

Vrai jeu, faux jeu de Cloaca ou l'œuvre rebelle officielle

Valérie Arrault

► **To cite this version:**

Valérie Arrault. Vrai jeu, faux jeu de Cloaca ou l'œuvre rebelle officielle . ART et JEU / JEU et ART, Nov 2016, Montpellier, France. Colloque L'homo ludens du 21e siècle, 2017, <10.5281/zenodo.1247059>. <hal-01661619v2>

HAL Id: hal-01661619

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01661619v2>

Submitted on 22 Dec 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Actes du Colloque ART et JEU / JEU et ART
Colloque scientifique organisé
par le laboratoire RIRRA21
de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3
Semaine du jeu vidéo Montpellier
Vendredi 18 novembre 2016

Vrai jeu, faux jeu de Cloaca ou l'œuvre rebelle officielle

Valérie ARRAULT

Département d'Arts plastiques, Equipe RIRRA 21, université Paul-Valéry Montpellier III

valerie.arrault@univ-montp3.fr

Résumé

La dimension ludique a gagné depuis quelques décennies l'esprit contemporain des sociétés occidentales postindustrielles. Une brève synthèse sur le contexte socio-politique et culturel montre comment celui-ci, selon une approche sociocritique, rend favorable son déploiement au point même de pouvoir analyser le jeu comme une structure signifiante de consolation anesthésiante à l'époque contemporaine. La seconde partie examine comment le jeu propre à toute création, est mis à l'épreuve d'une création bioartistique, notamment *Cloaca* de Wim Delvoye. L'intégration des dimensions — ludique et ironique — dans le processus créatif se fait l'écho d'une nouvelle conception de l'humain sous emprise des biotechnologies. L'hypothèse retenue repose sur la dimension ludique qui constitue un des horizons d'attente du monde de l'art susceptible d'être un des critères potentiels artistiques et esthétiques en mesure de déjouer les conventions anthropologiques et dé-limiter les perceptions culturelles et sociales. S'étant fixé le but d'ouvrir sur d'autres perspectives d'avenir, l'enjeu de l'œuvre réside dans sa dimension ludique, enfantine et régressive pour convaincre, tout en amusant un public, éventuellement médusé, devant ce qu'il croyait juste être une œuvre provocante, rebelle.

Mots clés : processus de création, dispositif bioartistique, jeu contre-culturel, transhumanisme.

L'esprit ludique

La dimension ludique a gagné sans aucun doute l'esprit contemporain, et fait en sorte que l'esprit du jeu structure nombre des activités humaines, à telle enseigne que l'approche sociocritique est en mesure de l'analyser comme étant une structure signifiante de l'actuelle Totalité.

Quels que soient les approches et les points de vue, un très bref rappel des actuelles conditions socio-politiques du monde et de ses contextes rassemblés en une Totalité, fait état

de crises multiples particulièrement anxiogènes pour l'individu contemporain. Se succèdent et s'accumulent, en effet, des crises environnementales et sanitaires, des crises politiques, des crises économiques et des crises culturelles. Lesquelles dessinent concomitamment un état de désenchantement qui ne fait, hélas, que croître avec la mondialisation économique, mais dont l'idéal du progrès continue d'instiller une croyance bien que le progrès finisse par être perçu de plus en plus comme un mythe. Les avertissements pleuvent mais ne réussissent toutefois pas ou peu à convaincre les maîtres du monde de changer de modèle de société.

Récemment quinze mille scientifiques¹ géographes, biologistes, ingénieurs agronomes, spécialistes du climat ou des océans, de zoologie ou d'halieutique ont encore tiré la sonnette d'alarme sur l'amenuisement ou l'épuisement des ressources naturelles planétaires. Dans un même temps, certains politologues, sociologues² et économistes³ se risquaient à étudier une démocratie bafouée, tout comme certains philosophes⁴ s'inquiètent continuellement de la croissance des inégalités sociales et de la montée des communautarismes⁵, tandis que d'autres mesurent enfin l'emprise du déferlement technologique⁶. Autant de problèmes qui ne sont que les effets concrets et réels engendrés par l'utopie libérale auxquels l'individu contemporain est confronté quotidiennement pour survivre.

