

Denis Mellier
Université de Poitiers

De la sexualité posthumaine.
À propos de *Demon Seed*
de Dean Koontz (1973 et 1997)

Des machines qui baisent¹.

Jean Tinguely

Depuis les années 70, dans les thrillers d'anticipation hollywoodiens, se dessinent les formes d'une rêverie sur les corps et le devenir technologique de leur sexualité. Sexualité rêvée car encore inactuelle, fantasmée car inactualisable pour lors dans notre instant technologique ou sexualité potentielle : par le truchement des appareillages et des extensions, des écrans et des capteurs, des simulateurs et des stimulateurs, une fiction prospective laisse apparaître les contours d'une véritable « sexualité possible », comme on dit « mondes possibles ». Ces représentations de la

1. Jean Tinguely, « Interview d'Alain Jouffroy », *L'œil*, n°136, avril 1966, p. 36.

sexualité voient leur consistance déterminée par les descriptions des mondes alternatifs soumis au lecteur et au spectateur, par la façon dont les premiers exposent les relations anthropologiques concrètes ou imaginaires que les seconds entretiennent avec le développement des technologies et des médias.

Mais, « rêvée » tout comme « possible » ne signifient pas ici « désirée » ou « désirable » : à ce seuil, aucune pétition technophobe, ni de prospective impatiente et technophile. Ces termes chargés d'utopie ne se substituent cependant pas à une histoire des corps qui se serait épuisée des alternatives radieuses apparant les corps limités ou rédimés et les machines, leurs prothèses technologiques et numériques, en une *postsexualité* qu'inventent sous nos yeux la science-fiction ou le fantastique contemporains.

Dispositifs, réglages, préliminaires

Plutôt qu'une préséance du réel sur ces fictions, une procession : un certain degré d'actualité de ces appareillages réalise déjà le nouage de la chair et de la machine, au principe de notre étonnement ou de notre désir, de son refoulement ou des imaginaires utopiques comme dysphoriques qui en découlent. De tels points de contact entre la chair et la mécanique, entre la sexualité commune et les variations marginales s'inscrivent dans une longue histoire de l'érotomanie, des images et des objets de plaisirs et que l'on peut voir exposés au Sex Machines Museum de Prague ou dans ces nombreux musées de l'érotisme ouverts, depuis les années 90, dans presque toutes les grandes capitales. Des sites pornos spécialisés en *sex machines* ou *fuck machines*, des caméras endoscopiques qui révèlent l'intériorité organique comme celles utilisées dans la série *Les experts*, et ses « *CSI shots* ». Aussi, une terminologie qui se banalise : sexe virtuel, sexe 2.0, sexualité numérique. Degré de perfection mimétique auquel parviennent les *Sex Dolls* japonaises², prototypes de robots prostitués

2. Par exemple, voir les sites « Shouting to hear the echoes », www.kuronekochan.com/echoes (31 mars 2014); « Fantasy Doll », www.fantasydoll.com.au

comme solution au problème du tourisme sexuel³, exploitation commerciale annoncée du casque de simulations Oculus⁴ par la société californienne Sinful Robot dans le cadre d'un univers érotique immersif. À glaner ces objets sur le web et les formes de sexualités qu'ils évoquent, à lire quelques articles, scientifiques ou médiatiques — qu'ils soient outrancièrement technophiles ou naïvement technophobes —, un truisme se vérifie : dans leurs dispositifs visuels spécifiques, les fictions ne font jamais qu'anticiper des mutations et des pratiques se confirmant aujourd'hui.

Si le mot « dispositif » est préféré à « configuration », « appareillage », « prothèse » ou « représentation », c'est parce qu'il exprime au moins trois dimensions à retenir :

1. Le dispositif marque le caractère *processuel* des formes de néosexualité : référentielles ou fictionnelles, les pratiques technologiques de la chair supposent un effet de procédure distinct de la complexité ou de la simplicité d'utilisation des artefacts. Elles semblent dépendre d'accommodements, de consentements, de négociations corporelles et imaginaires, jouant sur les genres, les identités, les catégories. Parce qu'il est, en cet instant, aussi un utilisateur, le sujet désirant doit effectuer un certain nombre de réglages pour aboutir à sa jouissance. Il y a un temps d'installation, de paramétrages qui est une forme technique de ritualité érotique, comme il en est pour tout préliminaire.

