pas par le corps humain (...), toute une vie signifiante qui ne passe pas par le signifiant humain (...), toute une vie imperceptible qui ne passe pas par la perception humaine (...) » (Montebello, p.169-170). L'esthétique du grotesque chez Lu Yang comme il l'a été démontré passe donc par ses devenirs inorganiques qui remettent constamment en question l'organisation humaine et signifiante. Pour Montebello, la fonction de l'art consiste à faire advenir ces forces inorganiques : « l'art nous excentre en permanence de la réalité humaine, du moi humain, par agencement corporel avec l'autre : devenirs impersonnels, agencement collectif d'énonciation, fabulation » (Montebello, p.7-8).

Ces trois différentes fonctions du grotesque que j'ai soulevées dans mon analyse de *Delusional Mandala* et de *Delusional World* entrent en résonance et en dialogue avec les fonctions de l'art chez Deleuze. Elles sont essentielles pour comprendre *l'esthétique aberrante* mise en œuvre chez Lu Yang. Le grotesque nous permet alors de préciser l'une des caractéristiques fondamentales de l'aberrant chez Lu Yang : celui-ci consiste à déconstruire et à dilater la figure de l'humain et à proposer un imaginaire et des mondes qui remettent aussi en cause les paramètres de la normativité.

Le prochain chapitre va explorer l'impact et l'influence des concepts et des idées issues du bouddhisme sur la création artistique de Lu Yang ainsi que leur relation avec les neurosciences. Le bouddhisme constitue une influence majeure pour l'artiste. Nous avons déjà observé comment l'iconographie bouddhiste et certains de ces concepts permettent l'exploration d'une corporalité alternative et aussi grotesque en plus de déconstruire la subjectivité. Ce dernier chapitre va surtout

mettre l'accent sur la problématique du contrôle et ceci va me permettre de mettre en lumière d'autres paramètres associés à *l'esthétique aberrante* dans son œuvre.

### Chapitre 3 : Aberration de la conscience :

#### Le contrôle comme *cosmo-technique aberrante*

Ce troisième chapitre aborde l'intérêt de l'artiste à la fois pour le cerveau et les neurosciences ainsi que pour le bouddhisme et l'hindouisme. Ce dialogue entre ces disciplines qui, à première vue, paraissent diamétralement opposées, a lieu déjà depuis plusieurs années et continue de fasciner l'artiste. Je vais surtout analyser et discuter de deux œuvres dans ce chapitre : *Electromagnetic Brainology* (2017) et *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (2018). Cette série d'œuvres a été très peu étudiée et discutée comparativement à *Uterus Man* et à *Delusional Mandala*. Un aspect particulier lié à *l'esthétique aberrante* sera exploré. Il s'agit notamment de la question du contrôle qui constitue un aspect central dans toute son œuvre. L'artiste explorait déjà la question du contrôle dans plusieurs de ses œuvres précédentes, telles que *Krafttremor* (2011). Lu Yang affirme d'ailleurs la chose suivante à propos de cette œuvre : « It continues my exploration of the question of the automatic control of the body. Many of my works involved the question of control » (Lu Yang 250).

Dans cette partie, je démontrerai comment l'aberration dans *Electromagnetic Brainology* et dans *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* se déploie et se manifeste surtout dans l'utilisation de technologies thérapeutiques à des fins violentes ou de contrôle d'individus et de population. Le contrôle de la pensée dans le bouddhisme et dans l'utilisation de technologies de pointe crée une tension dans son œuvre. J'ai expliqué dans le chapitre précédent comment ces technologies étaient surtout utilisées dans *Delusional Mandala* pour créer des déformations grotesques du visage et des corps alors que dans ces deux œuvres, elles sont utilisées à des fins de contrôle.

Dans *Electromagnetic Brainology*, Lu Yang invente une religion fictive inspirée du bouddhisme et de l'hindouisme dans laquelle figurent quatre dieux inspirés par les quatre éléments (terre, air, eau, feu). Ces quatre dieux deviennent des personnifications et des visualisations aberrantes de différents concepts qui appartiennent au bouddhisme, à l'hindouisme et à la neuroscience. Le film possède une esthétique aux couleurs criardes *et kitsch* dans laquelle on retrouve un langage visuel inspiré de l'*anime*, des jeux vidéo et de la musique populaire japonaise. J'illustrerai comment Lu Yang conceptualise ce que j'appellerai une *cosmotechnique aberrante* qui laisse place au délire, à l'absurde, mais aussi à la violence et à la contradiction. Rappelons ici que la notion de cosmotechnique désigne pour le philosophe chinois Yuk Hui les relations entre la technique et le cosmos. Selon lui, toute réflexion ou pensée sur la technique engage aussi une discussion cosmologique. Elle permet ainsi d'abolir « l'opposition entre magie/mythe et science, ainsi que l'idée d'un progrès de l'un à l'autre » (Hui 25). Lu Yang abolit toute distinction entre le mythe et la science.

Pour sa part, *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* délaisse la cosmologie bouddhiste et hindouiste et s'inspire plutôt de l'esthétique du vidéoclip et de la culture *pop* japonaise, du *cosplay* et de l'*anime* ainsi que des jeux vidéo. Dans ce vidéo musical, on suit une *shojō* qui arbore et revêt les différents appareils médicaux servant à la stimulation cérébrale profonde. Dans le vidéoclip, elle combat un monstre à la tête immense dépourvue de peau et possédant un cerveau gigantesque. De plus, elle est en mesure de manœuvrer à distance grâce à une télécommande les mouvements de la population. Elle est ainsi en possession de moyens technologiques capables de contrôler leurs moindres faits et gestes. L'aberrant se manifeste surtout ici dans cette tension entre une atmosphère innocente et un message beaucoup plus sombre associée à l'idée de contrôle à travers les technologies de surveillance. En effet, cette tension se situe précisément autour du cerveau, organe corporel qui, selon Lapoujade, se trouve aussi « volé » par

ces nouvelles technologies : « ce qu'on nous vole aujourd'hui c'est le cerveau. C'est lui qu'on asservit aux machines des nouvelles technologies ou qu'on lui substitue » (Lapoujade, p.270-271).

L'analyse de ces deux œuvres me permet alors d'avancer l'hypothèse et la réflexion suivante : l'obsession de Lu Yang pour des thèmes liés au contrôle, à la violence et à la souffrance constitue une clé de lecture politique de son œuvre qui est souvent négligée. Derrière les apparences d'un univers coloré, amusant et par moment simpliste ou même banal se dissimule un commentaire critique sur le monde contemporain en lien avec le capitalisme de surveillance ainsi que les technologies de reconnaissance faciale. Comme nous le rappelle Victor Fan : « digital technology has transformed human consciousness and it mirrors, facilitates, and exacerbates the extension and proliferation of corporate and state surveillance by controlling and propelling individual affects » (Fan 4). En effet, le développement de ces technologies permet de nouvelles formes de contrôle qui sont beaucoup plus insidieuses. Cette lecture et cette interprétation me permettront d'aborder la dimension politique associée à *l'esthétique aberrante*.

La première partie du chapitre sera consacrée à l'élaboration des différents éléments théoriques et conceptuels pour mieux saisir et comprendre les deux œuvres. Dans un premier temps, je définirai surtout quelques-uns des concepts essentiels du bouddhisme qui sont convoqués dans *Electromagnetic Brainology*, notamment autour de la dimension illusoire du moi ainsi que de l'immanence. Ensuite, j'aborderai plus en profondeur les liens entre les neurosciences et le bouddhisme à partir des différentes idées développées dans les deux essais *Where Buddhism meets Neuroscience* (2018) et dans *Contemplative Science : Where Buddhism and Neuroscience Converge* (2006) de B. Allan Wallace. Ceci m'amènera ensuite à évoquer les références au cerveau faites par Deleuze et Guattari dans leur œuvre. À l'instar de Lu Yang, les références au cerveau sont multiples et variées et elles occupent une place importante dans l'élaboration de son système philosophique.

Puis, pour aborder plus en profondeur la thématique du contrôle chez Lu Yang, je m'attarderai aux réflexions offertes par Deleuze dans son court essai *Post-Scriptum sur les sociétés de contrôle* (1990) ainsi qu'aux commentaires et réflexions menées par Lapoujade sur cet aspect. En effet, cette question du contrôle se problématise surtout en lien avec les technologies digitales. Je fournirai aussi une définition du contrôle de l'esprit en lien avec les technologies neurochirurgicales convoquées par l'artiste. Finalement, à partir des idées et des réflexions de Yuk Hui, il me faudra aussi expliciter brièvement le concept de cosmotechnique. La prochaine section mettra en place quelques-uns des éléments associés au bouddhisme, notamment sur la fonction illusoire du moi ainsi que le concept d'immanence.



### **3.1.1 Bouddhisme : principes clés**

La première section de ce chapitre vise à mettre en place de manière très synthétique quelques-uns des principes fondamentaux qui sont associés au bouddhisme. L'objectif n'est pas ici de retracer la totalité de ces concepts et de ces idées ou encore toute l'histoire de l'introduction du bouddhisme en Chine ainsi que son long processus de sinisation. Il s'agit plutôt d'explicitier brièvement certains concepts clés liés à la doctrine bouddhiste qui sont recensés dans les œuvres de l'artiste.

Le bouddhisme émerge en Inde autour de la figure de Gautama Sakyamuni (env. 560-480 av J-C). Le processus de sinisation du bouddhisme commence à partir du 1<sup>er</sup> siècle et il sera véritablement complété sous la dynastie des Tang vers le 8<sup>e</sup> siècle. Anne Cheng nous rappelle aussi qu'avant l'arrivée du christianisme, le bouddhisme fut la première forme de spiritualité étrangère à s'introduire en Chine et à opérer des bouleversements importants dans la culture de l'époque. De plus, le bouddhisme en Chine se caractérise par la naissance de plusieurs écoles de pensées distinctes. On retrouve notamment les écoles suivantes : Tiantai, Huayan, l'école de la Terre pure, le bouddhisme tantrique, et finalement, l'école Chan (qui deviendra le Zen dans sa forme japonaise). On observe ainsi que le bouddhisme chinois possède donc une variété et une multiplicité d'approches.

À travers son évolution et son histoire, le bouddhisme a évolué à travers plusieurs sectes et divisions importantes. La première, le bouddhisme Theravada, aussi appelé la Voie des anciens, est surtout pratiquée en Asie du Sud-Est dans des pays comme le Sri Lanka, la Thaïlande, le Cambodge, le Laos. La deuxième, la tradition Māhāyanā, qu'on appelle aussi le Grand Véhicule, est surtout pratiquée en Asie de l'Est, que ce soit en Chine, au Japon, ou encore en Corée. Les

enseignements du Mahayana s'inspirent surtout de sutras qui ont été écrits après la mort du Bouddha. Cette tradition se distingue aussi de la précédente puisqu'elle propose notamment un renversement important qui stipule que l'illumination peut être atteinte par tous les êtres. De plus, elle propose aussi que tous les phénomènes soient dépourvus d'existence et elle insiste davantage sur l'idée de vacuité. Finalement, le bouddhisme Vajrayana est une forme de bouddhisme Mahayana qui se développe en premier lieu en Inde pour ensuite s'implanter au Tibet et dans la région vers le 7<sup>e</sup> et le 8<sup>e</sup> siècle. Le bouddhisme tibétain se caractérise par une dimension rituelle et ésotérique importante, ainsi que par la récitation de mantras et la visualisation de plusieurs mandalas. On appelle aussi cette forme de bouddhisme le Véhicule du Diamant ou de la foudre.

### **3.1.2 Le moi comme « illusion »**

Un des principes fondateurs du bouddhisme et particulièrement dans la tradition Māhāyanā repose sur l'idée suivante : les notions traditionnellement associées au moi, à la conscience, ou encore à la subjectivité relèvent de l'illusoire. Dans la pensée bouddhiste, le moi occupe une fonction qu'on pourrait appeler de convention. Comme le note B. Allan Wallace sur ce sujet : « each person exists as an individual, but the self, or personal identity, is not an independent ego that is somehow in control of the body and mind. Rather, the individual is understood as a matrix of dependently related events in a state of flux. » (Wallace 109). Ici, il est intéressant de noter que la pensée bouddhiste conçoit l'individu comme évoluant à travers des flux qui sont constamment en changement. De plus, Wallace soulève aussi que l'ego n'est pas une fonction responsable de contrôler le corps et l'esprit. Dans cette perspective, le moi se constitue comme une construction mentale qui, elle, est forgée à partir de notre conscience et de nos souvenirs. Il serait tributaire de phénomènes à la fois composés et transitoires. Ces différents phénomènes, qu'on nomme communément les *dharmas*, sont dépourvus d'une nature propre et ils sont aussi vides de toute substance.

Philippe Droit, dans son texte *Le culte du néant : Les philosophes et le Bouddha* (1997), affirme alors la chose suivante : « les docteurs bouddhistes ont cherché à mettre hors-jeu (plutôt qu'à nier) toute existence d'un principe fixe, permanent et organisateur, aussi bien dans les objets que dans les individus. Rien – ni sujet ni objet – n'a de soi » (Droit, p.13). À la lumière de cet extrait, on peut dégager le caractère fondamentalement anti-substantialiste de la pensée bouddhiste, aspect que je soulevais déjà dans le chapitre précédent. Cette vision anti-substantialiste contraste fortement avec la tradition philosophique occidentale, même si certains penseurs développent des approches philosophiques qui se distancient d'une vision substantialiste du monde et de l'être (on peut citer par exemple Gilbert Simondon, Gilles Deleuze, Alfred N. Whitehead, etc). Selon la doctrine bouddhiste, le moi relèverait plutôt de l'impermanence. Bernard Faure offre ici une synthèse remarquable de cet aspect :

La notion de l'absence de moi est sans doute celle qui distingue le plus nettement le bouddhisme des autres doctrines philosophiques ou religieuses. Elle est aussi la plus difficile à saisir, tant elle contredit notre conviction la plus intime. (...) C'est l'ontologie toute entière, la croyance en l'être et en la substance, qui défaille. (...) On ne trouve derrière tous les états émotionnels ou psychiques, les pensées et les actions, aucun principe fédérateur ou unificateur immuable qu'on pourrait qualifier de moi. Il y a de la pensée, mais pas de penseur. La notion d'agent, d'une présence à l'œuvre derrière les actes, n'est qu'une erreur produite par le langage. (...) Il n'y a rien ni personne derrière : ni sujet ni sens subjectif (Faure, 170-172).

Comme l'explique ici de manière éloquente Faure, ce principe se révèle selon moi « aberrant » puisqu'il remet en question notre croyance indéfectible en la présence d'un « moi », d'un « sujet » qui serait quant à lui stable, fixe et permanent. Ce principe associé à l'absence de moi m'amène à présent à introduire l'idée de vacuité qui s'avère fondamentale dans la doctrine bouddhiste. La notion de vacuité désigne quant à elle un mode d'être effectif des choses. Tous les existants sont dépourvus d'une nature propre et relèvent de l'illusoire : rien n'existe en soi et pour soi. La doctrine du Grand Véhicule radicalise notamment cette affirmation en l'étendant à l'ensemble des

phénomènes, ce qui produit alors les conséquences suivantes : il y a donc une absence d'être en soi, et donc d'identité, de substantialité et de permanence. Nous sommes ainsi confrontés à une vision anti-moniste de la personne qui contraste fortement avec la tradition brahmanique qui dominait en Inde. Dans cette perspective, la vacuité n'est pas différente des phénomènes puisqu'elle est aussi soumise à un processus dynamique.

Nous pouvons donc conclure ici que le bouddhisme dans son ensemble propose une vision processuelle des différents phénomènes qui nous entourent : ils sont ainsi le résultat de la convergence de causes et de conditions. Ce phénomène est appelé la coproduction conditionnée (*dependent origination*). Dans son essai *Cinema Illuminating Reality*, Victor Fan affirme la chose suivante à propos du bouddhisme : « as a philosophy, what we call Buddhism today is a culturally diverse and discursively polyphonous ecology built on a singular axiom : dependent originations. » (Fan, 9). Pour Fan, la coproduction conditionnée constitue donc l'un des éléments fondateurs pour comprendre la philosophie bouddhiste. De manière générale, celle-ci peut alors se définir ainsi : « the existence of a consequent depends on the existence of a cause-condition ; the origination of the consequent depends on the origination of that cause-condition » (Fan, 34). Ainsi, selon Monnet la coproduction conditionnée « has been interpreted both as a general, ontological or metaphysical principle stating that all things and phenomena arise in dependence on multiple causes and conditions » (Monnet, 48). Ce principe repose fondamentalement sur l'idée d'une pure relationalité. En effet, dans cette perspective chaque phénomène ne peut pas émerger ou apparaître de manière indépendante.

Finalement, cet attachement au « moi » dans le bouddhisme constitue « notre plus grande illusion – et c'est l'intuition centrale du bouddhisme – [qui] est la conviction que nous avons chacun de constituer un “moi” permanent : là réside l'obstacle majeur à l'atteinte de l'Absolu » (Cheng,

p.351). Cet attachement au « moi » produit de la souffrance et ceci contribue à nous enchaîner dans le cycle éternel des renaissances, le *samsara*.

### 3.1.3 Les Quatre Nobles Vérités

Les causes et les formes de la souffrance (*dukkha*) pour le bouddhisme sont principalement énoncées dans ce qu'on appelle les Quatre Nobles Vérités. Celles-ci auraient été élaborées par Bouddha à la suite de son illumination dans son sermon à Bénarès. Elles sont souvent associées à des métaphores médicales. La toute première est la suivante : « la première noble vérité est la souffrance. (...) Nous souffrons tous plus ou moins. Nous éprouvons un certain malaise dans notre corps et notre esprit. » (Nhat Hanh, 19-20). La deuxième repose quant à elle sur les causes de cette souffrance : « la deuxième noble vérité est l'origine, la cause, les racines, la nature, la création ou l'apparition (*samudaya*) de la souffrance » (Nhat Hanh, 19-20). Ensuite, la troisième vérité repose sur la cessation (*nirodha*) : « la troisième noble vérité est la cessation de la création de la souffrance, c'est-à-dire s'abstenir de faire les choses qui nous font souffrir. » (Nhat Hanh, 20) Finalement, la quatrième vérité : « est le sentier ou chemin (*marga*) qui conduit à s'abstenir de faire les choses qui nous font souffrir. C'est le chemin dont nous avons besoin le plus besoin. » (Nhat Hanh, 20)

Ainsi, si nous résumons les principes énoncés par ces Quatre Nobles Vérités, nous constatons que le diagnostic principal posé par la doctrine du bouddhisme est que tout est souffrance. Bernard Faure résume aussi de manière efficace cet aspect important du bouddhisme : « elle se présente sous la forme d'un tétralemme connu sous le nom des « Quatre nobles vérités : l'impermanence de toutes choses, la souffrance qui résulte de cette impermanence, l'origine de cette souffrance, enfin la possibilité d'y mettre fin » (Faure, p.21). Ensuite, Faure indique que les trois premières vérités relèvent du *samsara* qui désigne « le cycle des naissances et des morts » alors que la quatrième désigne plutôt quant à elle le Nirvâna, qui représente « quiétude et extinction de toutes les passions ». Nous pouvons ainsi conclure que la souffrance relèverait de l'existentiel

pour le bouddhisme et se distinguerait par exemple de la douleur qui, elle, serait davantage physique. Cette souffrance est principalement causée par la soif et la convoitise. Cette soif se décline sous trois modalités différentes : la soif de plaisir, la soif d'existence, et la soif de non-existence. On peut parvenir à mettre fin à ses souffrances en stoppant cette soif, ce qui conduit à l'extinction du cycle des renaissances que l'on nomme communément le *samsara*. On peut ainsi retrouver ces Quatre Nobles Vérités dans plusieurs textes bouddhistes, notamment dans le sūtra de la mise en mouvement de la roue du Dharma (*Dharmacakrapravartana Sutra/Dhammacakkappavattana-Sutta*).

### **3.1.4 Le bouddhisme chinois et l'immanence**

Un deuxième aspect important du bouddhisme chinois, qui se distingue fortement de la tradition indienne, se développe surtout autour de l'idée d'immanence. En effet, dans plusieurs écoles bouddhistes chinoises, la notion d'éveil n'est pas exclusive à quelques personnes, mais à tous les êtres, et ce, indépendamment de leur statut. Le bouddhisme chinois souligne donc que chaque être possède en lui la nature intrinsèque du Bouddha. Ainsi, la nature du Bouddha n'est pas conceptualisée comme étant transcendante (qui dépasse la condition des êtres), mais plutôt immanente (elle est contenue dans la nature des êtres). On peut ici prendre l'exemple de l'école Tiantai qui, selon Anne Cheng, demeure l'un des exemples les plus significatifs de la sinisation du bouddhisme : « Le Tiantai est éminemment représentatif de la sinisation du bouddhisme en ce qu'il tire la conception de l'absolu dans un sens immanentiste, prenant une direction résolument opposée à la vision transcendante propre au bouddhisme originel de l'Inde » (Cheng, 398). C'est précisément autour de cette conceptualisation immanente que l'on peut établir des rapprochements entre la pensée bouddhiste et la philosophie deleuzienne.