Désarmé, l'individu ne se sent plus adapté à ces mutations accélérées. Ne pouvant plus de surcroît se raccrocher à un projet de société socialement ambitieux qui lui permette d'envisager l'avenir d'une vie individuelle et collective décente, force est de constater que l'individu contemporain s'en remet de plus en plus au hasard et au jeu dans l'espoir de conjurer cette spirale et se départir de ce profond malaise de civilisation.

Le jeu de l'art, du processus de création au processus de légitimation

L'art, à l'instar de toute autre activité humaine, s'est progressivement désinvesti des utopies modernes bien avant la chute du mur de Berlin (1989) pour souscrire aux nouvelles règles du jeu de l'économie politique que lui a offert tout d'abord le capitalisme culturel par le biais de ses industries, et depuis ces quarante dernières années, l'industrie du numérique.

Bien que ses conditions d'autonomie soient de plus en plus restreintes, l'art continue de jouer sa partie.

On en profitera pour rappeler à cette occasion que le système de l'art contemporain ressort d'un jeu qui confronte les processus de création à la réception du public par le biais des processus de légitimation institutionnelle. Pour que le jeu se fasse et qu'il soit palpitant, chacun le sait, il faut au moins deux joueurs, Nathalie Heinich dirait plutôt trois ! Ne seront toutefois pas ici reprises les analyses pertinentes de l'ouvrage *Le triple jeu de l'art contemporain*⁷ de la sociologue Nathalie Heinich qui fit le constat, en 1998, de la participation des institutions muséales et culturelles dans le processus de légitimation d'une œuvre.

¹ Plus de 15 000 scientifiques de 184 pays signent un appel contre la dégradation catastrophique de l'environnement. Ce constat alarmiste est celui de quinze mille scientifiques indépendants, signataires d'un «Avertissement à l'humanité» publié dans la revue scientifique *Bioscience*, novembre 2017.

² Tony Atkinson, Michel Glaude et Lucile Olier, Thomas Piketty, *Rapports sur les Inégalités économiques*, La documentation française, 2001.

³ Thomas Piketty, *Le Capital au XXI^e siècle*, Paris, Seuil, 2013, p.16 : « le capitalisme produit mécaniquement des inégalités insoutenables, arbitraires, remettant radicalement en cause les valeurs méritocratiques sur lesquelles se fondent nos sociétés démocratiques. »

⁴ Jean-Claude Michéa, *L'Empire du moindre mal : essai sur la civilisation libérale*, Climats, 2007. *Notre ennemi, le capital*, Paris, Flammarion, coll. « Climats », 2017.

⁵ Jean-Paul Nassaux, « Le communautarisme mis en cause lors d'un colloque – *La République face aux communautarismes* – et dans un ouvrage de Julien Landfried – *Contre le communautarisme* », *Pyramides*, 13 | 2007, 61-70.

⁶ Eric Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Ed. L'Echappée, 2016.

⁷ Nathalie Heinich, *Le triple jeu de l'art contemporain*, Minuit, 1998. « C'est là le jeu à trois partenaires, ce « triple jeu » qui donne sens aux étranges avatars des avant-gardes actuelles. Pour le comprendre, il faut donc s'intéresser non seulement aux propositions des artistes (peintures et sculptures, installations et assemblages, performances et happenings, interventions *in situ* et vidéos), mais aussi aux réactions auxquelles elles donnent lieu (gestes, paroles, écrits) et aux instruments de leur intégration à la catégorie des œuvres d'art (murs des musées et des galeries, argent et nom des

Cela étant, à la différence d'une recherche en sociologie de l'art, ce travail de recherche, inscrit dans le champ des arts plastiques s'intéresse plus intensément aux processus de création des œuvres afin d'y déceler les inconscients culturels qu'ils véhiculent et notamment comment l'œuvre incorpore les traces de l'Histoire, et dans le dispositif bioartistique choisi, ici, les traces idéologiques de l'emprise technologique.