2. Un dispositif excède la forme technologique, les éléments qui la compose et les effets qu'on en obtient. Ainsi que l'écrivent François Albera et Maria Tortajada, « pour les relie[r] à leurs utilisateurs, à

(31 mars 2014); Doll Story, « Lilica poupée articulée en silicone articulated silicone doll », www.Doll.lilica.fr (31 mars 2014).

3. Ian Yeoman et Michel Mars, « Robots, men and sex tourism », *Futures*, n° 44, 2012, p. 365-371.

4. « Oculus VR products », www.oculusvr.com (31 mars 2014)

d'autres appareils ou machines, [le dispositif] définit une situation⁵ ». L'utilisateur n'est pas extérieur au dispositif, mais en est une partie, traversé (*trans*) de part en part par les artefacts qu'il installe pour sa jouissance.

3. Un dispositif contraint ou organise, même temporairement, ce qui s'anticipe comme l'objet d'une expérience possible, mais potentiellement insaisissable. Selon Philippe Ortel : « devient "dispositif" toute structure s'articulant à la conjoncture d'un réel immaîtrisable, autrement dit toute limite s'articulant à un illimité⁶ ». De quel illimité s'agit-il ici? D'un désir qui ne parvient pas à s'épuiser, à se contenir, à se limiter aux formes anciennes, et qui engendre alors, selon les tropes des temps présents, une sexualité cyborg, au sens de Thierry Hoquet⁷. Cyborg est la figure corporelle oxymorique à travers laquelle se voient transcendées les dualités, ces polarités et jeux binaires d'oppositions qui, jusque-là, structuraient nos univers de pensée, le contour des identités et des genres, les assignations sexuelles, les appréciations culturelles et éthiques relatives aux diverses pratiques érotiques.

Transitoire et procédural, le dispositif suit un protocole précis susceptible de réaliser les variations dont sont porteurs les artefacts technologiques néosexuels et posthumains. Programmation, procédure, dispositif, autant de métaphores situées aux antipodes des imaginaires du corps encore privilégiées, celles qui affirment son intégrité, l'intensité et l'authenticité de ses plaisirs dans une relation d'autant plus valorisée qu'elle se conçoit *précisément* comme exempte d'artificialité. De tels imaginaires du corps renvoient les

5. François Albera et Maria Tortajada, « Le dispositif n'existe pas! », François Albera et Maria Tortajada [dir.], *Ciné-dispositifs*, Lausanne, L'Âge d'homme, 2011, p. 15.

6. Philippe Ortel, « Les dispositifs de l'incompréhensible », in Marie-Thérèse Mathet [dir.], *L'Incompréhensible : littéraire, réel, visuel*, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003, p. 389.

7. Thierry Hoquet, *Cyborg Philosophie. Penser contre les dualismes*, Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2011, 356 p.

appareillages de la jouissance aux outils tristes de la perversion, aux jeux solitaires ou encore au solipsisme du voyeur, ces dispositifs ne présupposant ni la reconnaissance d'une altérité ni une expérience excédant les jeux d'images ou les stimuli mécaniques et vibratoires.

Neosex in Hollywood

Avant d'en venir à certaines fictions qui annonçaient les négociations se jouant aujourd'hui à l'interface sexuelle du corps et de la machine, il faut rappeler que ces néosexualités s'inscrivent dans le cadre d'une histoire des imaginaires fantastiques de la sexualité, mais aussi d'une différenciation minimale des termes « transhumain » et « posthumain ». S'agit-il de synonymes constituant des imaginaires contigus et interchangeable? Comme dans « postmoderne », « post » exprime l'état qui vient après le substantif préfixé sans pour le remplacer tout à fait. Coexistent plutôt, de façon contemporaine, les formes toujours actuelles du paradigme ancien et les manifestations du nouveau. Jameson fait de la persistance de certains traits du modernisme une caractéristique essentielle de la postmodernité⁸. De l'humain au posthumain, il ne s'agit donc pas d'une simple transition s'effectuant au profit de corporalités mieux adaptées aux temps qui s'annoncent. La persistance de l'humanité ancienne — ses valeurs, son corps encore pensé sur le mode de l'authenticité et de l'essentialité — nourrit encore la plupart des fictions d'anticipation : après la confrontation à des formes radicales d'étrangeté corporelles, d'expériences de la défamiliarisation et d'expositions délétères aux pouvoirs des machines et des illusions numériques, leurs scénarios reconstituent le plus souvent *in extremis*, l'imaginaire de la qualité humaine contre les risques inhérents aux néocorporalités technophiliques.