### 3.1.5 Le Sutrâ de Vimalakirti

Une autre référence importante associée à *Electromagnetic Brainology* qui provient directement du bouddhisme demeure le Sutrâ de Vimalakirti (維摩詰經/ *wéimó jié jīng*). Selon Eric Rommeluère, l'écriture de ce sutrâ date du début de l'ère chrétienne tandis que la première version chinoise date quant à elle de l'an 188. La version chinoise de ce sutrâ est découpée en quatorze chapitres. Du point de vue des idées, le Vimalakirti serait « du Madhyamika à l'état pur » (Lamotte, 61). Dans cette perspective, tous les dharmas « sont sans nature propre non nés et non détruits, ils sont calmes et nirvanés, ils sont inexprimables et impensables, ils sont égaux et non duels. La double vacuité du soi et des phénomènes y est abondamment citée » (Rommeluère, 5). De manière générale, ce sutrâ insiste spécifiquement sur l'idée de vacuité de l'être et de tous les phénomènes. Il aborde aussi de manière explicite la question de la maladie, du contrôle ainsi que des quatre éléments qui nous composent et nous constituent. Ce sutrâ illustre bien le principe dont j'ai discuté auparavant autour de la dimension illusoire du « moi ». Il aborde aussi la plupart des enjeux qui fascinent Lu Yang comme la maladie ainsi que le contrôle de l'esprit. Sans entrer ici dans une explication détaillée de ce sutrâ qui serait beaucoup trop longue et beaucoup trop complexe, je veux cependant soulever ici quelques-uns des éléments importants qui semblent inspirer la création de Lu Yang. Par exemple, dans le chapitre cinq, nous assistons à un dialogue entre Manjusri et Vimalakirti concernant la question de la maladie.

Manjusri demande à plusieurs reprises si la maladie est de nature physique, corporelle ou si elle relève plutôt de l'esprit. Voici la réponse de Vimalakirti à ce sujet : « it is not physical since the body is insubstantial in itself. It is not mental, since the nature of the mind is like illusion ».

Vimalakirti insiste ici sur une conceptualisation anti-substantialiste du corps et de l'esprit. Il met l'accent également sur la nature illusoire de notre esprit et du corps. Puis, Mansjuri s'interroge à savoir si ce sont les quatre éléments qui sont responsables de l'émergence des maladies : « which of the four elements is disturbed – earth, water, fire, or air ? » Finalement, Mansjuri se demande comment un bodhisattva malade peut parvenir à contrôler son esprit : « Noble Sir, how should a sick bodhisattva control his own mind ? ». Ici, nous remarquons que cette question intéresse particulièrement Lu Yang. Vimalakirti va par la suite engager une longue discussion autour de cette idée du contrôle de l'esprit dans laquelle il affirme la chose suivante : « the body is the issue of the four main elements, and in these elements there is no owner and no agent. There is no self in this body. ». Le corps se trouve alors composé et constitué de ces quatre éléments et il n'y a la présence d'aucun « moi » ni d'aucun « sujet » dans ce corps. Nous soulignons ici comment certaines idées et réflexions associées à ce sutra vont inspirer la création d'une nouvelle religion.

### **3.1.6 Neurosciences et bouddhisme**

La prochaine section s'attardera à présent sur les liens entre le bouddhisme et les neurosciences qui constituent le thème principal d'*Electromagnetic Brainology* et aussi dans une certaine mesure d'*Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*. Ces deux disciplines ont en commun le fait de réfléchir, de penser, et de conceptualiser sur le rôle et les mécanismes de la conscience. De manière générale, les neurosciences désignent « l'ensemble de toutes les disciplines biologiques et médicales qui étudient tous les aspects, tant normaux que pathologiques, des neurones et du système nerveux ». Les neurosciences cherchent notamment à déterminer si l'organe cérébral demeure l'endroit dans lequel a lieu et émerge la conscience et quels sont les mécanismes qui y sont associés. Dans un premier temps, nous devons revenir sur la spécificité de chacune de ces deux disciplines. De manière générale, notre compréhension de la science repose sur les éléments suivants selon Wallace : « science is commonly presented as a body of empirical



knowledge about the natural world, discovered by researchers who are relentlessly skeptical of all untested assumptions and beliefs, including their own » (Wallace 28). À l'opposé de ce modèle, la religion poursuit plutôt l'objectif suivant : « religions, in contrast, are often presented as promoting beliefs about the universe and the meaning of human existence that are accepted by their adherents on the basis of divine authority » (Wallace 28). Wallace nous dit que ces définitions sont certes importantes pour comprendre le rôle et les fonctions de la science et de la religion, mais qu'elles sont aussi inadéquates : « while there is some truth in these depiction, in many ways it is profoundly misleading and has resulted in widespread confusion about the nature of both science and religion » (Wallace 28). Lu Yang, à travers cette juxtaposition des neurosciences et du bouddhisme dans ses créations, parvient notamment à déconstruire ses présupposés autour de l'imaginaire scientifique et religieux. L'artiste développe ainsi une vision aberrante, voire parodique, de la science et de la religion. Par exemple, la science ne représente pas seulement l'objectivité et la rationalité, mais possède aussi une fonction irrationnelle importante pour Lu Yang, tandis que la religion traditionnellement associée à quelque chose de plus abstrait ou métaphysique peut aussi posséder une dimension rationnelle.

Si nous nous penchons plus spécifiquement sur la neuroscience, le cerveau possède alors la fonction suivante : « the brain is constructively adaptative in the sense that it is continually self-actualizing and self-organizing with respect to its own body, and its projection and testing of images and maps of the outside world » (Livingston 2). Livingston insiste ici sur la capacité profondément adaptative du cerveau, ainsi que sur sa plasticité. Ensuite, elle ajoute les éléments suivants : « brain states arise from neuronal activity that involves dynamic bioelectrical and biochemical events, and that can change the ultrastructural features of the fine membranous architectures of cellular neighborhoods » (Livingston 3). Cette description du fonctionnement cérébral intéresse particulièrement Lu Yang puisque les différentes chirurgies qu'il convoque

modifient et altèrent la structure ainsi que les composantes bioélectriques et biochimiques. Ces altérations produisent des changements et des modifications de nature physiologique qui deviennent aberrants. Dans cette perspective, le cerveau comporte la caractéristique d'être un organe qui est modifiable, altérable et transformable soit par des stimulations extérieures ou grâce à des appareils technologiques.

Le bouddhisme quant à lui développe depuis des millénaires un système conceptuel complexe pour étudier et comprendre les différentes fonctions de l'esprit et de la conscience : « Buddhism has developed rigorous methods for refining attention, and then applying it to explore the origins, nature, and role of consciousness in the natural world » (Wallace 58). Une des particularités importantes du bouddhisme qui se distingue fortement de la science et de la philosophie occidentale repose sur l'idée de non-dualisme et le refus de tout substantialisme : « in denying the independent self-existence of all the phenomena that make up the world of our experience, the Madhyamaka view departs from both the substantial dualism of Descartes and the substantial monism that seems to be characteristic of modern materialism, or physicalism » (Wallace 27).

Dans son essai *A Gray matter : Another look at Buddhism and Neuroscience*, Bernard Faure établit plusieurs éléments utiles pour mieux comprendre la relation entre les deux disciplines. Premièrement, ce dialogue est entamé depuis le 19<sup>e</sup> siècle. Ensuite, il avance la perspective que le point de rencontre entre le bouddhisme et la neuroscience a surtout été développé autour de la méditation et de sa pratique : « for advocates of the meeting of Buddhism and neuroscience, meditation provides what seems to be the definitive area of convergence » (Faure, 2012). Les neuroscientifiques déclarent par exemple que la méditation contribue notamment à transformer et à modifier la structure du cerveau, attestant ainsi de son dynamisme et de ce qu'ils appellent communément la neuroplasticité ; autrement dit, il s'agit de la capacité du cerveau à s'automodifier.

Faure est cependant critique vis-à-vis de ces affirmations et estime qu'elles n'ont pas été prouvées : « but any activity performed consistently – whether playing the piano or riding a bicycle, or reading magazine – can significantly alter one's state of mental functioning » (Faure, 2012). Faure réfute ensuite cet argument sur plusieurs points, notamment en raison de différences culturelles, mais aussi du fait que contrairement à l'idée reçue, la méditation ne constitue pas le seul moyen utilisé par les bouddhistes : « meditation is itself an activity in Buddhism that is contested, multifarious, and part of a broader field of practice and discourse that includes many other types of bodily and mental techniques, including ritual » (Faure 2012). Finalement, pour Bernard Faure, le bouddhisme et les neurosciences sont deux discours fondamentalement incompatibles : « they belong to a framework of understanding the world that is different from scientific discourse and therefore cannot be reduced to it » (Faure 2012). Dans cette section, j'ai abordé la relation et les liens possibles entre la neuroscience et le bouddhisme. Premièrement, ces deux disciplines qui proviennent d'un système conceptuel et de cultures différentes s'intéressent aux mécanismes de la conscience. Cependant, comme nous l'avons vu avec l'article de Bernard Faure, il existe une profonde incompatibilité entre les deux disciplines et le bouddhisme est souvent récupéré par les neurosciences pour servir ses propres intérêts. Néanmoins, comme nous le verrons, Lu Yang crée un amalgame et un assemblage d'éléments qui proviennent des deux disciplines sans nécessairement passer par la pratique méditative. La section suivante me permettra de discuter de la relation spécifique entre la philosophie deleuzienne et le cerveau.

### **3.1.7 Deleuze, Guattari et le cerveau**

Après avoir discuté de quelques principes liés à la neuroscience et au bouddhisme, je souhaite à présent introduire les différentes théorisations menées par Deleuze autour de l'organe cérébral. Contrairement à la religion et au bouddhisme qui sont très peu discutés et analysés, le

philosophe démontre très tôt un intérêt conceptuel marqué pour le cerveau. En effet, selon Murphie : « Deleuze's interest in questions regarding the brain was long standing. » (Murphie, 2). La question du cerveau ainsi que celles de son rôle et de ses fonctions apparaissent successivement et à de nombreuses reprises dans toute son œuvre. Pour lui, le cerveau possède les fonctions suivantes : « much of his philosophy is an attempt to work out the relations between event, the brain (and thinking process), and perhaps more directly and politically, subjectivity » (Murphie, 2). Donc, Murphie affirme que le cerveau « was fundamental to Deleuze's materialist philosophy » (Murphie, 2).

La première mention et discussion sérieuse faite par Deleuze de cet organe figure à la toute fin de *Logique du sens* (1969) lorsqu'il effectue une comparaison entre la bouche et le cerveau. Cette comparaison poursuit sa discussion suivant la logique stoïcienne entre la surface et la profondeur, aussi illustrée à travers la comparaison entre l'œuvre littéraire de Lewis Carroll et celle d'Antonin Artaud. Deleuze, dans cet ouvrage, s'intéresse à la tension entre le corporel associé au corps et à l'action, et à l'incorporel davantage associé aux événements. Selon lui, la bouche est l'organe qui caractérise la profondeur tandis que le cerveau est plutôt l'organe qui représente la surface. Ainsi, la bouche correspond à l'organe des profondeurs : « la bouche, non pas seulement, comme une zone orale superficielle, mais comme l'organe des profondeurs, comme bouche-anus, cloaque introjettant et projetant tous les morceaux » (Deleuze, 259). Le cerveau est pour sa part défini ainsi : « le cerveau non pas seulement comme organe corporel, mais comme inducteur d'une autre surface invisible, incorporelle, métaphysique, où tous les événements s'inscrivent et se symbolisent » (Deleuze 259). Nous remarquons ici que ce n'est pas la fonction organique qui intéresse Deleuze, mais plutôt l'idée que le cerveau a le pouvoir d'inscrire des événements à sa surface.

Par la suite, dans sa collaboration avec Félix Guattari dans *Mille-Plateaux* (1980), l'organe cérébral est théorisé dans sa relation au concept de rhizome. Selon Deleuze et Guattari, la pensée et le cerveau ne constituent pas « une matière enracinée ni ramifiée » (Deleuze et Guattari, 24). Au contraire, le cerveau est davantage associé à la multiplicité et à la discontinuité : « la discontinuité des cellules, le rôle des axones, le fonctionnement des synapses, l'existence de microfentes synaptiques, le saut de chaque message par-dessus ces fentes, font du cerveau une multiplicité qui baigne, dans son plan de consistance ou dans sa glie, tout un système probabiliste incertain, *uncertain nervous system* » (Deleuze et Guattari, 24). Ici, on remarque que le cerveau est théorisé dans sa relation avec l'incertitude.

La discussion autour du cerveau se prolonge aussi dans les livres sur le cinéma et s'associe alors à une réflexion philosophique sur le rôle et les fonctions de l'image. Celle-ci poursuit en quelque sorte la discussion entamée dans *Logique du sens* où le cerveau figurait comme un organe à la fois métaphysique et incorporel. En effet, comme le soulève John Mullarkey, les livres sur le cinéma « are inspired by the microbiology of the brain. Deleuze sees cinema as operating at the molar level to shock the brain into forming new synapses, connections, and pathways » (Mullarkey 22). Dans *l'Image-temps*, la question du cerveau revient à plusieurs moments dans son argumentation. Deleuze aborde notamment le développement des connaissances scientifiques associées au cerveau. Celles-ci opèrent selon lui un bouleversement de notre compréhension de son fonctionnement. Le cerveau selon Deleuze devient un espace de probabilité et en ce sens, il comporte aussi la caractéristique d'être a-centré.

Le sujet des liens entre le cerveau et le cinéma a ensuite à nouveau abordé dans l'entretien qui s'intitule *Le cerveau c'est l'écran*. Pour sa part, Thomas LaMarre évoque que la discussion de Deleuze autour du cerveau et de l'écran est vite devenue une référence fondamentale et incontournable pour comprendre et étudier les médias : « the brain is the screen has become the

major point of reference for bringing neurosciences into film and media studies, philosophy, and political theory » (Lamarre, 172). Dans cet entretien, Deleuze se penche sur les liens réciproques entre la philosophie et le cinéma. Cette unité entre les deux disciplines se manifeste par le cerveau : « Le cerveau, c'est ça l'unité. Le cerveau c'est l'écran ». Selon lui, la linguistique ainsi que la psychanalyse sont des domaines inadéquats pour discuter du cinéma : « je ne crois pas que la linguistique, la psychanalyse, soient d'une grande aide pour le cinéma ». Au contraire, pour Deleuze, la biologie du cerveau demeure plus importante : « en revanche, la biologie du cerveau, la biologie moléculaire. La pensée est moléculaire, il y a des vitesses moléculaires qui composent les êtres lents que nous sommes » (Deleuze 26).

Le cerveau occupe aussi une place centrale dans le tout dernier livre *Qu'est-ce que la philosophie ?*, notamment dans le tout dernier chapitre qui s'intitule « Du chaos au cerveau ». Le cerveau est alors mis en relation avec les trois plans que sont l'art, la science et la philosophie : « la jonction (non pas l'unité) des trois plans, c'est le cerveau » (Deleuze 208). Pour Deleuze, la rencontre de l'art, de la science et de la philosophie s'effectue précisément dans le cerveau : « si les objets mentaux de la philosophie, de l'art, de la science (c'est-à-dire les idées vitales) avaient un lieu, ce serait au plus profond des fentes synaptiques, dans les hiatus, les intervalles, et les entre-temps d'un cerveau inobjectivable » (Deleuze 210). Néanmoins, le cerveau que Deleuze envisage ici se révèle profondément abstrait et se trouve dépourvu de connexions et d'intégration organique. Il n'est pas non plus associé à une forme humaine stable possédant la capacité de penser : « c'est le cerveau qui pense et non l'homme, l'homme étant seulement une cristallisation cérébrale » (Deleuze 210). Ici, nous remarquons en effet comment, chez Deleuze, l'organe cérébral est aussi non-humain et la manière dont il est utilisé pour dilater et remettre en question les figurations humaines. Le cerveau est aussi le lieu d'où émerge la création des concepts et en ce sens, il possède une fonction résolument créatrice : « mais le cerveau, sous ce premier aspect de forme absolue,

apparaît bien comme la faculté des concepts, c'est-à-dire comme la faculté de leur création, en même temps qu'il tire le plan d'immanence sur lequel les concepts se placent (...)» (Deleuze 211).

Néanmoins, comme le précise Elizabeth Grosz, ce n'est pas nécessairement à travers les discours de la neuroscience ou encore de la psychologie cognitive que Deleuze et Guattari puisent leurs références qui leur servent à réfléchir et à théoriser sur le cerveau : « neuroscience and cognitive psychology are not, however, the discourses to which they turn in rethinking the brain. (...) much of their understanding of the brain is derived from the work of Simondon and Ruyer, and the brain that they conceptualize is neither quite neurological/material nor psychological/ideal, though it has elements as it were facing both directions » (Grosz, p.162).

À la lumière de tous les éléments discutés ici, nous constatons que la question du cerveau préoccupe Deleuze ainsi que sa réflexion philosophique. Au tout début de son œuvre, le cerveau est d'abord pensé comme un organe « incorporel » dont le rôle est surtout d'enregistrer à sa surface des événements. Il devient par la suite un organe profondément aberrant caractérisé par des coupures irrationnelles et il se transforme ainsi en un pur automate a-centré caractérisé par l'improbabilité. Lorsqu'il est question d'aborder le cinéma, Deleuze établit un parallèle entre le cinéma et la biologie cérébrale fondée sur l'idée de molécularité. En dernier lieu, le cerveau devient l'organe où se cristallisent les fonctions affectives de l'art, les percepts de la science et les concepts de la philosophie. Il possède ainsi une dimension profondément créatrice. La section suivante insistera davantage sur la question du contrôle en abordant ce que Deleuze théorise autour de ce qu'il nomme les sociétés de contrôle.

### **3.1.8 Deleuze et la société de contrôle**

La section suivante se concentre davantage sur le thème principal exploré par Lu Yang dans les deux œuvres autour de la question du contrôle. Dans un premier temps, je vais surtout aborder la discussion de Deleuze sur le sujet dans son court essai *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*

(1990) et, ensuite, je vais définir ce qu'on entend par le contrôle de l'esprit en lien avec les technologies neurochirurgicales.

Dans ce texte, Deleuze établit une nouvelle modalité de contrôle, une nouvelle transformation des mécanismes de contrôle à l'œuvre dans la société qui se distingue fortement de celle établie par Michel Foucault autour des sociétés disciplinaires. En effet, les sociétés disciplinaires émergent surtout au 18<sup>ie</sup> et 19<sup>e</sup> siècle. Ces sociétés disciplinaires se caractérisent de la manière suivante : « elles procèdent à l'organisation des grands milieux d'enfermement. L'individu ne cesse de passer d'un milieu clos à l'autre, chacun ayant ses lois » (Deleuze 240). Ces milieux sont surtout représentés successivement par la famille, l'école, les hôpitaux, l'usine ou encore la prison.

En opposition à ce modèle, Deleuze établit l'émergence de ce qu'il appelle les sociétés de contrôle : « ce sont les sociétés de contrôle qui sont en train de remplacer les sociétés disciplinaires » (Deleuze 241). Puis, Deleuze s'attarde à décrire la logique propre qui constitue ses sociétés : « les différents contrôlats sont des variations inséparables, formant un système à géométrie variable dont le langage est numérique (ce qui ne veut pas dire nécessairement binaire) » (Deleuze 242). L'élément qui caractérise le plus les sociétés de contrôle est ce qu'il appelle la modulation : « les contrôles sont une modulation, comme un moulage auto-déformant qui changerait continûment, d'un instant à l'autre, ou comme un tamis dont les mailles changeraient d'un point à un autre » (Deleuze 243). Ici, Deleuze mentionne l'idée d'un moulage qui créerait des déformations. La deuxième caractéristique des sociétés de contrôle demeure leur numérisation excessive qui va jusqu'à affecter les productions de la subjectivité : « Le langage numérique du contrôle est fait de chiffres, qui marque l'accès à l'information ou le rejet. On ne se trouve plus devant le couple masse-individus » (Deleuze 244). De plus, le contrôle, comparativement à la discipline, s'établit à court terme et à rotation rapide en plus d'être développé de manière continue



et illimitée. Ainsi, ce nouveau mode de contrôle peut se résumer de la façon suivante : « les sociétés de contrôle dont parle ici Deleuze correspondent donc à la mise en place de mécanismes de régulation et de sécurisation du champ social qui investissent tous les domaines de la vie humaine : le travail, la santé, l'éducation, le loisir, etc. et dont l'efficacité tient à ce qu'ils se fondent dans le décor, qu'ils passent inaperçus et sont parfaitement intégrés à la vie quotidienne des individus qui en forment les relais efficaces et souvent bienveillants » (Sabot).