Nouvelles règles du jeu

L'art joue, comme il a toujours joué avec toutes les contraintes et les opportunités de ses conditions de création. En ces temps, il importe néanmoins de saisir que l'art joue avec les nouvelles règles artistiques prescrites par le monde de l'art de la deuxième décennie du XXI^e siècle, dont la particularité est d'avoir intériorisé *La fin proclamée de la modernité* artistique pour parler comme le philosophe italien Gianni Vattimo⁸. Avec la mondialisation et la postmodernité, le marché de l'art a, en effet, « connu la plus formidable croissance au XXI^e siècle »⁹, précise Thierry Ehrmann, directeur de *artprice*, le leader mondial de l'information sur le marché de l'art. De plus, l'art joue en s'appropriant les récentes techniques dont les puissants dispositifs technoscientifiques qui sont mis à sa disposition. Chacun peut prendre connaissance dans la presse que de nombreux artistes n'entonnent plus du tout de point de vue critique et proclament assez volontiers, à l'instar de Wim Delvoye : « Aujourd'hui, nous sommes entrés dans une ère où c'est le marché qui compte, la vente et le collectionneur passent avant tout »¹⁰ [Le *Huffington Post* : 29 09/16] et encore : « Je suis très enthousiaste de notre siècle. Je suis fasciné par la génétique, le transgénique, les hybrides, la science... Je veux inclure tout ce qui est nouveau dans mon œuvre »¹¹ [Journal *Le Monde* : 2005]

Cloaca de Wim Delvoye, s'avère, en conséquence, une œuvre emblématique de l'ère libérale et technologique tout à fait pertinente permettant de s'attacher à un cas d'étude concret. En outre, l'artiste belge déploie une œuvre polymorphe où le jeu est une constante intégrée à la dimension technologique.

Jeux de détournement et de renversement

Wim Delvoye fait, en effet, partie de ces artistes qui ont introduit intentionnellement un esprit ludique dans leur démarche artistique, en en faisant une structure significative, instaurant des poïétiques actuelles. Il suffit de se rendre sur la page d'accueil du site artistique personnel de l'artiste, comparable à une première de couverture d'un ouvrage, pour voir que l'esthétique choisie se signale par l'usage de codes graphiques d'un jeu vidéo. Sur une table de jeu quadrillée, se dressent bien alignées les séries sur lesquelles il travaille depuis plus de vingt-cinq ans, en appliquant les règles du jeu du détournement situationniste hybridées à celles du jeu sans limites du libéralisme. Puisant dans les objets du quotidien le plus banal, selon la logique de Duchamp, Wim Delvoye les choisit non pour en faire des *ready-made* mais pour les sublimer en objets d'art précieux, dignes d'être admirés pour leur savoir-faire artisanal et leur esthétique décorative, soit de bois orné, de métal savamment gravé ou finement guilloché. Ainsi des camions-toupies, camions poubelles et bétonneuses sont ainsi détournés, transfigurés en grandioses objets d'art gothique, tout comme des

institutions, pages des revues, paroles et écrits des spécialistes). » http://www.leseditionsdeminuit.fr/livre-Le_Triple_jeu_de_l%E2%80%99art_contemporain-2111-1-1-0-1.html

⁸ Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, Garzanti, Milan, 1985.

⁹ « Le record historique à 110,5m\$ pour une œuvre contemporaine illustre le fabuleux potentiel financier de l'Art Contemporain. L'essor de ce segment, véritable moteur du Marché de l'Art aujourd'hui, repose sur un cercle vertueux qui le rend omniprésent dans le paysage culturel ». <https://fr.artprice.com/artprice-reports/le-marche-de-lart-contemporain-2017/le-marche-de-lart-contemporain-2017>

¹⁰ Pauline Weber, « Wim Delvoye, l'enfance de l'art », *Le Huffington Post*, 29/09/2016, http://www.huffingtonpost.fr/pauline-weber/wim-delvoye-galerie-perrotin_b_5907874.html

¹¹ Wim Delvoye, "Je cherche à donner une cotation à l'art" Journal *Le Monde*, Propos recueillis par Geneviève Breerette 25/08/2005. http://www.lemonde.fr/culture/article/2005/08/25/wim-delvoye-je-cherche-a-donner-une-cotation-a-l-art_682535_3246.html#27O96aVh8ZVmlQMB.99

sérigraphies issues de radiographies contemporaines sont substituées à des vitraux médiévaux tandis que des tatouages de logos de marque de luxe s'incrument sur des peaux de cochons vivants ou taxidermés. D'autres outils de chantier sont anoblis de blasons aristocratiques, quand ce ne sont pas des pneus sculptés qui se transforment en pièces décoratives, ou des valises contemporaines en métal repoussé qui se trouvent converties en pièces de musée par un travail d'ornementation d'artisanat de luxe.