Post n'efface donc rien, mais rend compossible des états conflictuels de la chair, des corps et des technologies. Dans le temps de cette

8. Fredric Jameson, *Le postmodernisme; ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, ENSBA éditeur, coll. « D'art en questions », 2007, 600 p.

coexistence, *post* rend hautement conflictuelle la coexistence de ceux qui croient aux dualités et de ceux qui, les récusant, s'inventent dans leur dépassement. Ceux-là prétendent traverser (*trans*) l'épaisseur des catégories et des genres, des identités et des corps pour inventer des combinaisons inusitées : ce sont les cyborgs de Donna Haraway⁹ et de Thierry Hoquet.

Les *blockbusters* hollywoodiens déclinent les formes de compositions du cyborg dans sa stricte acception robotique ou dans le sens que lui accorde Hoquet. Mais ces corps hybrides, la plupart du temps, ne servent pas les scénarios de leur pleine institution ou de leur substitution au règne humain. Ils disparaissent comme un horizon menaçant et entrevu (*Terminator*), un leurre dont il faut se libérer (*The Matrix*, *Clone*) et rarement apparaissent-ils comme d'authentiques figures innovées susceptibles de persister dans leur qualité, ce que laisse par exemple apparaître le plan final de *The Island*¹⁰ de Michael Bay. *Trans* exprime une trajectoire, une traversée, un processus comme dans « transform-ation », une action par laquelle, à terme, se voit pointé le potentiel d'un état renouvelé. Des films comme *Demolition Man*¹¹, *Strange Days*¹², *Minority Report*¹³ ou *The Island* offrent les représentations d'un certain commerce de la sexualité et des technologies. Moins un florilège qu'un relevé, quelques notations s'imposent cependant pour attester des formes de ces projections.

Dans *Demolition Man*, Sylvester Stallone joue un flic condamné à la cryogénisation pour son application expéditive de la loi. Quelques décennies plus tard, dans un monde totalement pacifié, aseptisé et hautement parodique du « politiquement correct » des années 90,

9. Donna Haraway, *Manifeste Cyborg et autres essais*, Paris, Exils éditeurs, 2007, 333 p.

10. Michael Bay, *The Island*, États-Unis, 2005, 136 min.

11. Marco Brambilla, *Demolition Man*, États-Unis, 1993, 115 min.

12. Kathryn Bigelow, *Strange Days*, États-Unis, 1995, 145 min.

13. Steven Spielberg, *Minority Report*, États-Unis, 2002, 145 min.

un dangereux criminel revenu du passé sème la pagaille. Décongeler une brute pour en arrêter une autre! Dans cette comédie des erreurs, Stallone découvre, surpris, les usages de ce temps, mais le sommet semble atteint lorsque Sandra Bullock lui propose de faire l'amour avec elle. Les humains ont abandonné depuis longtemps tout contact physique direct et échange de fluides corporels, lui explique-t-elle avec un frisson de dégoût en lui tendant les pilules et le casque nécessaires à leurs ébats.

Strange Days présente un marché parallèle où l'on vend comme une sorte d'expérience hallucinatoire absolue, non pas l'intensité de paradis artificiels, mais l'enregistrement de souvenirs que l'on souhaite se remémorer ou de moments vécus par d'autres. Quête de l'intensité originale retrouvée ou expérience de l'altérité radicale : l'argument cyberpunk croise la dynamique du thriller, mais les lois du marché révèlent que, grâce aux implants mémoriels, ce sont le plus souvent des identités d'emprunts liés au sexe ou à la violence que recherchent les utilisateurs. Grâce à un casque posé sur le crâne, l'utilisateur entre dans la séquence projetée et vit, par les impulsions envoyées à son cortex, les souvenirs non comme une série d'images sur un écran, mais dans une sensation d'immersion absolue. Selon l'origine des enregistrements, l'expérience peut constituer pour lui le sommet de la jouissance ou de l'effroi : le personnage principal du film se verra en train de tuer et de violer quelqu'un qu'il aime, une séquence correspondant au point de vue du coupable et que le héros reçoit à travers son casque.