Par la suite, Lapoujade poursuit son travail au sujet des réflexions de Deleuze sur les sociétés de contrôle dans son essai sur les mouvements aberrants. Il affirme notamment que les nouvelles technologies contribuent à nous assujettir et à nous intégrer à de nouvelles machines : « les nouvelles technologies intègrent les populations humaines dans de nouvelles machines, sous formes de banques de données, d'algorithme, de flux d'informations » (Lapoujade, p.250). Cette intégration selon Lapoujade contribue aussi à dissoudre le sujet : « Il n'est même plus question d'être sujet. » (Lapoujade, 250) Ces technologies ont donc le potentiel d'anéantir l'idée de sujet. Pour Lapoujade, ce ne sont pas seulement les populations humaines qui intègrent les machines, mais bien la totalité du monde : « ce ne sont pas seulement les populations humaines qui sont intégrées dans les machines, c'est la totalité du monde qui passe dans les images et se numérise » (Lapoujade 251). Ceci amène par la suite à résumer les sociétés de contrôle comme suit : « il ne s'agit plus de discipliner les âmes et les corps, mais de contrôler des flux dans un espace d'information selon une politique sécuritaire généralisée » (Lapoujade 252). La prochaine section représentera l'occasion de définir de manière plus détaillée et précise la question du contrôle de l'esprit en lien avec les technologies médicales convoquées par l'artiste, notamment la stimulation cérébrale profonde.

### **3.1.9 Contrôle de l'esprit : définitions et enjeux**

L'essai d'Andrew Koivuniemi et Kevin Otto intitulé *When Altering Brain Function becomes Mind Control* (2014) réfléchit et discute des liens entre les pratiques neurochirurgicales et la question du contrôle de l'esprit. Les chercheurs abordent respectivement la pratique de la stimulation cérébrale profonde (*deep brain stimulation*) qui est abondamment présente dans toute l'œuvre de Lu Yang. En effet, cette technologie permet d'altérer et de modifier des régions spécifiques du cerveau dans le but de traiter de différentes maladies et elle peut ainsi modifier le comportement des patients. Néanmoins, les deux auteurs affirment que cette pratique médicale soulève aussi des questions d'ordre éthique et humanitaire : « under what conditions does “altering brain functions” qualify as brain control ? » (Koivuniemi, Otto).

Par la suite, ils établissent une définition précise de ce qu'est le contrôle de l'esprit. Tout d'abord, ils mentionnent que l'essai de Elliot Valenstein intitulé *Brain Control* (1973) est l'un des premiers à avoir abordé cette question en lien avec la stimulation électrique du cerveau. Son argument était alors le suivant : « his primary argument focuses on discrediting the notion that a subject's thoughts, choices, or actions could be manipulated through electrical stimulation of the brain by giving a detailed account of its known capabilities and limitation » (Koivuniemi, Otto).

Puis, les deux auteurs définissent de manière spécifique ce qu'ils entendent par le contrôle de l'esprit : « alteration of the brain's functioning through direct stimulation (either activation or suppression of action potentials) within the subject's brain qualifies as mind control » (Koivuniemi, Otto). Autrement dit, pour les deux auteurs, le contrôle de l'esprit se produit lorsque le cerveau d'un sujet est altéré, voire modifié. Ils déclinent par la suite trois critères précis en lien avec la stimulation cérébrale profonde, soit : le résultat, le consentement, et, finalement l'intention. Le résultat peut alors se définir ainsi : « direct alteration of the brain's function must result in a behavioral change in the subject » (Koivuniemi, Otto). Le consentement désigne plutôt : « The behavioral change does not need to be against the expressed will of the patient. The change must

simply have taken place without the subject's consent. » (Koivuniemi, Otto). Finalement, le résultat représente plutôt : « the behavioral change must have been the goal or the purpose of the person or the group controlling the DBS. » (Koivuniemi, Otto). Ainsi, pour les deux auteurs, pour qu'on puisse parler du contrôle de l'esprit, on doit alors observer les deux éléments suivants : premièrement, une altération, voire une transformation dans le comportement du sujet, et, deuxièmement, ces modifications doivent aussi être effectuées sans son consentement. Le contrôle de l'esprit se résume donc ainsi : « mind control must alter the patient's behavior in an observable way without the subject's consent and must be enacted for that purpose ». (Koivuniemi, Otto). Pour conclure, cette section nous a permis d'aborder plusieurs éléments essentiels pour comprendre les enjeux liés au contrôle de l'esprit dans *Electromagnetic Brainology* et dans *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*. La dernière section abordera plutôt la question de la cosmotechnique nous permettant de mieux comprendre les liens et les relations entre la technique et la cosmologie.

### **3.1.10 La cosmotechnique selon Yuk Hui**

L'essai du philosophe Yuk Hui intitulé *La question de la technique en Chine* nous permet de mieux comprendre l'imbrication réalisée par Lu Yang à l'aide d'éléments techniques, scientifiques et religieux dans sa création artistique. Néanmoins, l'artiste introduit une profonde aberration autour de ses éléments comme nous le verrons. Par exemple, Yuk Hui se demande si la culture chinoise produit une pensée de la technique qui serait différente de celle créée en Occident. La technique pour le philosophe renvoie aux différents « savoirs-faire relatifs à la fabrication des produits artificiels » (Hui 35). Selon lui, la technique ne constitue pas un universel anthropologique, mais elle se développe en fonction des différentes visions cosmologiques propres à chaque culture : « les technologies sont affectées, au sein des différentes cultures, par les conceptions

cosmologiques de ces cultures, et n'ont d'autonomie que dans un certain cadre cosmologique – la technique est toujours cosmotechnique » (Hui 50).

Ainsi, dans cette perspective, la cosmotechnique désigne pour le philosophe : « l'union de l'ordre cosmique et de l'ordre moral à travers des activités techniques » (Hui 50). La cosmotechnique devient ainsi un concept « qui permet de surmonter l'opposition conventionnelle entre technique et nature. La tâche de la philosophie peut dès lors être considérée comme la recherche et l'affirmation de l'unité organique de ces deux termes » (Hui 51). Yuk Hui discute ensuite des travaux du philosophe Gilbert Simondon qui développe à sa façon une vision cosmotechnique.

Dans le troisième chapitre de son essai *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Simondon retrace la genèse de la technicité et pose alors les questions suivantes : « quel est le sens de la genèse des objets techniques par rapport à l'ensemble de la pensée, de l'existence de l'homme, et de sa manière d'être au monde ? » (Simondon 213). La première phase de cette genèse serait donc pour Simondon « magique » et serait aussi caractérisée par « une unité originare antérieure à la division sujet/objet » (Hui 51). Par la suite, cette phase se scinde en deux autour de la religion et de la technique : « ce moment magique primitif, mode originare de la cosmotechnique, se divise ensuite en technique et en religion, moment au cours duquel les secondes demeurent en équilibre avec les premières, en un effort continu pour atteindre l'unité » (Hui 51). Ainsi, nous remarquons que dans la théorisation de Simondon sur la genèse de la technicité, les notions de technique et de religion occupent une place primordiale. Dans cette perspective, la religion pour Simondon comporte les caractéristiques suivantes : « la religion, par sa fonction de totalité unifiante, est à la fois simultanée, complémentaire et symétrique par rapport à la technique, qui développe pour sa part les “figures” sous la forme d'éléments détachables du fond et amovibles » (Barthélémy, 17).

### Chapitre 3 :

#### Partie 2 : *Electromagnetic Brainology* et *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*

##### 3.2.1 *Electromagnetic Brainology*

Créé en 2017, *Electromagnetic Brainology* est un film d'une durée d'environ quatorze minutes dans lequel Lu Yang invente quatre divinités avec comme objectif principal d'explorer les liens entre les neurosciences et la cosmologie bouddhiste et hindouiste. Le film demeure également le fruit d'une collaboration entre l'artiste et le groupe musical japonais Invisible Manners qui a composé la bande sonore. Celle-ci s'inspire surtout de l'univers musical associé aux jeux vidéo.

Rappelons cependant que les références au bouddhisme et à l'hindouisme ne sont pas toujours profondes chez Lu Yang, mais servent plutôt à la constitution de son esthétique visuelle aberrante. Autrement dit, *Electromagnetic Brainology* n'engage pas un discours critique vis-à-vis des éléments sélectionnés qu'il emprunte, mais il s'agit plutôt d'une série d'éléments qu'il juxtapose ensemble dans l'objectif de recréer quelque chose de nouveau. Ce bricolage de références lui sert alors à fabuler et à conceptualiser de nouveaux imaginaires et de nouvelles réalités du corps et de la conscience. Ces imaginaires et ces devenirs sont aberrants, voire contradictoires, et ils poursuivent aussi les expérimentations visuelles, sensorielles et affectives de l'artiste autour de la question du contrôle.

Le film poursuit et prolonge la série *Delusional Mandala* puisqu'on retrouve les deux appareils qui étaient utilisés auparavant pour les opérations chirurgicales sur le cerveau de l'avatar digital de l'artiste. Cependant, ils sont cette fois-ci réactualisés dans des figurations divines où ils

deviennent aussi des armes qui pourraient être utilisées par des personnages dans un jeu vidéo. Chacun des quatre dieux dans le film possède les deux appareils suivants : une couronne dorée servant à la stimulation cérébrale profonde (*deep brain stimulation*) (aussi abrégée autour de l'appellation DBS), et une baguette (*wand*) pour représenter la stimulation magnétique transcrânienne (aussi appelée TMS dans le film). Rappelons ici brièvement le fonctionnement de la stimulation cérébrale profonde tel que discuté par Lu Yang :

Deep brain stimulation (DBS) is performed with an advanced device that sends electrical impulses to specific subcortical targets. Such stimulation forces the brain to release different organic chemicals, depending on the targeted area, which in turn produce various physical and psychiatric effects. It is now a neurosurgical procedure legally used for the treatment of many neuropsychiatric disorders, from Parkinson's disease to chronic pain to major depression. This medical technology has led me to think of the capacity of medical technology to transcend the physical limits of human beings. (Lu Yang)

L'usage de cette technologie illustre bien ce dont nous avons discuté précédemment sur la capacité adaptative et dynamique du cerveau. En effet, en stimulant des zones précises du cerveau, celles-ci relâchent différentes composantes chimiques ou encore électriques qui vont modifier et altérer l'état physique et psychologique des patients. On retrouve également la composante électromagnétique à l'œuvre dans cette opération chirurgicale. Lu Yang évoque ici la capacité de cette technologie à transcender, voire à dépasser les limites physiques de l'être humain. Dans cette perspective, il s'agit ici d'une considération fondamentalement post-humaine. Néanmoins, cet appareil médical destiné à soigner des patients est détourné de sa fonction principale chez Lu Yang. Cette technologie devient en effet un objet destiné au contrôle de l'esprit et du comportement, voire à la torture, dans la nouvelle religion fictive qu'il crée.

Rappelons que ce traitement médical invasif est utilisé et convoqué depuis longtemps dans les créations de l'artiste, par exemple dans une œuvre comme *Krafttremor* créée en 2011. Dans cette œuvre, Lu Yang explorait déjà son intérêt pour la pathologie et s'intéressait spécialement à la

maladie de Parkinson. Voici ce que Lu Yang affirme sur ce sujet à propos de l'utilisation de cette technologie dans *Krafttremor* : «

Deep Brain Stimulation is the key to this work of art. It is a kind of surgery that threatens the uncontrolled tremors symptomatic of Parkinson's disease. It can relieve patients of their trembling, but on the other hand, it can control their behavior. It manipulates the body through manipulation of the living person's brain – something that opens up horrifying visions! (Lu Yang 250).

L'artiste énonce ici le caractère ambivalent, paradoxal et contradictoire de cette technologie médicale qui le fascine et qui sera aussi présent dans *Delusional Mandala*, *Electromagnetic Brainology* et *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*. D'une part, celle-ci peut être utilisée pour soigner et soulager les tremblements d'une personne atteinte de la maladie de Parkinson, mais, d'autre part, elle peut aussi servir à contrôler et à manipuler le comportement de quelqu'un, ce qui ouvre, selon l'artiste, des possibilités horrifiantes. Ce sont précisément ces possibilités horrifiantes que Lu Yang envisage d'explorer dans ces œuvres subséquentes. En effet, comme nous l'évoquions précédemment, cette pratique neurochirurgicale est étroitement associée au contrôle de l'esprit et peut être utilisée sans le consentement d'un patient.

*Electromagnetic Brainology* invente donc une toute nouvelle religion aberrante qui possède son propre panthéon ainsi que ses propres règles :

The headpiece that you see each of the four gods wearing in *Electromagnetic Brainology* is the brain stereotactic machine. So, "electromagnetic brainology" is an imaginative religion I'm proposing, a thought experiment about how humans, aided by neuroscientific technologies, can possibly become what was historically imagined by different religions as gods. (Lu Yang).

Cette description fournie par l'artiste devient ici particulièrement intéressante. Lu Yang fait référence ici à ce qu'on appelle en littérature et en philosophie l'expérience de pensée. Rappelons brièvement quelques éléments utiles sur les expériences de pensée. Margherita Arcangeli, dans son essai *Expérience de pensée, approche philosophique*, offre la définition synthétique suivante de

l'expérience de pensée : « il est courant de considérer l'expérience de pensée comme un raisonnement sur un cas imaginaire dans le but d'accroître notre connaissance ou compréhension du monde » (Arcangeli). En effet, ce que Lu Yang propose dans *Electromagnetic Brainology* constitue un raisonnement imaginaire dans lequel l'artiste tente d'offrir des explications concernant le cerveau et sa physiologie à travers sa relation avec le domaine spirituel. Néanmoins, celui-ci se révèle être incohérent, contradictoire, voire complètement absurde.

Si nous nous attardons à présent aux différentes informations fournies sur le site web de l'artiste, plusieurs autres pistes importantes émergent pour mieux situer et comprendre *Electromagnetic Brainology* :

Hinduism and Buddhism believe the world is of 4 elements : earth, water, fire, and air that are the great elements. Buddhism describes the near death of human as the dissolution of the elements. First the earth element sinks into the water elements, and then the water elements sinks into the fire, and fire into the air, and the air element dissolves, leading to the ultimate death. Stated in Vimalakirti Sutra 'The body is the issue of the four main elements, and in these elements there is no owner and no agent' (Lu Yang).

Ici, nous constatons l'influence directe de la cosmologie hindoue et bouddhiste, à travers cette référence aux quatre éléments. Dans le bouddhisme, lorsque l'être humain meurt, on assiste à la dissolution des quatre éléments qui le composent et qui le constituent. Comme le rappelle le Dalai-Lama dans l'essai *Where Buddhism meets Neuroscience* : « the five elements are the earth, water, fire, air, and consciousness. Bear in mind, "earth" doesn't mean dirt, it refers to the solid constituents of the body; water refers to the fluid constituents and so on » (Lama 107).

Ainsi, dans la religion fictive fabriquée par Lu Yang, chacun des quatre éléments se trouve également associé à une fonction corporelle spécifique. Le feu est associé à la température, l'eau à la fluidité, la terre à la solidité et, finalement, l'air à la mobilité. Chacun des éléments représente aussi une fonction corporelle précise associée au système nerveux : « The 4 deities in *Electromagnetic Brainology* refers to 4 pains in the nervous system » (Lu Yang).



*Electromagnetic Brainology* se construit de la même façon que *Delusional Mandala* et que la plupart des autres films de l'artiste. En effet, la fonction pédagogique que j'avais isolée précédemment est de nouveau convoquée. Lu Yang intègre toujours deux perspectives contrastées dans ces films : d'une part, une dimension explicative dans laquelle figure un langage visuel et des descriptions inspirées du domaine scientifique fournies par une voix off et la présence de grilles explicatives, et, d'autre part, la prolifération d'images dissonantes, absurdes et délirantes caractérisée par une saturation de couleurs, un rythme rapide et accéléré, et la présence d'une musique tonitruante. Ces deux aspects entrent constamment en tension et contribuent à produire une profonde désorientation de nos repères sensoriels et visuels.

La première partie du film se constitue comme un générique d'ouverture. *Electromagnetic Brainology* commence là où se terminait auparavant *Delusional Mandala*. L'artiste établit ici une continuité avec le film précédent. Lu Yang reprend en effet la toute dernière séquence où l'avatar est placé dans le corbillard multimédia qui se déplaçait à toute vitesse dans le désert. On suit alors le corbillard qui avance et qui roule avec la présence tonitruante de la musique électronique. Pendant qu'il poursuit sa course effrénée, on remarque l'apparition du visage immense et grimaçant de la première divinité qui émerge dans un ciel enflammé. Il s'agit de la divinité du feu. On observe également l'apparition d'une gigantesque couronne dorée qui représente l'appareil servant à la stimulation cérébrale profonde. On retrouve ici une technologie ordinairement destinée à soigner des patients qui est détournée de sa fonction initiale pour représenter et devenir un symbole religieux dans la cosmologie fictive de Lu Yang. Sa dimension devient aussi démesurée et disproportionnée et occupe presque tout l'espace de l'écran. Comme dans *Delusional Mandala*, l'artiste reprend par la suite ici un procédé similaire et la divinité est par la suite multipliée en trois et son corps s'anime frénétiquement dans le ciel au-dessus du corbillard.

Attardons-nous un instant à l'apparence de cette divinité ainsi qu'à sa corporalité aberrante. L'apparence de cette première divinité ne possède en effet aucune ressemblance avec un être humain et peut déjà être considérée comme post-humaine. Tout d'abord, sa peau est de couleur bleue, et sa chevelure est également longue et hirsute. Elle est aussi dotée de quatre bras lors de sa toute première apparition, mais quelques secondes plus tard la divinité en aura seulement deux. Son torse est également ouvert et on peut remarquer que les différentes parties qui le composent s'animent et sont en mouvement. Lu Yang visualise ici à travers cette divinité une corporalité ouverte et constamment en action. Accroché à son torse figure également un collier qui est constitué de plusieurs têtes. On constate aussi la présence d'une ceinture composée de plusieurs crânes, ce qui contribue à accentuer l'aspect morbide de la divinité. Sa bouche est également grande ouverte et on retrouve une longue langue rouge dans laquelle figurent plusieurs inscriptions en sanskrit.

Ici, la référence principale pour la création de ce dieu provient de la cosmologie hindoue. En effet, il s'agit d'une référence directe à la déesse Kali. Dans l'hindouisme, Kali représente une déesse terrifiante qui est aussi très populaire et vénérée. Kali représente la plupart du temps la préservation, la transformation ainsi que la destruction. Il s'agit d'une divinité qui réunit en fait plusieurs contradictions : « Kali is commonly perceived as a goddess who encompasses and transcends the opposites of life. She is, for example, simultaneously understood as a bloodthirsty demon-slayer, an inflictor and curer of diseases, a deity of ritual possession, and an all-loving, compassionate Mother » (Mcdermott 4). Son apparence inquiétante, voire monstrueuse, est sans doute ce qui intéresse Lu Yang. De plus, sa signification contradictoire et ambiguë représente aussi un élément essentiel pour l'artiste. Kali est donc une divinité indéfinissable qui suscite à la fois de l'effroi et de l'admiration. Il s'agit également de la seule divinité du panthéon créée par Lu Yang dont l'apparence et la corporalité s'inspirent d'un dieu appartenant à une religion qui existe déjà.

L'apparence des trois autres est totalement inventée et ils ressemblent beaucoup plus à des personnages qu'on retrouverait dans un jeu vidéo.

Le dieu s'engage ensuite dans une chorégraphie élaborée tandis que des images de flammes occupent l'écran. Le dieu du feu danse pendant plusieurs minutes au rythme d'une musique effrénée. Ses mouvements sont particulièrement raffinés et semblent aussi inspirés de la gestuelle des danses traditionnelles hindoues.

Puis, après cette séquence où le dieu danse, un moment bizarre et violent se produit et il sera aussi répété à plusieurs reprises tout au long du film. On voit à l'écran la divinité tenir dans sa main la tête décapitée de l'avatar de l'artiste. À plusieurs reprises, le dieu frappera la tête avec une des tiges de l'appareil de stimulation cérébrale profonde. Chacun des coups produira une succession de déformations grotesques et monstrueuses du visage qui sont causées par la douleur. Le dernier coup donné par le dieu sur la tête est particulièrement brutal puisque des éclaboussures de sang vont émerger à l'écran. Lu Yang visualise ici un imaginaire étrange dans lequel règne la violence. La violence fait donc partie intégrante de l'univers religieux qu'il conceptualise et les appareils neurochirurgicaux deviennent les instruments utilisés pour perpétrer ces actes barbares. On remarque également que la question du grotesque est toujours présente, comme en témoignent les déformations monstrueuses du visage de l'avatar. L'appareil chirurgical est encore utilisé ici de manière excessive et sert surtout ici à causer de la souffrance.