Inversement des statuts, renversement des hiérarchies, brouillage des valeurs artistiques et esthétiques, relativisme culturel, jeux infinis entre le noble et l'ignoble, entre l'art et le non-art, entre l'artisanat et l'art dit libre, entre les motifs d'un passé artistique cultivé et des objets industriels, Wim Delvoye joue sur différents registres, représentations, croyances et hybride la catégorie esthétique du beau avec le banal du quotidien, tels des sols en marbre issus des palais de la Renaissance italienne, dont il conçoit le calepinage avec de simples tranches de jambon.

Jeux sur les processus de création/production/consommation

En l'an 2000, Wim Delvoye commença à réaliser un tout autre genre de série et exposa des machines biotechnologiques hyper-sophistiquées. Ces machines avaient pour fonction de reproduire le processus de la digestion gastro-intestinale humaine jusqu'à sa destination finale. Ces fameuses « machines à caca », furent nommées à juste titre *Cloaca*¹². Leur exposition dans de nombreux musées internationaux confirme que les diverses versions de la machine *Cloaca*¹³ ont reçu les saints sacrements du monde de l'art, ce qui autorise à en faire un objet digne d'étude. Nourrie de mets les plus fins, cuisinés par de grands chefs toqués, la machine défèque. Ses excréments sont emballés sous vide, puis sont estampillés du logo *Cloaca* pour la vente sur le marché de l'art et la cotation en bourse, reproduisant le processus de production / consommation / commercialisation / marchandisation de l'art et même financiarisation de l'art.

Au-delà de la petite ou grande déroute que l'œuvre peut susciter chez le spectateur non averti des jeux facétieux de l'art contemporain, et de cette impression d'irrévérence rebelle instillée par le dégoût que l'œuvre fait éprouver réellement en raison de ses effluves nauséabonds, considérons de manière plus politique que l'œuvre s'inscrit très sérieusement dans le cadre des programmes et des partenariats « arts et sciences » que soutiennent activement les successifs gouvernements occidentaux et toutes les sociétés libérales postindustrielles. Ces machines qui ont fait appel pour leurs réalisations aux compétences et connaissances d'informaticiens, de médecins, de biologistes, d'acteurs scientifiques de haut niveau, souscrivent à la mise en œuvre d'un travail de recherche pluridisciplinaire.

Ne cachant nullement son jeu, la conception de l'œuvre espère déclencher le rire mâtiné de dégoût, ou du moins, un délasserment cognitif chez un spectateur amusé de voir l'exposition d'une machine à faire réellement de la merde, installée dans une institution muséale. Le paradoxe vient de l'obtention de ces déchets corporels intimes, tenus secrets et méprisables, voire honteux, produits par une machine digne d'un grand laboratoire scientifique et présentée dans un lieu savant dit sérieux.

¹² Le célèbre *Cloaca* a proliféré sous au moins 15 formules diverses dont le *Cloaca New & Improved* (2001), *Cloaca Turbo* (2003), *Cloaca Quattro* (2004), *Cloaca n° 5* (2005), *Personal Cloaca* (2006), sans oublier le mini *Cloaca* (2007) de taille réduite – deux mètres de hauteur — au *Super Cloaca* (2007) de plus de 14 mètres et le portable, *Cloaca Travel Kit*, démontable et remontable à souhait! <http://www.artcotedazur.fr/actualite,109/art-contemporain,34/wim-delvoye-l-electron-tres-libre-1-3,8325.html>

¹³ *Cloaca* est le nom latin pour désigner un égout, et peut également être employé dans ce sens en français, voir par exemple *Cloaca Maxima* et Vénus Cloacina. En français, un cloaque est l'ouverture postérieure qui sert de seul orifice pour les voies intestinales, urinaires et génitales, de certaines espèces animales, il est encore aussi un lieu malpropre, malsain (surtout lorsqu'il y a des liquides).

Jeux métaphoriques

Pour l'artiste, l'élaboration de *Cloaca* est conçue non seulement pour reproduire concrètement le processus de consommation suivi du processus de digestion d'un aliment mais aussi d'en faire une métaphore de tout processus de production dont celui de la création. Tous ces processus, en dépit des différents degrés de lecture et de signification, fabriquent à leur terme une sécrétion corporelle puante. La dimension psychanalytique régressive, infligeant la consécration du stade anal, entend sans doute faire crisser les esprits peu rompus à la tradition de la transgression des tabous. Tradition qui a enseigné à insérer dans la chaîne de l'histoire de l'art certaines pratiques les plus illustres de l'art moderne (Manzoni, *Merda d'artista* : 1961) ainsi que de l'art postmoderne, où la merde fut et reste un matériau élu pour ses vertus ragoutantes. Douée de ses meilleurs défis anti-conventionnalisants, anti-bourgeois, contestataires, censés bouleverser aussi bien les principes culturels refoulés et dissimulés que ceux d'un art noble, la merde semble magnifiquement rebelle.

Cloaca, un jeu contre-culturel ?

S'attacher à la tradition de la transgression des tabous, autorise à accéder à une autre analyse dont celle qui montre qu'à force de répétition, la puissance de frappe d'un discours un peu trop rôdé finit par se dévitaliser comme par se départir d'un pouvoir déstabilisateur perdant jusqu'à son parfum trop orchestré de scandale. Malgré cela, la critique d'art s'est encore beaucoup appesantie sur ce qu'elle estimait être rebelle. Attirée qu'elle était par ce jeu d'hybridation entre le mécanique et l'organique, délaissant ostensiblement le jeu infantile peu étudié des fèces (excréments), elle fit prévaloir l'inscription de *Cloaca* dans une longue lignée d'œuvres critiques raillant la définition de l'art par l'institution et le processus de légitimation, initiés par Marcel Duchamp avec *l'Urinoir* baptisé *Fountain*. En dépit de cette supposée contestation institutionnelle, la machine à caca de Wim Delvoye fut exposée dans moult institutions muséales de réputation internationale. A ce titre, elle fut et reste hautement estimée pour son jeu de provocation, incarnant ainsi un esprit rebelle promu au rang « contre institutionnel », permettant de rejouer une énième fois la carte « contre-culturelle ». Cette carte estampillée contre-culturelle qui joue le jeu fortement apprécié des décisionnaires de la scène artistique officielle.

Assurément, la contradiction ne manque pas de saveur.

Jeu et enjeu technoscientifique

S'il n'est guère la peine d'insister pour préciser de quel côté se situe l'œuvre, comment l'œuvre *Cloaca*, la machine à merde, peut-elle alimenter ou renforcer un des inconscients culturels de l'actuel monde postmoderne, libéral, mondialisé ?

L'œuvre qui tient autant de l'art que de la science livre ici une conception médicale occidentale du corps. La machine transcrit le fonctionnement de l'appareil digestif humain qui est le résultat lui-même d'une conception médicale segmentée, fragmentée, parcellaire à la différence de la conception holiste chinoise. En revanche, le dispositif est à l'image de la recherche scientifique actuelle, et suivant une stratégie explicative, démonstrative et spectaculaire, l'œuvre est le résultat d'une recherche pluridisciplinaire qui a réuni pour se faire des scientifiques du domaine médical, des ingénieurs informaticiens et l'artiste designer Wim Delvoye.

Un des jeux auquel se prêtait l'œuvre, en l'année 2000, était l'incorporation d'une dimension technologique propre à un contexte technoscientifique. Ce qui renvoie, hier comme aujourd'hui, à la domination de la science et à l'idéologie de la toute-puissance scientifique. La machine *Cloaca* avec ses tuyaux, ses fioles et ses pistons, offre — on l'observe — une vision parcellaire, totalement réductrice du corps humain car elle met en œuvre un seul et unique fonctionnement mécanique, oubliant de prendre en considération les liens ancestraux

entre le premier cerveau et le second cerveau qui assure le processus gastro-intestinal humain. Constitué de 200 millions de neurones connectés par le « nerf vague » à un premier cerveau, on sait que les interactions entre les deux cerveaux sont au moins connues, depuis 1862, grâce à l'anatomiste Leopold Averbach. D'autre part, beaucoup plus modestement, il convient de rappeler l'expression française courante comme celle d' « avoir la boule au ventre », qui traduit explicitement les effets ressentis vivement de l'intestin lors d'un stress, d'une angoisse ou d'une peur.