À la suite de cette séquence, le titre de l'œuvre apparaît à l'écran et par la suite, les quatre divinités défilent verticalement et à tour de rôle. Lu Yang nous présente successivement chacune des divinités et celles-ci sont alors immobilisées dans des postures qui rappellent la pratique du yoga et elles tournent aussi sur elle-même. Puis, elles sont alignées l'une à côté de l'autre. Ce procédé fait également référence à un menu utilisé dans les jeux vidéo et dans lequel il est possible pour le joueur de sélectionner son personnage. Ici, on constate que l'esthétique du jeu vidéo,

illustrée à la fois par la bande sonore et l'image visuelle, constitue une composante importante du film.

### 3.2.2 Dieu du feu

**Figure 9.** Dieu du feu. Lu Yang, *Electromagnetic Brainology* (2017), vidéo.



Lu Yang nous présente ensuite la première divinité faisant partie de son panthéon aberrant, le Dieu du feu. Subséquemment, le mot « Transformation » apparaît alors à l'écran. On voit par la suite les différentes tiges qui composent l'appareil de stimulation cérébrale profonde (DBS) s'insérer successivement sur la tête du dieu du feu. Celles-ci sont en effet utilisées pour activer et mettre en mouvement la divinité. Ceci évoque également que le comportement de la divinité sera modifié, voire altéré par ces tiges. Ce procédé rappelle aussi l'opération chirurgicale effectuée sur

l'avatar dans *Delusional Mandala*. Chacun des quatre bras qui constituent son corps tiennent dans leur main un objet précis : deux bras possèdent une baguette (*wand*) servant à la stimulation magnétique transcrânienne (TMS) tandis que les deux autres tiennent dans leur main des cerveaux. Par la suite, deux bras disparaissent soudainement, et les deux autres bras tiennent alors respectivement un cerveau et une baguette. On remarque alors que sans aucune explication logique, la corporalité même de la divinité se transforme constamment d'une séquence à l'autre. Ici, on peut déduire plusieurs éléments importants. D'abord, Lu Yang réinvente ici à sa façon plusieurs caractéristiques qui étaient auparavant associées à la déesse hindoue Kali. Traditionnellement, la déesse tient dans ses mains soit une tête décapitée ou encore une épée. Or, cette fois-ci, elles sont remplacées par des cerveaux ainsi que l'appareil chirurgical. On voit bien que dans la religion inventée par Lu Yang, le cerveau occupe une place primordiale et devient même un objet de culte. Les appareils scientifiques possèdent aussi ce statut. Plusieurs explications détaillées apparaissent ensuite à l'écran et elles sont appuyées par l'utilisation d'une voix off qui était aussi présente dans *Delusional Mandala*.

Pendant que la description a lieu, la divinité va, dans un premier temps, tourner sur elle-même et, ensuite, elle va continuer à danser, démontrant ainsi que tout est constamment en mouvement chez Lu Yang. Voici les explications qui sont fournies à l'écran durant cette séquence :

The DBS Crown and TMS wand held by the Fire God represent his control over the intent of humanity. The opening of his chest exposes the complete chain connecting the brainstem of the nervous central system. His skull necklaces represent his dominance over countless minds. The limbic system and skulls comprising his belt represent the extreme emotions of humanity and persistence of death. Thermoreceptor is stimulated by changes in temperature. The medium by which temperature is perceived and separated into cold and warm receptors situated throughout the hypothalamus reticular formation, and spinal cord. Thermoreceptors directly perceive neural and spinal blood temperatures change through neural connection transferring these impulses to the center for control of body temperature in the hypothalamus.

Plusieurs composantes dans cette description sont ici intéressantes à analyser. Elles illustrent également le tissage aberrant d'éléments à la fois scientifiques et religieux. Premièrement, on remarque la répétition de termes et de mots associés au contrôle. Ces termes sont souvent en lien avec les fonctions corporelles ou encore avec la dimension spirituelle. Ces deux aspects sont toujours indissociables chez Lu Yang. L'idée de contrôle est ici centrale et elle se décline sous deux plans en apparence distincts qui sont ensuite juxtaposés ensemble : d'abord, le contrôle s'associe aux fonctions corporelles, voire biologiques, du corps humain qui sont ici représentées par les thermorécepteurs et qui sont régulées par le cerveau. En effet, comme la description le mentionne, ces récepteurs possèdent la fonction de réguler la température corporelle. Ici, l'idée de contrôle est avant tout réaliste : il repose sur des données objectives qui sont associées aux fonctions régulatrices du corps.

Deuxièmement, le contrôle relève plutôt du domaine de l'imaginaire ou du moins de la fabulation. Il s'exerce aussi du point de vue « religieux » et l'artiste mentionne ici que les deux appareils scientifiques ont la fonction aberrante de contrôler les intentions humaines. Ici, Lu Yang implique que ces deux appareils médicaux sont ici destinés à moduler, voire à influencer les comportements humains. La divinité du feu dans la religion de Lu Yang se trouve donc en charge de cet aspect associé au contrôle. Puis, le collier de têtes représente quant à lui la domination de la divinité vis-à-vis d'un nombre important d'esprits. Finalement, les crânes qui composent sa ceinture désignent quant à eux les émotions extrêmes de l'humanité ainsi que la persistance de la mort. Simultanément et en contraste avec cette description, on observe à l'écran la présence de plusieurs cerveaux miniaturisés disposés sur la langue de la divinité qui suggère qu'ils seront par la suite ingérés. Cette image se révèle particulièrement étrange et on peut déduire que la divinité va manger les cerveaux de l'humanité.

À la toute fin de cette séquence explicative apparaissent alors les mots « Self-Stimulation » à l'écran et la divinité du feu se trouve alors animée d'un mouvement excessif, convulsif, voire épileptique, et on comprend que la couronne placée sur sa tête lui inflige une succession de décharges électriques. À travers l'expression « self-stimulation », on comprend également que le dieu du feu s'inflige à lui-même ces différentes décharges électriques. L'image devient alors saturée de flashes, d'effets clignotants qui produisent un effet totalement psychédélique. Les mouvements de son corps sont aussi frénétiques et on réalise alors qu'il a perdu le contrôle et la motricité de ses mouvements corporels. Cette séquence illustre l'idée selon laquelle l'esprit serait alors incapable de contrôler les mouvements de son corps à la suite d'une intervention chirurgicale ici représentée par l'administration de décharges électriques. La musique délaisse aussi sa tonalité sirupeuse pour devenir particulièrement saccadée. Cette profusion de flashes et d'effets clignotants peut aussi être interprétée en lien avec l'animation japonaise qui constitue une autre composante esthétique du film. Dans son essai *The Anime Ecology : A Genealogy of Television, Animation and Game Media* (2018), Thomas LaMarre élabore et discute des liens entre l'animation japonaise et la télévision. Il affirme notamment : « this book explores the relation between television and animation. It deals with how television affects animation, and how animation allows for a different perspective on television media » (LaMarre 8).

Dans la section de son ouvrage intitulé « *Electromagnetic Reality* », LaMarre fait le constat suivant : « Japanese television animation has a penchant for transmitted light effects, and especially for various of flash and flickering effects » (LaMarre, 68). Ces flashes et effets clignotants font aussi partie du langage visuel psychédélique et délirant à l'œuvre dans *Electromagnetic Brainology*. De plus, selon lui, ces différents flashes et effets visuels se produisent à différents degrés : « such effects populate the screen to different degrees, from the twin beams of automobile headlights to the elaborate luminosity of control panels » (LaMarre 68). LaMarre poursuit en affirmant que cette

prolifération de flashes constitue ce qu'il appelle des événements électromagnétiques : « transmitted light effects are widely applied : they represent electromagnetic events ranging from lightning bolts to extrasensory-power attacks and mind-control waves » (LaMarre 68). On retrouve aussi cette expressivité visuelle dans *Electromagnetic Brainology*. LaMarre note aussi que la musique et le son sont souvent utilisés pour augmenter, voire amplifier, ses effets visuels. C'est aussi le cas dans cette séquence spécifique d'*Electromagnetic Brainology*, où la dimension sonore est omniprésente et contribue grandement à amplifier les effets visuels jusqu'à la saturation.

Ainsi, le média télévisuel peut aussi être défini comme une capture électromagnétique : « television might thus be described in terms of approaching electromagnetic reality, in which the reality is both particulate (discontinuity) and wavelike (continuity). Capture is thus diffuse and heterogeneous » (LaMarre 79). Ce nouveau mode de capture de l'image se reflète aussi selon moi dans *Electromagnetic Brainology*. En effet, l'artiste a été davantage influencé par le médium télévisuel que cinématographique. Rappelons que Lu Yang est entré en contact avec l'animation japonaise dans sa jeunesse, surtout par l'entremise de la télévision : « I was born in 1984. When I was little, I used to watch robot anime. I especially loved stuff that was on Shanghai television that boys would watch, like *Saint Seiya*, *The Super Dimension Fortress Macross*, and *Tekkaman Blade*. » (Lu Yang 2018). L'artiste ajoute également dans une autre entrevue : « I was also exposed to Japanese culture at an early age. In Shanghai, a lot of television channel played Japanese cartoons, so they had a big influence on our generation » (Qin 2015). Lu Yang est entré en contact très tôt avec les *anime* par l'entremise de la télévision et cela lui inspire grandement sa création visuelle comme nous l'avons vu avec cette prolifération de flashes et d'effets clignotants qui lui inspire son langage visuel aberrant.

Deuxièmement, Lu Yang aborde ici l'idée de la perte de contrôle des mouvements du corps et ceci rejoint une problématique qui l'intéresse depuis longtemps et qu'il avait déjà explorée



auparavant dans *Krafttremor* (2011). Cette œuvre utilisait et mettait en scène des patients qui étaient atteints de la maladie de Parkinson et il cherchait alors à explorer la dichotomie suivante : « between the power of the human mind and corporeal restrictions, the inability to control the movements caused by that particular condition. (...) the question they focus on is much the same : the inability of the mind to control the body » (Lu Yang 250). Ici, ce qui intéresse le plus Lu Yang, c'est l'idée selon laquelle l'esprit est incapable de contenir les mouvements qui sont présents à l'intérieur de notre corps. Ceci se reflète particulièrement dans les séquences dansées où les mouvements des divinités sont anarchiques et n'obéissent plus à aucun principe logique.

Puis, Lu Yang reprend et répète ensuite la même séquence qui avait lieu au tout début du film. Cependant, il ne s'agit plus de la tête décapitée de l'avatar de l'artiste qu'il tient dans sa main, mais celle-ci est plutôt remplacée par un cerveau. La divinité frappe ensuite mécaniquement à l'aide d'une tige le cerveau qu'il tient dans sa main et on observe la présence de plusieurs flashes électriques qui émergent de l'organe à la suite de la répétition des coups. Cette séquence particulièrement violente évoque aussi le contrôle de l'esprit par la divinité. Par la suite, le dieu du feu fait usage d'encore deux tiges qui proviennent de l'appareil qu'il utilise pour se frapper la tête.

### 3.2.3. Dieu de l'eau

**Figure 10.** *Dieu de l'eau.*  
Lu Yang, *Electromagnetic Brainology* (2017), video.



Lu Yang présente ensuite la deuxième divinité de son panthéon, le dieu de l'eau. Cette divinité possède les caractéristiques suivantes : la couleur de sa peau est cette fois-ci de couleur mauve, et ses bras, ses jambes ainsi que son corps sont recouverts d'une tenue à l'apparence dorée. Son apparence est beaucoup moins monstrueuse que la divinité précédente. Un python représentant la baguette de stimulation magnétique transcrânienne (TMS) est aussi enroulée autour de son cou. L'appareil scientifique est alors transformé et animalisé ici sous la figure d'un serpent. Contrairement au dieu du feu qui représente la température, la divinité de l'eau s'associe plutôt à tous les éléments liquides qui composent le corps humain. Voici la description offerte par Lu Yang à propos de cette divinité :

The DBS crown and wreath of TMS pythons around the neck of the Water God represent his control over the intent of humanity. The special undulating poster of the Water God reflects the fluid characteristics of the autonomic nervous system. The autonomic nervous system is an unconsciously functioning part of the human nervous central system responsible for regulating digestion, blood circulation, and excretion. The mighty power of the Water God controls the autonomic nervous system and adjusts the cerebral cortex and regulates the correlation of hypothalamus and autonomic

nervous system. Through these functions, the Water God relieves and absolves the liquid troubles of humanity related to blood, excrement, saliva, tears, and pus. (Lu Yang)

Cette description du dieu de l'eau reprend la plupart des mêmes éléments qui étaient présents chez la divinité précédente. En effet, à nouveau, la présence des deux appareils scientifiques représente son contrôle vis-à-vis des différentes intentions de l'humanité. L'organe associé à l'eau pour Lu Yang demeure le système nerveux autonome qui régule les fonctions liquides ou ce que l'artiste appelle aussi les « troubles liquides de l'humanité », qui sont représentés par le sang, les déjections, etc. Ici, l'artiste insiste plutôt sur les éléments abjects qui constituent le corps humain et qui rappellent aussi comme nous l'avons vu précédemment des pratiques méditatives bouddhistes dans lesquelles il est question de visualiser les éléments impurs du corps. On retrouve donc ici une référence directe à la pratique bouddhiste. Rappelons brièvement que cette partie du système nerveux agit la plupart du temps de manière inconsciente et que ces fonctions sont régulées sans même que nous le sachions. Dans cette perspective, il s'agit d'une forme de contrôle qui est davantage automatique et qui n'est pas consciente.

Puis, à la suite de cette description, le titre « Self-stimulation » apparaît encore à l'écran et le dieu de l'eau se trouve ensuite animé des mêmes décharges électriques qui parcourent l'entièreté de son corps. À la suite de cet épisode de « self-stimulation », la divinité va ensuite danser de manière frénétique pendant quelques instants. Ses mouvements sont beaucoup moins élaborés que dans la chorégraphie précédente effectuée par le dieu du feu et ses mouvements sont encore plus rapides. Cette séquence qui a lieu juste après le moment où il recevait plusieurs décharges électriques nous montre ici comment la divinité de l'eau a perdu le contrôle de ses mouvements corporels à la suite de la décharge électrique qu'il vient de subir. De plus, ses mouvements frénétiques évoquent aussi ce dont nous discutons précédemment à propos du contrôle de l'esprit.

Ici, nous remarquons que la stimulation électrique contribue à modifier, voire à altérer le comportement de la divinité.

### 3.2.3 Dieu de la terre

**Figure 10.** *Dieu de la terre.*  
Lu Yang, *Electromagnetic Brainology* (2017), vidéo.



Ensuite, la troisième divinité associée à l'élément de la Terre apparaît. D'abord, il fait son entrée sur une partie de l'organe cérébral qu'on appelle le système limbique. Le système limbique est ici transformé en véritable vaisseau spatial servant à se déplacer dans l'espace. La pointe externe de l'organe est ici exagérée dans sa forme et dans sa dimension et elle est animée d'un mouvement ondulatoire permettant ainsi à la divinité de naviguer et de se déplacer. Ici, dans l'univers délirant et absurde inventé par Lu Yang, un organe auparavant associé au corps humain est détourné de sa fonction principale pour devenir quelque chose d'autre. Ce n'est pas la première fois que Lu Yang utilise ce procédé et il était déjà à l'œuvre auparavant dans *Uterus Man* lorsque des parties de l'utérus étaient utilisées pour devenir des armes. Cette troisième divinité est beaucoup plus imposante que les deux précédentes et sa peau revêt cette fois-ci une couleur verte. Son cou est

orné de plusieurs crânes. Il possède aussi une dentition proéminente lui conférant une dimension monstrueuse et inquiétante.

Cependant, une autre particularité importante de sa corporalité qui le distingue fortement des autres dieux est la présence d'un cerveau qui est greffé à même son abdomen et qui porte aussi une couronne de stimulation cérébrale profonde. Néanmoins, ce cerveau est ici anthropomorphisé et ressemble plutôt à une créature monstrueuse : il possède deux yeux ainsi qu'une bouche. Le cerveau devient ainsi une figuration monstrueuse et grotesque avec cette divinité de la terre et ne ressemble plus du tout à un organe qui correspond au corps humain. Lorsque l'étape associée à la transformation apparaît et que les tiges sont insérées sur sa tête, le visage monstrueux du cerveau est encore une fois animé de plusieurs déformations grotesques. On retrouve aussi autour de ses bras deux pythons qui prennent la forme de la baguette TMS.

De plus, la divinité revêt un autre appareil scientifique dénommé ici « Super BCI Nerve Tract ». On observe ainsi la présence de différentes électrodes qui sont placées directement sur sa tête. Il s'agit de ce que l'on appelle communément une interface neuronale directe (BCI). Cette technologie aussi appelée *brain-computer interface* se définit comme suit : « A brain computer interface (BCI), also referred to as a brain machine interface, is a hardware and software communications system that enables humans to interact with their surroundings, without the involvement of peripheral nerves and muscles, by using control signals generated from electroencephalographic activity. » (Alonso, Gil 1212). La technologie que cet appareil convoque fascine Lu Yang. En effet, celle-ci permet d'interagir avec son environnement par l'entremise de l'activité électromagnétique du cerveau. Cet appareil scientifique s'ajoute donc aux deux autres appareils convoqués par Lu Yang tout au long du film. Cette technologie lui permet d'imaginer la possibilité de contrôler son environnement extérieur en utilisant le cerveau. À nouveau, elle

suggère aussi l'idée du contrôle de l'esprit. Ensuite, plusieurs explications importantes concernant cette divinité vont aussi apparaître :

The nerve-track of the brain computer interface within the head of the Earth God represents the detectability and readability of the human consciousness. Wrapped around his arms are dual TMS python corresponding to the human minds absorbed into the knees and strengthening control over human intent. The abdomen of the Earth God contains a conscious brain form adorned with deep brain stimulation crown reflecting the hierarchical control and communication capabilities of the nervous system.

Dans la religion fictive de l'artiste, la voie nerveuse qui est utilisée dans l'interface neuronale directe représente alors ce qu'il appelle la détectabilité de la conscience humaine. Ici, l'artiste spéculé sur la capacité de cet appareil à lire et à pouvoir décoder la conscience. Ceci peut bien sûr entraîner des conséquences désastreuses si elles sont utilisées à mauvais escient. Il est également mentionné que le cerveau dans l'abdomen de la divinité représente le contrôle hiérarchique ainsi que les capacités de communication du système nerveux. Or, l'explication fournie ici entre en contraste radical avec l'apparence étrange et bizarre de ce cerveau qui évoque la monstruosité. Par la suite, la question de la douleur est aussi évoquée dans les explications qui sont fournies par la voix off :

Pain triggers a pain stimulus signal from the site of trauma or infection to the nervous central system causing the perception of pain. The process of transmitting pain information requires the participation of many nerves belonging to the central nervous system. The mighty power of the Earth God can adjust and control the reception of pain signals through the thalamus allowing for the relief of the earthly pain of humanity through the sensory cortex.

Lu Yang fournit ici une explication détaillée concernant les mécanismes physiologiques associés à la douleur. La douleur est aussi un aspect important qui lui permet de lier ensemble les perspectives bouddhistes et neuroscientifique. En effet, on sait que la pratique bouddhiste consiste notamment à se délivrer et à apaiser la douleur causée par les désirs qui nous enchaînent. Lu Yang

démontre aussi un intérêt marqué pour comprendre les manifestations physiologiques de la douleur dans le cerveau.

Après la séquence intitulée « Self-Stimulation » dans laquelle le dieu de la terre subit lui aussi plusieurs décharges électriques, une autre séquence anormale montre le dieu extraire le cerveau présent dans son abdomen. Dans cette perspective, l'organe cérébral devient ici une pure prothèse que l'on peut détacher et ensuite replacer à sa guise. De plus, la répétition de la même séquence se produit alors : la divinité va encore une fois frapper le cerveau monstrueux à l'aide d'une tige provenant de l'appareil. On remarque que la répétition de cette séquence étrange acquiert une fonction rituelle dans le film et celle-ci est bien sûr caractérisée par la violence.

### 3.2.4 Dieu de l'air

**Figure 12.** *Dieu de l'air.*  
Lu Yang, *Electromagnetic Brainology* (2017), video.



Finalement, la quatrième et dernière divinité associée à l'élément de l'air est par la suite présentée. Son apparition se produit aussi de la même manière que la divinité de la terre. Il apparaît aussi sur le même système limbique transformé en vaisseau permettant de se déplacer dans l'univers. Le dieu de l'air est plutôt de couleur rouge et il porte également un collier composé de plusieurs crânes. On remarque aussi la présence de plusieurs tiges métalliques qui sont greffées sur son dos et la partie supérieure de ces tiges qui est de forme ovale tourne aussi frénétiquement sur elle-même en plus produire de la lumière. Ici, l'apparence de cette divinité s'apparente plutôt à un cyborg. Puis, comme avec les trois autres divinités plusieurs explications détaillées sont alors énoncées :

The DBS crown and TMS wand of the Air God represent his control over the intent of humanity. The amygdala electromagnetic gun that flanks both his side can destroy human hate, confusion, anxiety, fear and other negative emotions. Air God harnesses the limbic system to fly through vast universe and dispel human suffering related to air. The respiratory center is the part of the central nervous system responsible for regulating nerve groups that control breathing movement located in the cerebral cortex, brain, brain bridge medulla and the spinal cord. The mighty power of the Air God



regulates human breath through the respiratory center to alleviate and absolve human suffering arising from air.