Wim Delvoye voulait une machine qui coûte très cher et qui soit absurde. Si elle est sans aucun doute absurde du point de vue de la science médicale, comme Leopold Averbach aurait pu le souligner avec pertinence, en raison de sa défaillance relative au fonctionnement intestinal non connecté au cerveau, la machine reste-t-elle si absurde et rebelle à la pensée dominante ?

En guise de conclusion, enjeu idéologique

L'odeur nauséabonde du dispositif bioartistique imposée au public, est de toute évidence peu conforme aux règles sociales. Ce manquement invoqué permet-il, en conséquence, de classer l'œuvre comme étant rebelle aux règles bien qu'elle soit reconnue par des institutions muséales, soutenue par un premier cercle de collectionneurs, de commissaires d'exposition, de critiques d'art, et par un second cercle constitué par la technoscience, elle-même en interdépendance avec le champ de la science, hautement vénéré par les acteurs politiques et économiques ?

Ne serait-il pas réducteur et mécanistique d'y voir une simple ironie, un gag de potache, ou plus noble encore, une dénonciation de l'absurdité de la révolution technologique et technoscientifique, comme le fit André Breton, en son temps, envers le monde moderne et l'échec de la pensée rationnelle et progressiste ? Avec le concours actif apporté par des acteurs scientifiques ultra compétents pour une entreprise autant scientifique qu'artistique, dont le résultat final semblait d'avance dépourvu d'ambitions métaphysiques, culturelles et politiques, il semble hasardeux de souscrire à l'idée que ce dispositif puisse faire le jeu critique d'une société hypertechnologique capitaliste.

Quels inconscients - culturel et politique - ce dispositif bioartistique pourrait-il transcrire ?

Ce que l'on retient d'essentiel du dispositif *Cloaca* est que la machine biotechnologique présente le système digestif et son fonctionnement comme étant un ensemble fonctionnel de pièces organiques toujours réparables ou éventuellement remplaçables. La métaphore étant si proche du fonctionnement de la digestion du corps humain qu'elle délivre une conception élargie d'un corps humain indéfiniment réparable, sans limite de durée. A telle enseigne qu'on peut penser à bon droit, sous la pression des techno-prophètes trans et posthumanistes dont le très connu Kay Kurzweil (ingénieur chez Google), que l'avenir de l'homme est promis à une amélioration fondant l'homme et la machine lui permettant d'atteindre un fonctionnement indéfiniment durable. Ce dispositif bioartistique, avec sa réduction de l'humain à l'image d'un égout et à son fonctionnement mécanique d'organes, évoque l'inépuisable homme-machine, en mesure de travailler 24h sur 24, si longtemps rêvé par les sociétés capitalistes.

Comme nous l'avons vu précédemment, le dispositif *Cloaca* rabaisse l'humain à ses seuls effluves nauséabonds, et à son sort d'humain biologique (consommation-déjection), réifié, politiquement démuné, mutilé, car soumis à une société économique basée sur la production-consommation. Bref, ce dispositif dépose en nous un sentiment de rejet de ce tube digestif

puant, un je ne sais quoi de détestation du corps humain biologiquement abjecte. La réduction de l'image de l'humain à un étron par focalisation de son système gastro-intestinal, engage cette étrange sorte de déconsidération propre au discours du capitalisme libéral à l'égard de ceux qui travaillent comme à l'égard de ceux qui sont exclus du monde du travail. Des philosophes, des sociologues, des anthropologues parlent volontiers de pions jetables, d'autres encore évoquent des fonctions professionnelles sur sièges éjectables, d'autres dénoncent l'invisibilité sociale, quand d'autres caractérisent les humains comme des déchets de la société. On en revient toujours à cette image récurrente débordant de mépris, à cette image infiltrée du rejet de l'humain de ne pas être aussi performant qu'une machine.

N'étant définitivement plus possesseur et maître de sa nature, même plus de lui-même puisque la machine sait désormais le copier, l'imiter, le singer, le dispositif bioartistique *Cloaca* dévoile une métaphore d'un humain absent de lui-même, de sa propre existence et de son propre présent.

Si absent, osera-t-on penser, qu'il ne serait même plus en mesure d'influer sur son propre avenir...