Dans la mythologie aberrante créée par Lu Yang, le dieu de l'air est responsable des fonctions corporelles associées au système respiratoire. L'artiste répète ici que cette divinité contrôle les intentions de l'humanité. Ces fonctions corporelles sont également associées au système limbique. De plus, cette divinité est aussi pourvue d'une arme que les autres divinités ne possèdent pas. Il s'agit de ce que l'artiste appelle un « pistolet électromagnétique amygdale ». L'amygdale est une partie de l'organe cérébral qui fascine Lu Yang et qui est le siège des émotions. Cette partie du cerveau est associée à diverses réponses émotionnelles souvent associées à la colère et est aussi référencée dans une autre de ses œuvres précédentes, *Wrathful King Kong Core* (2011). L'artiste mentionne la chose suivante concernant cette région spécifique du cerveau humain :

when the first signs of anger reach the human brain, the information is first transmitted to the hypothalamus. This activates the amygdalae to carry out certain processes, which in turn set off a chain reaction by activating a number of other structures in the brain. These structures are responsible for transforming nerve signals into visible expressions of anger" (Lu Yang 254).

En effet, Lu Yang s'intéresse aux manifestations physiologiques des émotions dans le corps humain par l'entremise de l'amygdale. De plus, l'artiste reprend ici un procédé qui était déjà à l'œuvre et convoqué dans *Uterus Man*, soit, par exemple, la transformation d'une partie spécifique du corps ou de l'anatomie humaine en armes. Ce procédé est particulièrement aberrant et donne lieu à des figurations du corps qui sont étranges, loufoques, voire complètement absurdes. Une séquence montre d'ailleurs la divinité faisant usage de ce fusil, et les parties de l'amygdale situées autour de sa taille deviennent alors illuminées et on peut observer un faisceau de lumière qui émerge. Des sons évoquent alors la détonation du fusil et ceci fait également référence au jeu vidéo.

Après avoir présenté les quatre divinités, le film présente une dernière séquence dans laquelle les dieux dansent. Ces corps se trouvent alors traversés de sensations et d'affects qui n'obéissent plus à aucun principe logique. Ceci rejoint aussi la réflexion de Massumi inspiré par Spinoza lorsqu'il se demande « Qu'est-ce qu'un corps peut faire ? » (What a body can do ?) Massumi affirme alors la chose suivante : « there are powers of improvisation, powers of invention in a body that we have only begun to plumb » (Massumi 177). Lu Yang convoque à travers ses chorégraphies interprétées par les divinités des pouvoirs d'improvisation et d'invention insoupçonnés du corps.

À nouveau, la dimension de la performance et de la chorégraphie est aussi importante et centrale dans *Electromagnetic Brainology* puisque les quatre divinités sont constamment en mouvement ou en train de danser. La dernière partie du film se présente comme un segment entier où la danse occupe une fonction centrale et elle se constitue aussi comme un générique de fermeture. Lu Yang met ici en scène une vaste chorégraphie délirante qui inclut les quatre divinités. À un moment précis, celles-ci se trouvent alors démultipliées et elles performant de manière synchronisée une séquence de danse chorégraphiée qui ressemble aussi à celle interprétée par l'avatar dans *Delusional Mandala*.

Pour conclure, cette analyse qui portait sur *Electromagnetic Brainology* nous a permis d'explorer et de voir comment la religion fictive inventée par Lu Yang se révèle être profondément aberrante, voire anormale. Dans un premier temps, cette anormalité est visualisée et illustrée à travers des formes de corporalités qui, comme nous l'avons vu, sont étranges, voire absurdes. Les corps de ces dieux sont aussi hybrides. Lu Yang démontre que des technologies neuroscientifiques comme l'appareil de stimulation cérébrale profonde qui se trouve métamorphosé en couronne dorée sont directement rattachées et intégrées au corps même des divinités. Ils deviennent ainsi indissociables. Ces technologies deviennent alors selon moi des *réservoirs de potentialités*

*aberrantes*. Comme le note Victor Fan sur ce sujet et en lien avec la philosophie de Simondon : « hence, Simondon argues that a technical object is not to be considered as a utensil enslaved to human beings. Rather, it is like a condensed human effort, in waiting, being an available virtuality, a potential action. » (Fan 163) En effet, Simondon ne conçoit pas une séparation nette et tranchée de nature ontologique entre l'humain et la technologie, mais, au contraire, elles font partie d'un même processus transductif. Lu Yang envisage aussi le rapport aux technologies sous le mode de la transduction et elles occupent un rôle déterminant dans la religion fictive qu'il crée.

Ensuite, *Electromagnetic Brainology* voit aussi la répétition de plusieurs moments identiques tout au long du film comme lorsque les divinités frappent soit la tête de l'artiste ou encore un cerveau. La répétition de cette séquence à trois moments distincts illustre et explicite aussi la dimension violente associée à la question du contrôle de l'esprit.

Je conclus que Lu Yang introduit, selon moi, avec cette œuvre une profonde perversion au cœur même de l'univers scientifique et religieux qu'il convoque. En effet, les technologies sont détournées, altérées de leurs fonctions initiales pour devenir des instruments servant à la fois au contrôle de l'esprit, mais aussi à l'infliction de douleurs. Elles revêtent alors une dimension violente qu'on pourrait caractériser et définir aussi comme étant sadique et cruelle. De plus, les corps des divinités sont constamment traversés de sensations et d'affects associés à la douleur et à la souffrance comme l'illustre éloquemment la séquence qui s'appelle « self-stimulation ». Au lieu de soigner ou de produire des effets bénéfiques, ces technologies produisent plutôt l'effet inverse. L'utilisation « simulée » de ces nouvelles technologies rejoint également les nouvelles modalités de contrôle évoquées précédemment par Deleuze lorsqu'il théorisait les sociétés de contrôle. Celles-ci procèdent surtout par modulation et aussi de manière indirecte. Elles invoquent la possibilité de contrôler et de manipuler l'esprit et les mouvements d'un individu. La section suivante discutera de la deuxième œuvre *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*.

### 3.2.6 Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger

D'une durée approximative de dix minutes, *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* poursuit l'exploration et les expérimentations de l'artiste autour du contrôle et de la manipulation de l'esprit. Cependant, il reprend ici plutôt le langage visuel associé au clip vidéo et délaisse en partie l'animation digitale. On remarque que cette fois-ci, les références au bouddhisme, à l'hindouisme et à la religion sont minimales et ont plutôt été remplacées par des éléments esthétiques empruntés à la culture nipponne. L'artiste rend ici hommage à cette culture qui le fascine tant tout en introduisant une série d'éléments aberrants. Cette œuvre musicale est le fruit d'une collaboration entre Lu Yang et une vedette pop japonaise, Chan Momo, qui fait partie du groupe musical japonais Band Ja Naimon !. Il collabore aussi à nouveau avec *Invisible Manners* composé des musiciens Daisuke Hirayama et Sei Fukuyama.

L'esthétique du clip emprunte donc aux codes et aux conventions de la culture populaire japonaise, et surtout du *cosplay*, mais aussi de l'anime et du manga. D'ailleurs, le *cosplay* est un phénomène culturel global important associé aux adeptes de mangas et d'anime qui se costumant et se maquillent pour ressembler et incarner le plus possible leurs idoles et leurs personnages préférés. Winge définit le *cosplay* comme suit : « the term cosplay combines costume and play (or role-play). Cosplay also refers to the activities such as masquerades, karaoke, and posing for pictures with other otaku, that are associated with dressing and acting like anime, manga and video game characters » (Winge 65). Le *cosplay* évoque aussi une dimension performative importante dans laquelle l'individu va performer et mettre en scène une identité qui est totalement différente de la sienne. Normalement, les individus qui pratiquent et performant le *cosplay* s'inspirent d'animes et de mangas existants, mais ici Chan Momo ne fait pas référence à un personnage précis lorsqu'elle revêt son costume.

La toute première séquence du vidéo musical montre la chanteuse revêtue d'un costume qui lui donne l'apparence d'une écolière toute droite sortie d'un *anime* ou d'un manga. Puis, tout comme dans *Electromagnetic Brainology*, les lettres « Transformation » apparaissent à l'écran et l'idole se trouve soudainement métamorphosée avec différents appareils technologiques liés à la neuroscience. Ces appareils deviennent des armes qui lui permettront de combattre un monstre dans le film et elles sont à nouveau détournées de leurs fonctions principales. Son apparence et ses vêtements rappellent également la célèbre série de mangas et d'anime *Sailor Moon*. De plus, la couronne de stimulation cérébrale profonde arbore aussi une couleur dorée et elle est par la suite insérée sur la tête de la chanteuse. Tout comme les dieux dans l'œuvre précédente, l'idole revêt aussi un appareil de stimulation cérébrale profonde sur sa tête. Lu Yang ajoute cependant un nouvel élément à cette couronne, soit la présence d'écouteurs évoquant ici l'univers musical dans lequel évolue l'idole. On remarque ici que cette couronne qui était déjà présente dans *Delusional Mandala* et dans *Electromagnetic Brainology* s'adapte également à chacune des différentes créations de l'artiste.

Cependant, Lu Yang introduit aussi une nouvelle technologie dans ce vidéo musical qui est transposée sous la forme d'une télécommande lui conférant alors la possibilité de contrôler les individus et leurs mouvements. Cet appareil porte le nom de « *vestibular electrical stimulation remote control* » et se trouve par la suite placé dans une pochette située sur la jambe de l'idole. Il fait référence à une autre technologie neuroscientifique communément appelée la stimulation vestibulaire galvanique (GVS).

Une fois que la transformation de l'idole est complétée et que les tiges de l'appareil ont été insérées sur tête, l'idole se met à danser et à chanter sur le son d'une musique *pop* à l'apparence joyeuse et enfantine. Puis, la séquence suivante montre l'antagoniste principal que la chanteuse affrontera par la suite dans tout le vidéo. Il s'agit d'un monstre ayant l'apparence d'un cerveau

immense qui est aussi dépourvu de peau. Ses yeux sont également de couleur noire. En outre, il revêt un habit médical et des gants bleus en latex évoquant ainsi l'univers hospitalier. On remarque ici que pour Lu Yang, l'organe cérébral représente et devient une visualisation à la fois terrifiante et effrayante. Le monstre tout comme l'idole dansent aussi de manière complètement absurde au son de la musique. La dimension humoristique est aussi omniprésente.

**Figure 13.** *Shojô avec télécommande vestibulaire.*  
Lu Yang, *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (2018).



Par la suite, après avoir assisté à la présentation du monstre qui devient son ennemi principal, l'idole est ensuite transposée dans une ville qui ressemble à Tokyo. Son corps se trouve soudainement agrandi et elle devient ainsi une géante qui surplombe les édifices et les gratte-ciels. Lu Yang joue ici avec les proportions et les dimensions et confère à l'idole un statut gigantesque. Ce procédé rappelle également plusieurs *anime* et mangas dans lesquels les personnages possèdent une allure surdimensionnée. Ils combattent par exemple des monstres ou encore des extraterrestres qui envahissent et menacent une ville. On peut penser par exemple à *Godzilla* ou même encore à la série *Neon Genesis Evangelion* ainsi qu'à beaucoup d'autres. On remarque aussi la présence de

différents effets lumineux qui entourent les objets et les personnages, ce qui évoque aussi des éléments présents dans l'animation japonaise.

C'est la séquence qui suit la transformation de l'idole en géante qui m'intéresse ici dans cette œuvre.

Lu Yang spéculé sur la capacité des technologies cérébrales à pouvoir contrôler et à manipuler totalement les individus. En effet, la chanteuse s'empare de ce que Lu Yang appelle la télécommande de stimulation vestibulaire galvanique sur laquelle on retrouve inscrit le caractère chinois pour désigner le cerveau (脑 Nǎo)). Ici, Lu Yang suggère par l'inscription de ce caractère que cette télécommande a la fonction et la possibilité de contrôler et de manipuler directement le cerveau des individus. Rappelons ici brièvement l'usage et le fonctionnement de cette technologie particulière évoquée par Lu Yang : « galvanic vestibular stimulation is a method of non-invasive electrical stimulation to effect the vestibular system and potentially change balance. The stimulus produces stereotyped automatic postural and ocular responses. » En effet, cette technologie stimule un organe sensoriel qui est situé à l'intérieur de l'oreille qu'on appelle le système vestibulaire et qui est en partie responsable de l'équilibre, mais aussi de l'orientation dans l'espace ainsi que du maintien du corps.

Puis, l'image met l'accent sur le quartier animé de Shibuya à Tokyo et on observe une foule de passants qui marchent et qui circulent dans les rues. L'idole observe la foule avec attention et on constate ainsi qu'elle est en mesure de zoomer sur plusieurs visages et ceci évoque également les technologies de reconnaissance faciale. Elle devient ainsi en mesure de manipuler de manière omnisciente les mouvements corporels et les esprits de la population grâce à cette télécommande. Lu Yang illustre bien ici dans cette séquence les caractéristiques des sociétés de contrôle évoquées par Deleuze. Celles-ci passent en effet inaperçues et elles sont aussi intégrées directement à la vie quotidienne sans même que les individus s'en rendent compte. De plus, le contrôle passe ici par

l'organe cérébral qu'on asservit aux technologies. Ceci rejoint également l'une des caractéristiques du contrôle de l'esprit associé au consentement : ici, on manipule les mouvements des individus sans leur consentement et sans même qu'ils le sachent. Les paroles de la chanson à ce moment précis sont aussi violentes et évocatrices du contrôle exercé par l'idole : « All the bastards are wiped out. Give the signal and then its carnival time. » (Lu Yang) Ici, l'idée d'anéantissement est évoquée par l'artiste.

Ensuite, le monstre acquiert aussi le statut de géant et les deux s'affrontent alors dans la ville. Les appareils scientifiques que possède l'idole deviennent ainsi des armes qui permettent aux deux protagonistes de se battre. À plusieurs reprises, elle s'approche du monstre avec sa manette et elle tente aussi de contrôler ses mouvements. L'idole vaincra finalement le monstre à l'aide de l'appareil de stimulation magnétique transcrânienne, ici représenté sous la forme d'une baguette qui ressemble à une clé.

**Figure 14.** *Shojô et monstre s'affrontant dans la ville.*  
Lu Yang, *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* (2018).





Si on s'intéresse aux paroles de la chanson, on constate que Lu Yang met de l'avant plusieurs contradictions. Les paroles sont en effet assez sombres, voire morbides, et elles entrent aussi en rupture marquée avec le ton innocent de la musique. La version anglaise des paroles nous fournit plusieurs éléments intéressants. Par exemple, l'idole répète à plusieurs reprises qu'elle a trop pleuré et qu'elle est aussi trop morte : « I cried too much, I died too much. It hurt too much until yesterday. » (Lu Yang) Ensuite, la chanson mentionne aussi l'idée du contrôle à travers le massage de l'hippocampe qui est une partie de l'organe cérébral : « Flames blaze out of my blue chest. I massage your hippocampus » (Lu Yang). Plus tard, la chanson évoque également l'idée selon laquelle l'artiste provient d'un pays de la douleur : « I came from a land of pain. A spectrum of light in your darkness. » (Lu Yang)

Lu Yang glisse ici plusieurs messages subliminaux dans la chanson de l'idole qu'on pourrait alors interpréter comme étant une critique dissimulée de son pays qu'il associe ici à la douleur. En somme, *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* est une œuvre musicale où l'aberration se manifeste à plusieurs niveaux : d'abord, la question du contrôle de l'esprit y demeure omniprésente. Lu Yang imagine et spéculé sur la possibilité de contrôler le système vestibulaire des individus par l'entremise d'une télécommande. Ensuite, Lu Yang propose ici une critique subtile de la Chine contemporaine en mettant en scène un univers coloré à l'apparence anodine. De plus, il emprunte le langage visuel de la culture japonaise pour faire passer son message et ses critiques et ceci lui permet ainsi d'échapper à toute forme de censure. Dans cette perspective, les éléments visuels ainsi que la langue japonaise deviennent des outils et des moyens qui lui permettent de formuler une critique subtile du capitalisme de surveillance. Le capitalisme de surveillance pourrait alors se définir comme suit : « technology corporations, bolstered by a dearth of regulatory oversight, have gradually expanded their capacities for data collection and analysis as more and more activities have moved online. Empowered by new algorithmic

technologies, these corporations have developed capacities to mine vast databases of behavioural data, transforming individuals into data subjects whose actions, decisions and attitudes can be understood and manipulated for profits » (Aho, Duffield 188). En effet, cette nouvelle modalité du capitalisme résonne avec la théorisation de Deleuze sur les sociétés de contrôle.

### **3.2.7 La cosmo-technique aberrante**

En conclusion, ce troisième chapitre m'a permis d'aborder l'un des thèmes les plus importants explorés par Lu Yang dans toute son œuvre, soit la question du contrôle. L'étude d'*Electromagnetic Brainology* et d'*Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* a permis de démontrer que le contrôle s'énonce sous diverses formes et modalités. Le contrôle chez Lu Yang s'établit et se développe toujours à travers une tension entre deux pôles. Le premier pôle part du principe que les technologies médicales et scientifiques sont utilisées pour contrôler et manipuler l'esprit et le corps. L'artiste explore le potentiel complètement aberrant, voire pervers, des technologies à manipuler, à contrôler, à torturer ainsi qu'à produire de la douleur et de la souffrance. Ici, technologie et violence deviennent un couple indissociable et inséparable. Dans cette perspective, le contrôle devient ici une composante essentielle de l'aberration. Le deuxième pôle énonce plutôt la volonté de libérer les mouvements incontrôlables du corps à la suite d'une altération du cerveau et conséquemment du comportement par l'entremise de technologies neuroscientifiques. Cet aspect est en partie illustré par la dimension ludique, mais aussi performative mise en scène par Lu Yang.

À la suite de l'analyse de ces deux œuvres, je constate et j'observe que le contrôle possède deux fonctions précises : l'une est plutôt de nature *spéculative* tandis que la deuxième est plutôt de nature *politique*. La fonction spéculative du contrôle est surtout présente dans *Electromagnetic Brainology* lorsque Lu Yang invente quatre divinités inspirées du bouddhisme, de l'hindouisme et de la neuroscience et que celles-ci sont responsables du contrôle des fonctions corporelles et

spirituelles de l'humanité. L'artiste explore et expérimente avec les possibilités les plus sombres et les plus violentes de ces technologies médicales qui sont visualisées dans des êtres surnaturels. De plus, il crée, conceptualise et fabule comme nous l'avons vu une *cosmotechnique aberrante* dans laquelle les technologies possèdent un rôle actif et dans lesquelles elles ont aussi une ontologie propre si on suit ici la perspective philosophique de Simondon. Si on part ici du principe que la cosmotechnique désigne l'association d'aspects à la fois techniques et moraux, on peut alors établir que la cosmologie fictive créée par Lu Yang est profondément aberrante comme je l'ai démontré à travers la description et l'analyse de séquences clés. En effet, on peut se demander quelles sont les conceptions du monde véhiculées à travers la visualisation de ces quatre divinités.

La fonction politique désigne quant à elle un commentaire et une critique subtile, voire dissimulée, de notre société actuelle. Cette fonction politique résonne avec la situation et l'usage actuel des technologies numériques et digitales en Chine. Elle pourrait aussi être interprétée comme un commentaire, voire une critique indirecte du capitalisme de surveillance. Ce capitalisme de surveillance est mis en place depuis plusieurs années et il ne fait pas exception en Chine où il occupe une place prépondérante. On sait que la Chine développe un imposant système de contrôle et de surveillance par l'entremise des technologies digitales : « authoritarian regimes have long tried to control their societies through surveillance, policing, and fear. What is significant, however, is China application of new technologies to build an ever-growing, an ever-intruding surveillance state » (Romanluk, Burgers, 1).

L'artiste réfute la plupart du temps ces interprétations et demeure aussi critique vis-à-vis des interprétations politiques qu'on applique et qu'on impose souvent de force lorsque l'on interprète et que l'on commente les œuvres d'artistes chinois. Pour Lu Yang, son art et l'utilisation de technologies ne possèdent presque jamais une fonction politique à part entière : « I only include technology in my work if it enhances and fits with my ideas. But I am not interested in it beyond

that » (Lu Yang 2018). Néanmoins, il affirme que ses vidéos et ses installations revêtent quand même des significations plus profondes : « if people can't get the point of my work, they can just have fun here. Because I don't think everyone can get the deep meaning of contemporary art, so it's okay if they just have fun » (Lu Yang 2017). Même si Lu Yang refuse d'admettre que son œuvre puisse se prêter à une lecture ou à une interprétation politique, il n'en demeure pas moins que ce que j'ai soulevé dans l'analyse et la discussion autour d'*Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* relève plutôt du contraire.

Ainsi, à partir de ces observations, j'avance que les deux procédés utilisés par l'artiste pour mettre en scène et illustrer les aspects spéculatifs et politiques du contrôle reposent sur la contradiction et le renversement. Contradiction et renversement deviennent alors les deux pôles simultanés que Lu Yang emploie et utilise et ils s'influencent aussi continuellement. La contradiction relève surtout de la fonction esthétique et concerne en partie l'image visuelle. Mais elle s'énonce aussi dans le discours que porte Lu Yang sur son art. Par exemple, nous avons vu comment dans *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*, la contradiction est partout et s'établit dans l'usage d'un langage visuel emprunté à la culture nipponne qui devient un moyen d'énoncer et de formuler subtilement des messages critiques. Lu Yang réfute aussi constamment toute lecture politique de son art pour ne pas attirer l'attention sur ses enjeux.

Le renversement quant à lui opère plutôt lorsqu'il est question d'aborder le rôle et les fonctions des technologies neuroscientifiques utilisées par l'artiste. Elles deviennent successivement des instruments qui sont soit destinés au contrôle de l'esprit, à la torture ou encore elles deviennent des armes utilisées pour combattre et affronter des ennemis. Ici, ce procédé de renversement devient particulièrement pervers. Le contrôle de l'esprit évoque l'idée de la manipulation du sujet sans même qu'il le sache et aussi sans son consentement.

Ainsi, ce chapitre a permis de démontrer et d'insister comment *l'esthétique aberrante* de Lu Yang possède aussi une fonction à la fois critique et politique même si l'artiste conteste la plupart du temps cette affirmation. Cette fonction consiste comme le soulèvent notamment Deleuze et Guattari à nous mettre à garde ainsi qu'« à nous délivrer de la référence œdipienne et des strates organiques, signifiantes et subjectives qui nous ligotent en nous asservissant. » (Sauvagnargues)

Dans cette perspective, le développement des technologies numériques pour le contrôle et la surveillance fait de ceux-ci des outils normatifs qu'il faut remettre en question et interroger et, dans cette perspective, l'art devient un moyen pour nous amener à prendre conscience de ces différents enjeux qui sont à l'œuvre dans la société.

## Conclusion

Dans cette thèse de doctorat, les films et les performances de Lu Yang ont été étudiés à travers cinq œuvres créées entre les années 2013 et 2020. Ses films et ses performances sont profondément hétérogènes et convoquent une multitude de références culturelles et d'esthétiques divergentes surtout représentées par l'animation et le manga japonais, les cultures populaires et alternatives, la philosophie et l'iconographie bouddhiste et hindouiste, ainsi que les technosciences. Cette collision et cette confrontation d'éléments distincts contribuent à créer des univers virtuels singuliers. À partir de ces éléments, Lu Yang crée de nouvelles configurations du sexe, du corps et de la conscience qui ont la particularité d'être *aberrantes*. L'hypothèse principale de cette recherche consistait à démontrer et à révéler comment l'artiste met en scène ce que j'ai défini comme une *esthétique aberrante*. La question principale était la suivante : comment l'œuvre médiatique de Lu Yang développe-t-elle une *esthétique aberrante* ? *L'esthétique aberrante* se caractérise surtout par des logiques irrationnelles où le non-sens et l'absurde occupent une place importante. Elle repose aussi sur la création de mondes virtuels où différents avatars possèdent la caractéristique d'être monstrueux et grotesque. Ces avatars à l'allure difforme déstabilisent ainsi les définitions et les paramètres de la normalité et de l'anormalité. J'ai démontré tout au long de cette thèse comment, à travers la mise en place de cette *esthétique aberrante*, Lu Yang était en mesure de questionner les éléments suivants. Tout d'abord, *l'esthétique aberrante* déconstruit les normes et les conventions sociales associées au sexe, au genre et au corps. Ensuite, elle déconstruit et transgresse les frontières et les limites, qu'elles soient de nature sexuelle, corporelle ou encore culturelle. Finalement, elle envisage aussi de nouvelles configurations de la subjectivité qui ont la caractéristique d'être non humaines et dans lesquelles les paramètres associés au « moi » deviennent superflus.

La définition préliminaire de *l'esthétique aberrante* que j'ai introduite au début de cette thèse se basait surtout sur des concepts et théorisations offerts par Gilles Deleuze, David Lapoujade et John Rachjman. Elle demeurait ainsi étroitement liée à la philosophie deleuzienne. À partir de ces définitions fondées sur l'irrationalité et la non-linéarité, j'ai démontré dans les trois chapitres qui constituent cette thèse comment Lu Yang développe sa propre conceptualisation de *l'esthétique aberrante*. Ainsi, d'une part, son esthétique visuelle illustre et dialogue avec certains aspects de la philosophie deleuzienne, mais, d'autre part, elle contribue également à complexifier davantage les définitions initiales de l'aberrant. Ainsi, mon analyse a révélé l'existence de trois modalités distinctes de *l'esthétique aberrante* chez Lu Yang : *le sexe-aberrant*, *l'esthétique du grotesque*, et, finalement, *la cosmo-technique aberrante*.

Le premier chapitre de la thèse portait sur le court-métrage d'animation *Uterus Man* (2013). L'influence de la culture populaire japonaise de l'*anime* et du manga ainsi que de l'univers de la bande dessinée américaine nourrit l'esthétique de ce film. Lu Yang crée un superhéros dont les armes et les pouvoirs dérivent de l'appareil reproducteur féminin. L'artiste offre une reconfiguration aberrante des organes du corps humain en plus de proposer une dimension monstrueuse du sexe et de la reproduction. L'objectif de Lu Yang était surtout ici d'ironiser et aussi de ridiculiser les normes sociales associées au sexe, au genre et à la reproductivité. Il s'agissait aussi d'un terrain d'expérimentation permettant de conceptualiser, d'une part, une subjectivité processuelle et en constante mutation, et, d'autre part, une visualisation non binaire et asexuée de l'identité dans l'espace virtuel.

En effet, j'ai démontré comment Lu Yang, avec ce court-métrage, conceptualisait ce que j'ai appelé le *sexe-aberrant*. Rappelons ici les caractéristiques principales qui y sont associées. Premièrement, le *sexe-aberrant* demeure étroitement lié à une vision alternative du sexe et de la reproductivité qui, elle, se caractérise par son improductivité. Dans cette perspective, le sexe

devient ainsi transformable et il est possible de le modifier et de l'altérer par l'entremise de la génétique. Il est aussi associé à un imaginaire déviant qui relève de la perversion et de la monstruosité. Dans *Uterus Man*, le procédé du renversement utilisé demeure surtout lié aux organes du corps humain qui sont désinvestis de leurs fonctions organiques initiales pour être reconfigurés autrement. Par exemple, une serviette hygiénique se transforme en planche à roulettes tandis que le cordon ombilical devient un fouet pour affronter ses ennemis. De plus, ce premier chapitre insistait sur l'influence de la culture populaire japonaise et particulièrement du manga d'horreur dans la création de cet univers futuriste hors norme. Les références à la culture nipponne, où l'imaginaire déviant occupe une place importante, contribuent aussi à nourrir et à développer *l'esthétique aberrante* de Lu Yang.

Le deuxième chapitre abordait plutôt les préoccupations de l'artiste pour le corps et sa mutabilité dans l'espace digital. Cette aberration du corps se caractérisait surtout par la déformation, l'hybridation ainsi que l'ambiguïté. Deux œuvres étaient alors convoquées pour discuter et analyser cet aspect : *Delusional Mandala* (2015) et *Delusional World* (2020). J'ai démontré dans ce chapitre comment ces œuvres révèlent ce que j'ai défini comme une *esthétique du grotesque*. Dans *Delusional Mandala*, le grotesque s'exprimait surtout par les déformations du visage à la suite des différentes chirurgies effectuées sur le cerveau de l'avatar. De plus, Lu Yang, inspiré par la philosophie et certaines pratiques méditatives bouddhistes, explorait aussi les dimensions grotesques du corps malade et vieillissant de son avatar. La performance *Delusional World* constitue quant à elle l'apothéose de *l'esthétique du grotesque* à travers cette prolifération d'avatars monstrueux et déformés de l'artiste animés par les mouvements d'un danseur grâce à la technologie de capture de mouvement. Ainsi, dans ce chapitre, j'ai démontré comment *l'esthétique du grotesque* propose un renouvellement des frontières corporelles qui passe à la fois par l'exagération, mais aussi par la réduction. *L'esthétique du grotesque* devient également un moyen pour Lu Yang



pour fabuler et inventer de nouvelles formes de corporalité qui remettent en question la notion même d'humain. Elle devient en outre un outil pour démanteler et anéantir la subjectivité. À la suite de ma discussion sur *l'esthétique du grotesque* dans ces deux œuvres, j'ai alors soulevé que le grotesque possédait trois fonctions interreliées : soit une fonction inventive, destructive, et finalement performative.

Dans le troisième et dernier chapitre de la thèse, c'était plutôt la relation entre les neurosciences et le bouddhisme qui était explorée à travers l'approfondissement de la problématique du contrôle. Cette question du contrôle constitue donc un élément central de *l'esthétique aberrante* développée par l'artiste. J'ai illustré cet aspect à travers l'analyse de deux autres films, soit *Electromagnetic Brainology* et *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*. Dans ce chapitre, j'ai démontré comment certaines technologies qui sont habituellement utilisées pour soigner et guérir dans un contexte médical et scientifique sont reconverties en armes pour contrôler, imposer de la souffrance, et aussi infliger de la violence. Lu Yang offre ainsi une vision *aberrante* de la science et de la religion dans ces deux films, ce qui contribue à établir ce que j'ai défini comme une *cosmo-technique aberrante*. La cosmo-technique désigne pour le philosophe chinois Yuk Hui la combinaison d'éléments à la fois cosmologiques et techniques. Selon lui, le développement des technologies est inséparable d'une vision cosmologique du monde. Or, la vision offerte par Lu Yang à travers la visualisation de quatre divinités se révèle particulièrement *aberrante*.

J'ai conclu ce chapitre en isolant deux fonctions principales de cette *cosmo-technique aberrante*. La première fonction est de nature *spéculative* et a surtout été explorée dans la première œuvre, *Electromagnetic Brainology*. Dans la création de cette religion fictive, Lu Yang est en mesure d'imaginer et de spéculer sur le potentiel hautement aberrant des technologies médicales à produire de la douleur, mais aussi à contrôler les fonctions corporelles et spirituelles. La deuxième

fonction est plutôt de nature *politique* et a surtout été explorée avec la deuxième œuvre, *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger*. L'une des fonctions politiques de *l'esthétique aberrante* est surtout associée à une critique subtile du capitalisme de surveillance. En effet, dans ce vidéoclip humoristique et absurde qui emprunte aux codes et à l'esthétique populaire japonaise, les technologies neuroscientifiques deviennent un moyen pour manipuler et contrôler les mouvements de la population. J'ai ensuite démontré que ces deux fonctions s'établissaient à travers deux procédés distincts, mais aussi interreliés, soit le renversement et la contradiction.

À la lumière de mes analyses et de mes discussions sur ces cinq œuvres, je suis ainsi en mesure de proposer une définition renouvelée de *l'esthétique aberrante* qui tient compte des trois modalités évoquées précédemment. Dans cette perspective, *l'esthétique aberrante* se décline principalement à travers trois binômes. Le premier binôme est associé à la dimension irrationnelle et non linéaire. Ces deux composantes constituent les éléments de base de *l'esthétique aberrante* et sont directement inspirées de la philosophie deleuzienne. Le deuxième désigne plutôt l'inventivité et la destructivité. Ces deux pôles sont coextensifs et mutuellement inséparables. Le dernier binôme, pour sa part, concerne les aspects spéculatifs et politiques qui sont aussi intrinsèquement liés. *L'esthétique aberrante* peut donc se résumer à partir de ces trois binômes : elle est à la fois *irrationnelle/non linéaire*, *inventive/destructive*, et finalement, *spéculative/politique*.

J'ai aussi démontré et illustré que les différents mécanismes utilisés par l'artiste pour mettre en scène et révéler cette esthétique sont surtout constitués des deux procédés, soit : le *renversement* et aussi la *contradiction*. Le renversement est ce procédé pervers qui est utilisé dans la totalité des films et des performances de l'artiste étudiés dans cette thèse. Dans *Uterus Man*, le renversement était principalement utilisé sur les fonctions corporelles des organes féminins reconverties de manière absurde en arme pour affronter des ennemis, tandis que dans *Delusional Mandala*,

*Electromagnetic Brainology* et *Electromagnetic Brainology Brain Control Messenger* le renversement concerne surtout les technologies médicales et scientifiques qui sont détournées de leurs fonctions initiales. Elles deviennent des instruments de torture et de souffrance et la douleur causée par celles-ci provoque des déformations grotesques du visage et du corps. La contradiction opère aussi sur plusieurs niveaux. D'abord, l'artiste lui-même entretient plusieurs contradictions dans sa propre démarche artistique et aussi à travers les commentaires provocateurs qu'il formule lui-même sur ses œuvres. Par exemple, on remarque cet aspect de la contradiction lorsque Lu Yang affirme qu'il n'est pas un artiste et qu'il souhaite plutôt divertir ou amuser les spectateurs qui regardent ses films ou encore que son œuvre ne possède pas une dimension féministe ou encore politique. La contradiction se manifeste aussi d'un point de vue esthétique à travers l'assemblage d'éléments hétérogènes qui appartiennent à des époques et à des cultures différentes. *L'esthétique aberrante* brouille ainsi et remet constamment en question les paramètres spatio-temporels. Elle crée des mondes qui demeurent difficiles à situer spatialement et temporellement.

Ensuite, un autre objectif important de cette thèse était de voir comment ma discussion sur *l'esthétique aberrante* permettait la création de nouvelles perspectives critiques et théoriques sur l'art contemporain chinois et aussi *sinophone*. Rappelons que Lu Yang occupe une position ambivalente, contradictoire, et complexe dans l'écosystème de l'art contemporain chinois. D'une part, l'artiste cherche constamment à se définir comme un artiste global et il refuse catégoriquement d'être associé à la nationalité chinoise. Néanmoins, d'autre part, ses œuvres servent aussi à représenter la Chine et sa culture dans les biennales, les triennales et plusieurs expositions d'art contemporain. Ainsi, ma recherche et ma discussion sur *l'esthétique aberrante* dans l'œuvre visuelle de Lu Yang m'ont permis de développer un nouveau cadre conceptuel qui tient compte d'une multiplicité d'éléments esthétiques. Cette thèse m'a ainsi permis d'aborder l'œuvre médiatique de Lu Yang dans une perspective conceptuelle et philosophique qui se distingue, à mon

avis, des approches critiques existantes sur l'art contemporain chinois. Les études critiques sur l'art contemporain chinois comme celles proposées récemment par Peggy Wang dans son essai *The Future History of Contemporary Chinese Art* (2021) ou encore l'essai de Sasha Su-Ling Welland, *Experimental Beijing : Gender and Globalization in Chinese Contemporary Art* (2018) sont pour la plupart encore trop attachées à la dimension contextuelle et/ou historique. L'analyse des œuvres est souvent convoquée de manière très brève et leur portée conceptuelle ou philosophique est aussi souvent délaissée. En analysant de manière exclusive les films et les performances de Lu Yang de manière approfondie et détaillée, j'ai ainsi été en mesure d'isoler la récurrence de plusieurs éléments (par exemple, la réflexion de l'artiste sur la question du contrôle) qui m'ont permis de conceptualiser la portée philosophique de son œuvre.

À partir de tous ces différents éléments discutés dans les trois chapitres de cette thèse, il faudrait voir à présent comment ma théorisation sur *l'esthétique aberrante* offre la possibilité d'interpréter et d'analyser les œuvres médiatiques et performatives de d'autres d'artistes. Par exemple, Chen Tianzhuo (1985-) (陈天灼) développe aussi, à travers des performances et des installations, des univers hétérogènes où une multiplicité d'esthétiques visuelles ainsi qu'une variété d'influences culturelles se rencontrent et s'influencent mutuellement. L'artiste demeure aussi profondément influencé par la philosophie et la spiritualité bouddhistes et il est aussi fasciné par la culture populaire. Cependant, à la différence de Lu Yang, Chen Tianzhuo explore davantage l'aspect du rituel, de la cérémonie ainsi que l'univers de la transe plutôt que les univers technoscientifiques associés à la biotechnologie ou les neurosciences. À mon avis, ces œuvres reflètent et illustrent aussi plusieurs composantes de *l'esthétique aberrante* telles que définies dans cette thèse. Par exemple, ses performances comme *Ishvara*, *Adaha II*, *An Atypical Brain Damage* ou encore *Trance* sont aussi non linéaires, et elles accordent en plus une place importante à l'absurde et au non-sens. Elles déjouent également la rationalité. En outre, la question du grotesque et du

monstrueux demeure aussi omniprésente dans ces performances et devient l'occasion d'explorer des formes de corporalités alternatives à travers la danse et la performance.

Les créations futuristes et post-humanistes de l'artiste digital Tian Xiaolei (1982-) (田晓磊) visualisent et conceptualisent aussi des mondes alternatifs qui sont irrationnels et non linéaires et qui possèdent leur logique propre. De surcroît, ces films convoquent une multiplicité de références à l'histoire de l'art, à la science, et au bouddhisme. L'artiste interroge la mutabilité et la plasticité infinie du corps et des sexes dans l'espace digital.

À Taïwan, l'œuvre du bioartiste Kuang-Yi Ku (顧廣毅) propose aussi des reconfigurations aberrantes et grotesques du corps, du sexe et de la sexualité. Sa pratique artistique demeure étroitement liée à des considérations *queer*, mais aussi environnementales et écologiques. Par exemple, son œuvre *Tiger Penis Project* imagine de remplacer le pénis du tigre (qui était un ingrédient incontournable dans la médecine traditionnelle chinoise) par la création d'un sexe totalement aberrant constitué d'un amalgame de différentes propriétés dérivées de l'huître, de la pieuvre et du tigre. Il explore aussi les paramètres du normal et de l'anormal dans une perspective spéculative dans son œuvre *Perverted Norm, Normal Pervert*. Cette œuvre explorait dans une perspective comparative les paramètres qui constituent la normalité et l'anormalité chez l'humain et l'escargot. En outre, son œuvre inclut constamment une dimension non humaine à travers l'exploration des relations entre l'homme et l'animal et demeure aussi profondément inspirée par la science. Ainsi, ma théorisation sur *l'esthétique aberrante* peut devenir une catégorie analytique à part entière pour étudier des œuvres qu'on pourrait considérer comme atypiques. Elle reflète donc des préoccupations esthétiques, politiques, et sociales partagées par plusieurs autres artistes de la sphère sinophone.

Finalement, je souhaite ici proposer l'approfondissement de perspectives critiques sur l'œuvre de Lu Yang dans le but de poursuivre les recherches sur son art. Plusieurs éléments importants dans son œuvre ont été soulevés tout au long de cette thèse, mais ils méritent d'être davantage approfondis. J'isole donc trois axes principaux qui méritent d'être explorés encore plus en profondeur. Le premier axe concerne l'impact et l'influence de la culture populaire japonaise sur l'art contemporain chinois. L'influence de la culture nipponne sur Lu Yang a été soulevée à de multiples reprises tout au long de cette thèse. J'ai démontré comment elle nourrissait son *esthétique aberrante* et comment elle permettait aussi à Lu Yang de concevoir des corporalités atypiques et hors norme, tout en déstabilisant et en remettant en question les paramètres de l'identité chinoise. Cependant, Lu Yang n'est pas le seul artiste dans l'art contemporain chinois qui convoque et qui se réapproprie cette esthétique visuelle. On peut ainsi remarquer qu'il s'agit d'un phénomène d'influence et d'échange particulièrement complexe. Par exemple, des artistes comme Cao Fei (1978-), Ye Funa (1986-), ou encore Yuen Hsieh à Taïwan se réclament aussi d'une manière implicite ou explicite de la culture visuelle japonaise. Il s'agit donc ici de théoriser davantage cet aspect pour explorer encore plus en profondeur les échanges transculturels entre ces deux pays.

Deuxièmement, la question de la philosophie et de l'iconographie bouddhique a été discutée et introduite dans le troisième chapitre de la thèse, mais elle mérite aussi d'être développée de manière beaucoup plus approfondie. Cependant, il ne s'agit pas seulement de retracer et de révéler toutes les références au bouddhisme dans ses films. Au contraire, il s'agit plutôt d'illustrer et de démontrer comment, d'une part, les films performant et mettent en scène des concepts bouddhiques importants, et, d'autre part, comment ils proposent aussi une réinterprétation contemporaine de ces concepts dans un contexte marqué par une multitude de crises économiques, sociales, politiques et environnementales. De plus, il faut aussi souligner que l'œuvre de Lu Yang est en constante évolution et transformation. Depuis 2018, Lu Yang conceptualise des films et des performances

inspirés de son avatar virtuel qu'il a nommé *Doku* et dont le nom s'inspire aussi d'un soutra. Lu Yang explore notamment par l'entremise de cet avatar la question de la réincarnation dans le monde virtuel. Cet avatar non-binaire a été créé à partir de technologies sophistiquées. Il possède les caractéristiques physiques principales (cheveux, visage, apparence physique) de l'artiste et il lui permet de repousser et de redéfinir les limites de la corporalité dans l'espace digital. L'apparence visuelle de cet avatar peut ainsi être modifiée à l'infini et cet aspect sera d'ailleurs utilisé pour représenter les six mondes de la réincarnation dans le bouddhisme. Ainsi, on remarque que plusieurs aspects de la philosophie bouddhique continuent de préoccuper l'artiste et de prendre une place considérable dans sa réflexion. Par exemple, un film comme *Doku The Self* (2022), présenté récemment à la Biennale de Venise, marque une rupture importante dans sa carrière et contribue aussi à son renouvellement. Ce film introduit pour la première fois un aspect narratif. De plus, la dimension philosophique, conceptuelle et aussi spirituelle occupe une place de plus en plus centrale au profit de l'aspect expérimental, choquant, déviant, et provocateur développé dans *Uterus Man* et dans *Delusional Mandala* par exemple.

Le dernier aspect concerne plutôt la question de la performance et de la danse, qui a aussi été mentionnée, mais qui mérite une attention et une analyse soutenue d'un point de vue esthétique et conceptuel. La question de la danse a été introduite dès *Delusional Mandala* où l'avatar virtuel danse de manière excessive et convulsive. Les chorégraphies sont omniprésentes dans les films de l'artiste. Les avatars sont toujours en train de bouger, de danser et ne sont pratiquement jamais statiques. Cette exploration du mouvement et l'usage de la chorégraphie sont développés dans presque toutes ses œuvres, que ce soit *Delusional Mandala*, *Delusional World*, ou encore *Electromagnetic Brainology*, et elle sera abondamment exploitée dans la série d'œuvres *Doku* (2018-). En effet, les mouvements de son avatar virtuel dans cette série d'œuvres seront modelés grâce à des technologies hautement performantes de capture de mouvement et de reconnaissance

faciale. Par exemple, Lu Yang utilise les mouvements et les expressions faciales de danseurs balinais qu'il jumelle avec des chorégraphies urbaines provenant du Japon et d'ailleurs. Ce mélange d'influences provoque et crée donc une gestuelle atypique ainsi que des mouvements qui sont aberrants.

En somme, l'inventivité, la créativité, et l'originalité sans bornes de Lu Yang contribuent à son développement et à son rayonnement sur la scène internationale. L'hétérogénéité de son œuvre médiatique entraîne aussi l'élaboration d'une multiplicité de perspectives critiques sur son art qui ont été étudiées tout au long de cette thèse et qui continueront à être analysées et à être discutées à l'avenir.



## Bibliographie

- Abdessamad, F. (2021, 18 Mai). Multimedia Artist Lu Yang Creates Art for Our Times. *Observer*.  
<https://observer.com/2021/05/multimedia-artist-lu-yang-creates-art-for-our-times/>
- Alaimo, S., Hekman, J.S. (2007). *Material Feminisms*. Indiana University Press.
- Amidi, Amid. (2016, 9 août). Lu Yang Delusional Mandala by Lu Yang (NSFW). *Cartoon Brew*.  
<https://www.cartoonbrew.com/cartoon-brew-pick/luyang-delusional-mandala-luyang-nsfw-142943.html>
- Anastasiou, L. (2021). Towards a Digital Self-Portraiture: Lu Yang and the Aesthetics of Post-Narcissim. *SHDW Gallery*. <https://www.shdw.gallery/essay/lu-yang>
- Arguillère, S. (2002). *Le vocabulaire du bouddhisme*. Ellipses.
- Asberg, C., Thele, K., Van der Tuin, I., (2015). Speculative before the Turn: Reintroducing Feminist Materialist Performativity. *Cultural Studies Review*, 145-72.
- Azzarello, N. (2016, 25 Octobre). Istanbul Design Biennial: Lu Yang's Delusional Mandala is a Digitized Asexual Avatar. *Design Boom*.<https://www.designboom.com/design/istanbul-design-biennial-lu-yang-delusional-mandala-film-digital-avatar-10-25-2016/>
- Bao, W. (2015). *Fiery Cinema: The Emergence of an Affective Medium in China, 1915-1945*. University of Minnesota Press.
- Bao, H. (2020). *Queer China: Lesbian and Gay Literature and Visual Culture under Post-Socialism*. Routledge.
- Bartlett, V. (2016). Between a rock and a tall pine: the 'grotesque' as an expression of irony and identity crisis in Chinese art. *Journal of Contemporary Chinese Art*. 3, 1-2, 81-89.
- Berry, C., Martin, F., Yue.,A. (2003). *Mobile Cultures: New Media in Queer Asia*. Duke University Press.
- Bourlez, F (2018). *Queer Psychanalyse: Clinique mineure et déconstruction du genre*. Herman Éditeurs.
- Bovino, E. (2021, 3 Février). MetaObjects: Towards a Theory of Studio Practice. *Ocula Magazine*. <https://ocula.com/magazine/conversations/metaobjects/>
- Barad, K. (2007). *Meeting The Universe Halfway : Quantum Physics and The Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press.

- Bennett, J. (2010). *Vibrant Matter : A Political Ecology of Things*. Duke University Press.
- Beckman, F. (2011). *Deleuze and Sex*. Edinburgh University Press.
- Bergson, H. (1896). *Matière et mémoire*. Éditions Flammarion.
- Bergson, H. (1907). *L'évolution créatrice*. PUF.
- Bergson, H. (1934). *La pensée et le mouvant. Essais et conférence*. Éditions Flammarion.
- Bergson, H. (2019). *L'âme et le corps suivi de Le cerveau et la pensée*. Payot et Rivages.
- Bolton, C., Istvan, R., Tatsumi, T. (2007). *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. University of Minnesota Press.
- Bolton, C. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press.
- Bouissou, J-M. (2012). *Manga : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Picquier Poche.
- Bourassa, R. (2014). Capture de mouvement et illusionisme : pour une anthropologie de l'effet de présence. Dans *La capture de mouvement : le modelage de l'invisible*, dir Grosoli, M, Massuet, J-B, Presses de L'Université de Rennes.
- Bowden, S. (2012). *The Priority of Events: Deleuze's Logic of Sense*. Edinburgh University Press.
- Braidotti, R. (2002). *Metamorphoses : Towards a Materialist Theory of Becoming*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2011). *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*. Columbia University Press.
- Braidotti, R. (2022). *Post-Human Feminism*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2019). *Post-Human Knowledge*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- Braidotti, R., Hlavajova, M. (2018). *Posthuman Glossary*. Bloomsbury Academic.
- Braidotti, R., Bignall., S (2019). *Posthuman Ecologies: Complexity and Process after Deleuze*. Rowman and Littlefield International.

Braidotti, R., et Wong, K., (2018). *Deleuze and the Humanities: East and West*. Rowman and Littlefield International.

Brett, A., Duffield, R. (2020). Beyond surveillance capitalism: Privacy, regulation, and big data in Europe and China. *Economy and Society*, 49, 2, 187-212. <https://doi.org/10.1080/03085147.2019.1690275>

Brown, W. (2013). *Super-Cinema: Film-Philosophy for the Digital Age*. Berghahn Book.

Brown, S. (2010). *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. Palgrave Macmillan.

Brennan, L. (2016, 13 août). "Cancer Baby". *Cncreate*, <http://luyang.asia/2017/03/06/cncreate-luyang/>

Buchanan, I., et Colebrook, C., (2000). *Deleuze and Feminist Theory*. Edinburgh University Press.

Buswell, R., Lopez, D. (). *The Princeton Dictionnaire of Buddhism*. Princeton University Press.

Butler, J. (1990). *Trouble dans le genre : le féminisme et la subversion de l'identité*. La Découverte/Poche.

Butler, J. (1993). *Ces corps qui comptent : de la matérialité et des limites discursives du sexe*. Éditions Amsterdam.

Burke, H. (2019). Portrait Lu Yang: The Universe is on Fire. *Spike Art Magazine*, 95-103. [https://harryburke.info/wp-content/uploads/2019/02/SPIKE58\\_Portrait\\_LuYang\\_.pdf](https://harryburke.info/wp-content/uploads/2019/02/SPIKE58_Portrait_LuYang_.pdf)

BMW Group Culture. (2021, 16 février). How Artist Lu Yang Teamed Up with BMW and Acute Art to Create a Futuristic Project About Robots and Technology. *ArtNet*. <https://news.artnet.com/art-world/bmw-lu-yang-interview-1932718>

Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture*. London: Athlone Press.

Cerini, M. (2018, 22 Mars). Pleasure principle: meet the Chinese artist breaking taboos for fun, not politics. *CNN Style*. <https://www.cnn.com/style/article/lu-yang-art-basel-hong-kong/index.html>

Chen, M. (2012). *Animacies: Biopolitics, Racial Mattering and Queer Affect*. Duke University.

- Chiang, H. (2012). *Transgender China*. Palgrave Macmillan.
- Chiang, H. (2018). *Sexuality in China: Histories of Power and Pleasure*. University of Washington Press.
- Chiang, H. (2018). *After Eunuchs: Science, Medicine, and the Transformation of Sex in China*. Columbia University Press.
- Cheng, A. (1997). *Histoire de la pensée chinoise*. Seuil.
- Christie's. (2015, 13 mars). Five rising stars of Chinese contemporary arts. *Christie's*. [https://www.christies.com/features/5\\_Chinese\\_Contemporary\\_Artists-5781-1.aspx](https://www.christies.com/features/5_Chinese_Contemporary_Artists-5781-1.aspx)
- Clark, P. (2012). *Youth Culture in China: From Red Guards to Netizens*. New York: Cambridge University.
- Colebrook, C. (2014). *Death of the PostHuman : Essays on Extinction volume 1*. Open Humanities Press.
- Colebrook, C. (2014). *Sex after Life : Essays on Extinction volume 2*. Open Humanities Press.
- Combes, M. (2012). *Gilbert Simondon and The Philosophy of the Transindividual*. MIT Press.
- Coole, D., Frost, S. (2011). *New Materialisms : Ontology, Agency, Politics*. Duke University Press.
- Csicsery-Ronay, I. (2002). On the grotesque in science-fiction. *Science Fiction Studies*, 29, 1, 71-99.
- Culler, J. (2016). *Théorie littéraire*. Presses Universitaires de Vincennes.
- Cull, L. (2009). *Deleuze and Performance*. Edinburgh University Press.
- Cull, L. (2013). *Theatres of Immanence: Deleuze and the Ethics of Performance*. Palgrave Macmillan.
- Cusset, F. (2003). *French Theory : Foucault, Derrida, Deleuze et cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*. La Découverte/Poche.
- Culp, A. (2020). *Dark Deleuze*. Éditions Divergence.
- Davis, N. (2013). *The Desiring-Images : Gilles Deleuze and Contemporary Queer Cinema*. Oxford University Press.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Presses universitaires de France.

- Deleuze, G. (1966). *Le bergsonisme*. PUF.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1967). *Le froid et le cruel. Présentation de Sacher-Masoch*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1972). *L'Anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie I*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1975). *Kafka, pour une littérature mineure*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1980). *Mille-Plateaux. Capitalisme et schizophrénie II*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1983). *L'image-mouvement*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1985). *L'image-temps*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1981). *Francis Bacon : Logique de la sensation*. Éditions de la Différence.
- Deleuze, G. (1990). *Pourparlers (1972-1990)*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G., et Parnet, C. (1977). *Dialogues*. Flammarion.
- Deleuze, G. (1988). *Le pli. Leibniz et le baroque*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1986). *Foucault*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie?* Éditions de Minuit.
- Denson, S. (2020). *Discorrelated Images*. Duke University Press.
- De Boever, A. (2012). *Gilbert Simondon : Being and Technology*. Edinburgh University Press.
- Dexin, B. (2015, 13 Juillet). Essay on Lu Yang for the 56th Venice Biennale China Pavillon. <https://blancdexin.com/2015/07/13/essay-on-lu-yang-for-the-56th-venice-biennial-china-pavillion-catalogue/>
- De Toni, A. (2014, 21 mars). Lu Yang's Uterus Man. *Cool Hunting*. <https://coolhunting.com/culture/lu-yangs-uterus-man/>
- Dolphijn, R., Van der Tuin, I. (2012). *New Materialisms: Interviews and Cartographies*. Open Humanities Press.
- Dosse, F. (2009). *Gilles Deleuze et Félix Guattari*. La Découverte/Poche.

- Dumas, R. (2018). *The Monstrous-Feminine in Contemporary Japanese Popular Culture*. Palgrave Macmillan.
- Edelman, L. (2004). *No Future : Queer Theory and the Death Drive*. Duke University Press.
- Estiler, K. (2021, 12 Mars). New Media Artist Lu Yang releases ‘Material World Knight’ Print Editions. *Hypebeast*. <https://hypebeast.com/2021/3/lu-yang-the-material-world-knight-print-release-shdw-gallery>
- Fan, V. (2015). *Cinema Approaching Reality: Locating Chinese Film Theory*. University of Minnesota Press.
- Fan, V. (2022). *Cinema Illuminating Reality: Media Philosophy through Buddhism*. University of Minnesota Press.
- Fan, V. (2020). Cinematic Imaging and Imagining through the lens of Buddhism. *Paragraph: A Journal of Critical Theory*, 43, 3, 364-380.
- Faure, B. (1994). *Sexualités bouddhiques. Entre désirs et réalités*. Flammarion.
- Feola, J. (2017, 4 Novembre). Mindful Indulgence: Lu Yang’s Art as Spiritual Entertainment. *Radii China*. <https://radiichina.com/lu-yang-interview/>
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Post-Humanism (Theory in New Humanities)*. Bloomsbury Academic.
- Foucault, M. (1966). *Les mots et les choses*. Gallimard.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir*. Gallimard.
- Foucault, M. (1976). *La Volonté de savoir*. Gallimard.
- Forman, S. (2021, 23 Mars). When everything is burning, just keep dancing: enter Lu Yang’s Delusional World. *Art Review*. <https://artreview.com/keep-dancing-lu-yang-delusional-world/>
- Foster, T (2005). *The Souls of CyberPunk: Posthumanism as Vernacular Theory*. University of Minnesota Press.
- Fuller, M. (2005). *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*.
- Gaffney, P. (2010). *The Force of the Virtual. Deleuze, Science and Philosophy*. University of Minnesota Press.
- Gardner, W. (2009). The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the work of Oshii Mamoru and Kon Satoshi. *Revue Canadienne d’Études cinématographiques / Canadian Journal of Film Studies*, 18, 1, 44-70.

Gantert, N., Lin-Kröger, M. (2022). Pushing the Boundaries. Curating Lu Yang, a global artist embedded in Local Situatedness. *Screen Bodies*, 7.1, 146-158.

Gaskin, S. (2020, 13 novembre). Lu Yang Destroys Self in Motion Capture Performance. *Ocula Magazine*. <https://ocula.com/magazine/art-news/lu-yang-destroys-self-through-motion-capture/>

Gaskin, S. (2019, 27 Avril). China's Post-Intranet Artists Get Personal. *Ocula Magazine*. <https://ocula.com/magazine/features/chinas-post-intranet-artists-get-personal/>

Girst, T. (2019, 12 Juin). Lu Yang selected for next BMW Art Journey. Shanghai-based artist to explore human mimicry of robots by capturing the movements of dancers in Indonesia, India, and Japan. *Press Club BMW Group*. <https://www.press.bmwgroup.com/global/article/detail/T0297043EN/lu-yang-selected-for-next-bmw-art-journey-shanghai-based-artist-to-explore-human-mimicry-of-robots-by-capturing-the-movements-of-dancers-in-indonesia-india-and-japan?language=en>

Gladston, P. (2014). *Contemporary Chinese Art : A Critical History*. Reaktion Books.

Gosling, E. (2019, 15 Mars). Lu Yang's brilliant multimedia work explores sexuality and mortality through kitsch and manga reference, *Creative Boom*. <https://www.creativeboom.com/inspiration/lu-yang/>

Greengard, S. (2019). *Virtual Reality*. MIT Press.

Greenspan, A. (2014). *Shanghai Future: Modernity Remade*. Oxford University Press.

Greenberger, A. (2020, 3 Novembre). Inside Lu Yang's Studio During Lockdown. *Artnews*. <https://www.artnews.com/art-news/artists/lu-yang-artist-studio-visit-1234575634/>

Grogan, B. (2020, 24 juillet). Lu Yang Creates Virtual Human Music Video for British Band The 1975. *RadiiChina*. <https://radiichina.com/lu-yang-doku-the-1975/>

Gronlund, M. (2016). *Contemporary Art and Digital Culture*. Routledge.

Genosko, G. (2002). *Guattari : An Aberrant Introduction*. Bloomsbury Academic.

Genosko, G. (1996). *The Guattari Reader*. Wiley-Blackwell.

Grave, J. (2016, 29 Juin). Chinese Artist Lu Yang, Showing now at Interstitial in Georgetown, Makes Good Art for Bad Dreams. *The Stranger*. <https://www.thestranger.com/visual-art/2016/06/29/24268512/chinese-artist-lu-yang-showing-now-at-interstitial-in-georgetown-makes-good-art-for-bad-dreams>

Grosz, E. (1994). *Volatile Bodies : Toward a Corporeal Feminism*. Indiana University Press.

Grosz, E. (1995). *Space, Time and Perversion*. Routledge.

Grosz, E. (2004). *The Nick of Time: Politics, Evolution, and the Untimely*. Duke University Press.

Grosz, E. (2005). *Time Travels: Feminism, Nature, Power*. Duke University Press.

Grosz, E. (2018). *The Incorporeal: Ontology, Ethics and the Limits of Materialism*. New York: Columbia University Press.

Guillaume, L., Hughes, J. (2011). *Deleuze and The Body*. Edinburgh University Press.

Guattari, F. (1979). *L'inconscient machinique : essais de schizo-analyse*. Éditions Recherche.

Guattari, F. (2012). *La révolution moléculaire*. Presses ordinaires.

Guest, L. (2017, 24 Février). Old meets New in Chinese Art: Five Young Chinese Artist to Watch. Culture Trip.

<http://luyang.asia/2017/03/08/the-culture-trip-old-meets-new-in-chinese-art-five-young-chinese-artists-to-watch/>

Guo Xiaofei, S. (2020). Doubting Sex: Examining the Biomedical Gaze in Lu Yang's *Uterus Man* (2013). *immediations*. No. 17. <https://courtauld.ac.uk/research/research-resources/publications/immeditations-postgraduate-journal/immediations-online/2020-2/sophie-xiaofei-guo-doubting-sex-examining-the-biomedical-gaze-in-lu-yangs-uterusman/>

Hall, C. (2011, 27 avril). Lu Yang: Defying Chinese art conventions. *Travel CNN*.

<http://luyang.asia/2017/02/15/cnn-lu-yang-defying-chinese-art-conventions/>

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women : The Reinvention of Nature*. Routledge.

Hawkins, S. (2022). *Deleuze and the Gynesis of Horror: From Monstrous Births to the Birth of the Monster*. Bloomsbury Academic.

Hayles, K. (1999). *How We Became Post-Human : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, Informatics*. Chicago University Press.

Heinrich, A. (2018). *Chinese Surplus: Biopolitical Aesthetics and the Medically Commodified Body*. Duke University.

Heinrich, A., Monnet, L., Remy-Handfield, G. (2022). Introduction. Lu Yang: An Artist in Transformation. *Screen Bodies*, 7.1, 1-12.



- Heinrich, A, Ta-wei, C, Chiang, H. (2020). Introduction: Toward a Queer Sinofuturism. *Screen Bodies*, 5.2, 38-45.
- Hird, M., et Noreen, G. (2008). *Queering the Non/Human*. Routledge.
- Hird, M. (2004). *Sex, Gender and Science*. Palgrave Macmillan.
- Hird, M. (2002). *Reproducing Sexual Difference*, *Parallax*, 8:4, 94-107.
- Hottois, G, Missa, J-N et Perbal, L. (2015). *Encyclopédie du trans/posthumanisme – L’humain et ses préfixes*. Vrin.
- Huang, B, Niu, A, G, Roh, S, D. (2015). *Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History and Media*. Rutgers University Press.
- Huber, J, and Zhao, C. (2013). *The Body at Stake: Experiments in Chinese Contemporary Art and Theatre*.
- Hui, Y. (2020). *Art and Cosmotechnics*. E-flux Architecture.
- Hui, Y. (2016). *The Question Concerning Technology in China: An Essay in Cosmotechnics*. Urbanomic.
- Hui, Y. (2021). *La question de la technique en Chine*. Rue Dorion.
- James, W. (2005). *Essais d’empirisme radical*. Flammarion.
- Jiang, T. (2006). *Contexts and Dialogue: Yogacara Buddhism and Modern Psychology on the Subliminal Mind*. Honolulu: University of Hawai’I Press.
- Jiehong, J. (2021). *The Art of Contemporary China (World of Art)*. Thames & Hudson.
- Kapstein, M, T. (2014). *Tibetan Buddhism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Keeling, K. (2019). *Queer Times, Black Futures*. New York University Press.
- Keown, D. (2013). *Buddhism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Keown, D. (2014). *A Dictionary of Buddhism*. Oxford University Press.  
<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198605607.001.0001/acref-9780198605607>
- Keown, D., Prebish, C. (2007). *Encyclopedia of Buddhism*. New York: Routledge.
- Kholeif, O. (2014). *You Art Here: Art after the Internet*. Cornerhouse.

- Kim, J. (2016). *Between Film, Video and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post Media Age*. Bloomsbury Academic.
- Kim, J. (2017). *Digital and Postdigital 3D Animation in the Contemporary Chinese art scene: Miao Xiaochun and Lu Yang*, *Journal of Chinese Cinema*, 11, 3, 227-242.
- Kim, J. (2019). Postinternet Art of the Moving Image and the Disjunctures of the Global and the Local: Kim Hee-cheon and Other Young East Asian Artists. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 21.7. : <https://doi.org/10.7771/1481-4374.3657>
- Koivuniemi, A, Otto,K. (2014, Octobre). When “altering brain function” becomes “mind control”. *Frontiers in Systems Neuroscience*. 8, 1-6. doi:10.3389/fnsys.2014.00202.
- Kwai, I. (2019, 30 Mai). Seeing China Through Art, Not Politics”. *The New York Times*. <https://www.google.ca/amp/s/www.nytimes.com/2019/05/30/world/australia/chinese-art-white-rabbit.amp.html>
- Lai, O. (2021). “In Depth: Lu Yang” *ArtAsiaPacific*, 54-55.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2018). *The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation and Game Media*. University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2017). *The Animation of China: an interim report*. *Journal of Chinese Cinema*, 11, 2, 123-139. <https://doi.org/10.1080/17508061.2017.1325121>
- Lapoujade, D. (2014). *Deleuze, les mouvements aberrants*. Éditions de Minuit.
- Lapoujade, D. (2017). *Aberrant Movements : The Philosophy of Gilles Deleuze*. Semiotext.
- Lee, J (2022). Lu Yang’s Cancer Baby : Coercions of the Image. *Screen Bodies*, 7.1, 29-43.
- Leeker, M. (1996). Le retour paradoxal du corps. L’acteur bio-électronique. *Puck/La marionnette et les autres arts*.
- Leiva, A. (2020, 17 avril). *Du devenir-parasite. Le corps manga entre posthumanité et horreur corporelle*, *Captures*, 4, 2, 2-18. <https://doi.org/10.7202/1068771ar>
- Levitt, D. (2018). *The Animatic Apparatus: Animation, Vitality, and The Futures of the Image*. Zero Books.

- Li, A. (2018, 12 février). Neurocore: Lu Yang. Lu Yang in conversation with Alvin Li. Mousse Magazine. <https://www.moussomagazine.it/magazine/lu-yang-alvin-li-2018/>
- Liu, P. (2015). *Queer Marxism in Two Chinas*. Duke University.
- London, B. (2020). *Video Art: The First Fifty Years*. Phaidon.
- Luciano, D., and Chen, Y.M. Introduction: Has the Queer ever been Human. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 21, 2-3, 2015, 183-207.
- Lushetich, N. (2018). *The Aesthetics of Necropolitics*. Rowmand and Littlefield.
- L'œuvre de la semaine: *Delusional Mandala* de Lu Yang. (2019, 2 mai). Magazine Gaîté Lyrique. <https://gaitelyrique.net/article/oeuvre-de-la-semaine-delusional-mandala-de-lu-yang>
- L, Ian. (2014, 9 Mai). The Cute Side of Cancer ? A New Exhibition by Lu Yang. SmartShanghai. [https://www.smartshanghai.com/articles/art\\_galleries/the-cute-side-of-cancer-a-new-exhibition-by-lu-yang](https://www.smartshanghai.com/articles/art_galleries/the-cute-side-of-cancer-a-new-exhibition-by-lu-yang)
- MacCormack, P. (2007). View of Perversion: Transgressive Sexuality and Becoming-Monster. *Thirdspace: a journal of feminist theory and culture*, 3, 2.
- Macdonald, S. (2016). *Animation in China: History, Aesthetics, Media*. Routledge.
- Malabou, C. (2021). *Métamorphoses de l'intelligence : du QI À L'IA*. PUF.
- Malabou, C. (2008). *What Should We Do with our Brain?* Fordham University Press.
- Mandryk, C. (2016, 1er août). New Alchemists. *Art Almanac*. <http://www.art-almanac.com.au/new-alchemists/>
- Mardsden, R. (2013, 22 Décembre). Physical Singularity” by Ren Hang & Lu Yang. Rachel Marsden Blog. <https://rachelmarsden.blog/2013/12/22/lu-yang-and-ren-hang/>
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual : Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.
- Massumi, B. (1992). *A User's Guide to Capitalism and schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari*. MIT Press.
- Massumi, B. (2001). *A Shock to Thought: Expression after Deleuze and Guattari*. Routledge.

- Massumi, B. (2011). *Semblance and Event : Activist Philosophy and the Ocurrent Arts*. MIT Press.
- Massumi, B. (2015). *Politics of Affect*. Polity Press.
- Massumi, B. (2015) *Ce que les bêtes nous apprennent de la politique*. Éditions Dehors.
- Massumi, B. (2019). *Architectures of the Unforeseen : Essays in the Ocurrent Arts*. University of Minnesota Press.
- Massumi, B. (2021). *Couplets: Travels in Speculative Pragmatism*. Duke University Press.
- McFarlane, Anna, Murphy, Graham J, Schmeink, Lars (2020). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York: Routledge.
- McIver, D. (2009). *A Philosophy of Computer Art*. Routledge.
- Meng, S. (2020, 28 Septembre). Artist Lu Yang’s virtual human “Doku” Hits Paris Fashion Week with Li-Ning. *RadiiChina*. <https://radiichina.com/lu-yang-li-ning-paris-fashion-week/>
- Mondloch, K. (2010). *Screens: Viewing Media Installation Art*. University of Minnesota Press.
- Mondloch, K. (2018). *A Capsule Aesthetic :Feminist Materialisms in New Media Art*. Minnesota Press.
- Monnet, L. (2010). Anatomy of Permutational Desire: Perversion in Hans Bellmer and Oshii Mamoru. *Mechademia*, 5, 285-309.
- Monnet, L. (2011). Anatomy of Permutational Desire, Part II: Bellmer’s Dolls and Oshii’s Gynoids. *Mechademia* 6, 153–69.
- Monnet, L. (2012). Anatomy of Permutational Desire, Part III: The Artificial Woman and The Perverse Structure of Modernity. *Mechademia*, 7, 282-297.
- Monnet, L. (2002). Towards the feminine sublime, or the story of a twinkling monad, shape-shifting across dimension: intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation. *Japan Forum*, 14, 2, 225-268.
- Monnet, L. (2022). Like a Dream, an Illusion, a Drop of Dew, a Flash of Lightning:” Buddhist (Un)reality, Thought Experiments, and the “Ecological Dharma Eye” in Lu Yang’s *Material World Knight Game Film*. *Screen Bodies*, 7.1, 44-78.
- Montebello, P. (2017). *Deleuze, esthétiques – la honte d’être un homme*. Presses du Réel.

- Moulon, D. (2021). *Chefs-d'oeuvre du 21ème siècle: l'art à l'ère digitale*. Nouvelles Éditions Scala.
- Neyrat, F. (2015). *Homo labyrinthus. Humanisme, antihumanisme, posthumanisme*. Éditions du Dehors.
- Nguyen-Okwu, L. (2016, 28 Juin). The Next Artist Who's About To Get Kicked Out of China. Ozy.  
<https://www.ozy.com/around-the-world/the-next-artist-whos-about-to-get-kicked-out-of-china/69755/>
- Nigianni, C. et Storr, M. (2005). *Deleuze and Queer Theory*. Edinburgh University Press.
- NYU Shanghai. (2016, 14 Octobre). Delusional Exhibition by artist Lu Yang. NYU Shanghai.  
<https://shanghai.nyu.edu/news/delusional-exhibition-artist-lu-yang>
- Ouertani, M. (2018). L'image-mouvement au cinéma, de la chronophotographie à la performance capture. *Revue d'études cinématographiques*. 28, 2-3, 157-170. <https://doi.org/10.7202/1067498ar>
- Ost, I., Piret, P., et Van Eynde, L. (2004). *Le grotesque : théorie, généalogie, figures*. Presses de l'Université Saint-Louis.
- Pangburn, DJ. (2015, Novembre). This artist's Nonsexual 3D Avatar Goes Haywire in a Quest for a 'Perfect Brain'. *Vice*.  
<https://www.vice.com/en/article/xy47q3/nonsexual-humanity-takes-form-as-an-artists-3d-avatar>
- Parisi, L. (2004). *Abstract Sex. Philosophy, Biotechnology and the Mutations of Desire*. Continuum.
- Parisi, L. (2013). *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics and Space*. MIT Press.
- Paul, Heike (2019). *Critical Terms in Future Studies*. Palgrave MacMillan.
- Peckham, R. (2010, Mars). Tortuous visions of Lu Yang. The Bioart in China. *Digimag*, issue 52.  
<http://digicult.it/digimag/issue-052/tortuous-visions-of-lu-yang-the-bioart-in-china/>
- Philips, C. (2015, 29 Janvier). Lu Yang. New York at WallPlay and Ventana 244. *Art in America*.  
<http://luyang.asia/2017/02/15/art-in-america-lu-yang/>
- Pisters, P. (2012). *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*. Stanford University Press.

Pollack, B. (2018). *Brand New Art from China: A Generation on the rise*. I.B Tauris.

Pollack, Barbara. (2021, 16 Juin). Lu Yang Imagines Reincarnation in a Virtual World. *Ocula*. [https://ocula.com/magazine/conversations/lu-yang/?utm\\_medium=email&utm\\_campaign=Lu%20Yang%20Imagines%20Reincarnation%20in%20a%20Virtual%20World%20%20Liverpool%20Biennial%20Draws%20History%20into%20the%20Present&utm\\_content=Lu%20Yang%20Imagines%20Reincarnation%20in%20a%20Virtual%20World%20%20Liverpool%20Biennial%20Draws%20History%20into%20the%20Present+CID\\_c5ee5cac09af0e932ee3846f58bcfb9c&utm\\_source=Email&utm\\_term=Read%20More](https://ocula.com/magazine/conversations/lu-yang/?utm_medium=email&utm_campaign=Lu%20Yang%20Imagines%20Reincarnation%20in%20a%20Virtual%20World%20%20Liverpool%20Biennial%20Draws%20History%20into%20the%20Present&utm_content=Lu%20Yang%20Imagines%20Reincarnation%20in%20a%20Virtual%20World%20%20Liverpool%20Biennial%20Draws%20History%20into%20the%20Present+CID_c5ee5cac09af0e932ee3846f58bcfb9c&utm_source=Email&utm_term=Read%20More)

Pollack, B. (2022). Avatar vs Artist. *Screen Bodies*, 7.1, 177-182.

Rafferty, P. (2019). Mortality in the digital age: the many deaths of Lu Yang. Art Basel Hong Kong. <https://www.artbasel.com/news/lu-yang-death-and-the-digital-art-basel-hong-kong-2019>

Rajchman, J. (2014). Introduction. In *Aberrant Movements: The Philosophy of Gilles Deleuze*, translated by Joshua David Jordan, 23-38, Semiotext (e).

Ren, H. (2022). Aesthetics of Futurism: Lu Yang's Art and an Organological Redefinition of the Human in the Planetary Age. *Screen Bodies*, 7.1, 93-110.

Remy-Handfield, G. (2020). Queer Sinofuturism: Aberrant Movements and The Post-Humanist Mutations of Body, Matter and Identity in Lu Yang's Uterus Man. *Screen Bodies*, volume 5.2, 106-122.

Remy-Handfield, G. (2022). The Aesthetic of Grotesque in Lu Yang's Delusional Mandala and Delusional World. *Screen Bodies*, volume 7.1, 111-127.

Renee, Rowan. (2021, 30 Mai). 5 Art Gallery Shows to See Right Now. *New York Times*. <https://www.google.ca/amp/s/www.nytimes.com/2021/05/20/arts/design/5-art-gallery-shows-to-see-right-now.amp.html>

Ricard, M. et Singer, W. (2018). *Cerveau et Méditation : dialogue entre le bouddhisme et les neurosciences*. Pocket.

Roffe, J., Stark, H. (2015). *Deleuze and the Non/Human*. Palgrave MacMillan.

Romaniuk, S., Burgers, T. (2018). How China's AI Technology Exports are Seeding Surveillance Societies Globally. *The Diplomat*. <https://thediplomat.com/2018/10/how-chinas-ai-technology-exports-are-seeding-surveillance-societies-globally/>

Sauvagnargues, A. (2016). *Armmachines. Deleuze, Guattari, Simondon*. Edinburgh University Press.

Sauvagnargues, A. (2010). Entre lucioles et vers luisant. *Multitudes*, 3, 100-109.

Schwendener, M. (2020, 18 Novembre). 5 Art Accounts to Follow on Instagram Now. *New York Times*.

<https://www.google.ca/amp/s/www.nytimes.com/2020/11/18/arts/design/5-art-accounts-to-follow-on-instagram-now.amp.html>

See, T., Bradley, J. (2016). *Deleuze and Buddhism*. Palgrave MacMillan.

Shan, F. (2022). An otaku with Chinese characteristics? Japanese ACG currents in Lu Yang's *The Beast* (2012). *Screen Bodies*, 7.1, 13-28.

Shaviro, S. (2010). *Post-Cinematic Affect*. John Hunt Publishing.

Shiyu, G. (2021). Reshaping posthuman subjectivity: Lu Yang's representation of virtual bodies in the COVID-19 pandemic. *Journal of Contemporary Chinese Art*, 8, 2-3, 267-289.

Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier

Simondon, G. (1964). *L'individu et sa genèse physico-biologique*. Paris : PUF.

Simondon, G. (1989). *L'individuation psychique et collective*. Paris : Aubier.

Speed, M. (2017, 3 Juin). Going to Hell in Berlin, with Lu Yang. *Hyperallergic*.

<https://hyperallergic.com/382727/lu-yang-welcome-to-lu-yang-hell-societe-berlin-2017/>

Sterling, Bruce (2012). *The Manifesto of Speculative Posthumanism*. Available at:

Snerl, J. (2022). Challenging Binaries in Posthuman Worlds: An Analysis of Lu Yang's *The Great Adventure of Material World*". *Screen Bodies*, 7.1, 79-82.

Tang, P-C. (2022). Alone in the Network or: What Plays on a Digital Avatar's Mind. *Screen Bodies*, 7.1, 159-176.

Tahir, S. (2016, 11 Novembre). On Lu Yang's Delusional Crime and Punishment. *On Century Avenue*.

<http://oncenturyavenue.org/2016/11/on-lu-yangs-delusional-crime-and-punishment/>

Tarocco, F. (2016, 20 Avril). "New Media Hell". *Flash Art*.

<https://flash---art.com/article/new-media-hell/>

Tarocco, F. (2021). Transcendence and Immanence: Nonhuman Actants Across Buddhist Imaginaries and Modernist Concerns. Gwangju Biennale. <https://13thgwangjubiennale.org/minds-rising/tarocco-2/>

Tavin, K., Kallio-Tavin, M., and, Ryyneäen, M. (2019). *Art, Excess, and Education: Historical and Discursive Contexts*. Palgrave MacMillan.

Thouny, C. (2022). Afterword: Lu Yang Planetary Techno-Orientalism. *Screen Bodies*, 7.1, 183-187. <https://doi.org/10.3167/screen.2022.070112>

Timeoutshanghai. (2013, 5 Octobre). Lu Yang on Uterus Man. *Time Out Shanghai*. <http://luyang.asia/2017/03/07/timeoutshanghai-lu-yang-on-uterus-man/>

Tyrrell-Morin, C. (2015/2016, Décembre/Janvier). Interview: Robin Pickham on the Contemporary Chinese art scene. *Interviews*, 1, 4. <https://thechart.me/interview-robin-peckham-contemporary-chinese-art-scene/>

Velaise, B. (2016, 9 Février). On “WE CHAT”: Uterus Man. *Method Magazine*. <http://luyang.asia/2017/03/08/method-magazine-on-we-chat-uterusman/>

Wang, P. (2021). *The Future History of Contemporary Chinese Art*. University of Minnesota Press.

Wang, X. (2020, 19 octobre). Digital Reincarnations. *Art Agenda Conversations*. <https://www.art-agenda.com/features/355558/digital-reincarnations>

Wang, X. (2020). Lu Yang: Final Fantasy. *FeedbackLoops*, ACCA, 2019-2020. <https://blancdexindotcom.files.wordpress.com/2020/02/lu-yang-final-fantasy-for-acca.pdf>

Wang, X. (2017, avril). Asian Futurism and the Non-Other. *E-flux*, issue 81. <https://www.e-flux.com/journal/81/126662/asian-futurism-and-the-non-other/>

Wang, X (2014, 21 novembre). Uterus Man, Pelvis Chariot, and the Irreverent Video Games of Lu Yang. *Hyperallergic*. <https://hyperallergic.com/164210/uterus-man-pelvis-chariot-and-the-irreverent-video-games-of-lu-yang/>

Wallace, Allan, B. (2006). *Contemplative Science: Where Neurosciences and Buddhism Converge*. Columbia University Press.

Waldron, William S. (2003). *The Buddhist Unconscious: The Alaya-vijñana in the context of Indian Buddhist Thought*. London and New York: Routledge.

Welland, S. (2018). *Experimental Beijing: Gender and Globalization in Chinese Contemporary Art*. Duke University Press.

Woolsey, Jeremy. (2018, 10 Janvier). Getting Scrambled at Spiral. *Tokyo Art Beat*. <https://www.tokyoartbeat.com/tablog/entries.en/2018/01/getting-scrambled-at-spiral.html>



Wu, D. (2017, 14 Novembre). Welcome to Lu Yang's exuberant anime-laced universe of art and clothing. *I-D*. [https://i-d.vice.com/en\\_uk/article/7x4qgz/lu-yang-special-special-anime](https://i-d.vice.com/en_uk/article/7x4qgz/lu-yang-special-special-anime)

Wolfe, C. (2009). *What is Posthumanism?* University of Minnesota Press.

Wong Lee, A. (2022). Eternal Occurrence, Iteration and Transcendence: Lu Yang's Virtual Motion Capture Performance in the Global Pandemic. *Screen Bodies*, 7.1, 128-145.

Whitehead, N.A. (1933). *Process and Reality*. Free Press.

Wilson, A. (2019). *Aesthesis and Perceptronium: On the Entanglement of Sensation, Cognition and Matter*. University of Minnesota Press.

Xiang, Z. (2018). Transdualism: Toward a Materio-Discursive Embodiment, *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, Volume 5, 3, 425-442.

<http://luyang.asia/>

Yang, Lu. "Lu Yang zhuanfang: suoyou chuangzuo dongli jiushi weile shixian xinzhong suoxiang (Interview with Lu Yang: The motivation of all my creation is to embody what I think)", *Artsy*, 15 April 2013.

<http://www.artspy.cn/news/view/8126>

Yapp, H. (2021). *Minor China: Method, Materialisms and the Aesthetic*. Duke University Press.

Young, M. (2020, Mai/Juin). Lu Yang : In the control room of an otherworldly universe. *ArtAsiaPacific*, 84-87.

Yiqian, W. (2018, 5 Décembre). Lu Yang zhuanfang. *Bijutsu Techno Online*.

[https://mp.weixin.qq.com/s/YucB-zeiebXPS9dku\\_B4dw](https://mp.weixin.qq.com/s/YucB-zeiebXPS9dku_B4dw)

Zhang, G.Z. (2019, 25 Février). Lu Yang's Final Fantasy. *Frieze*.

<https://www.frieze.com/article/lu-yangs-final-fantasy>

Zhang, Gary Zhexi. (2017, 22 Avril). Where Next ? Imagining the dawn of the 'Chinese century'.

*Frieze*. <https://www.frieze.com/article/where-next>

Zhang, Gary Zhexi. (2016, 21 Octobre). Chaos and Control. How postinternet aesthetics are thriving behind the Great Firewall. *Frieze*. <https://www.frieze.com/article/chaos-control>