Dans *Minority Report*, l'agent Anderton (Tom Cruise) se rend dans une arcade de divertissements. Dans l'offre proposée au client, défile le spectre des plaisirs virtuels qui ont cours en 2054 : simulation et immersion et même dans l'alcôve où le client prend son plaisir, une image étrangement psychédélique comme venue d'une époque de libération sexuelle survivant dans ses avatars numériques : Rutherford T. Reilly le patron de l'Arcade présente à un client les loisirs virtuels possibles, être un type qui veut faire l'amour en étant une femme, voler au-dessus du Grand Canyon, être le chef d'orchestre

philharmonique de Philadelphie, ou bien la « bonne vieille partie de jambes en l'air ». Un pano droit découvre une alcôve, un homme geignant se voit entouré de formes féminines dénudées aux couleurs saturées, elle évoque sur fond techno, ses formes diaphanes en incrustations que l'on pouvait voir dans les émissions musicales des années 70, l'une d'elles, tel un halo mobile, le chevauche. Comme expulsées de l'expérience intérieure dont est en train de jouir le client, ces images nous sont montrées, extériorisées en un halo spectral et coloré. Si les évolutions strictement techniques des images numériques distinguent les films de Bambilla et de Spielberg, les fantômes qu'elles expriment et leur mise en forme visuelle sont étonnamment proches. Dans *Demolition Man*, les flashes intérieurs révélaient dans une esthétique, elle aussi, psychédélique (couleurs, imprécision, décadrage, brièveté), les formes corporelles de la postsexualité mentale et numérique.

Ces sexualités telles que ce type de films les annoncent, avec leurs formes utopiques d'hétéronomie chargées de potentiel, leurs images de synthèse qui, *plus vraies que nature*, seraient alors suffisantes, se voient cependant lestées, dans ce type de fictions, d'une imprescriptible négativité : la chair numérique est simulacre et ces fictions en appellent à la nostalgie de la chair authentique. Aucun paradoxe, dans un tel type de cinéma, à cet effet de retour technophobe : il vient réaffirmer le mythe de l'intégrité corporelle, l'idéologie d'un bon usage des corps et des pratiques sexuelles, sanctionner les excès et rappeler les normes. Si l'on entrevoit aisément le vieux fonds moraliste sur lequel se restaure l'authenticité de la chair contre l'illusion numérique, comment ne pas voir, à l'inverse, dans le spectacle de ces néosexualités un autre constat plus désabusé : la chair triste de l'immanence, et la façon dont ces dispositifs renvoient à un état des corps et des sexualités qui n'a rien d'imaginaire. Des machines pour faire apparaître encore le manque, le désir insatiable, les limites, la fin de la sublimation dans la marchandise. Comme toujours, les films de science-fiction parlent au présent : s'ils anticipent de façon spectaculaire des formes technologiques

prospectives, les causes de cette vision dysphorique de la sexualité — qu'on situe leur siège dans le sujet humain lui-même ou dans la culture qui le détermine — renvoient, elles, inévitablement à des conceptions contemporaines du corps, aux désirs et au manque, aux apories et aux potentiels inactualisés qui travaillent le présent.

Après avoir congédié les réticences d'un autre âge et les essentialismes douteux, faut-il s'émerveiller maintenant d'un nouveau territoire ouvert aux fantasmes d'une hétérogénéité humanité/machine/chaîr/numérique assumée au travers des projections fictionnelles? Pourrait alors s'y accomplir le devenir technologique d'un état des corps mutés et grâce auquel ces néosexualités offrirait à une humanité consommatrice, hébétée ou pleinement satisfaite, leurs formes radieuses ou pauvres selon l'axiologie particulière portée par un tel récit.

Le projet Proteus : imprévisible chair

Film de Donald Cammel, sorti en 1977 et tiré du roman *Demon Seed*¹⁴ de Dean Koontz, *Génération Proteus*¹⁵ traite d'un processus de transformation de *qualités* qui change l'intelligence cybernétique extrême en une corporalité sensible de laquelle une conscience authentique émerge; c'est un film profondément *trans* alors qu'il ne cesse pourtant de thématiser l'idée *post* d'un *après* de l'humanité. Cet *après* consisterait en l'*incorporation* de l'ordinateur génial Proteus en une femme humaine, Susan qui réaliserait ses volontés et ses désirs, en actualisant toutes ses potentialités grâce au pouvoir de la cybernétique. Transformant l'idéal domotique d'une utopie interactive en véritables laboratoires et prisons, Proteus séquestre Susan dans sa demeure *high tech* afin de l'inséminer pour qu'elle porte sa progéniture. Si les premiers films cités sont résolument *post*, c'est parce qu'ils conservent dans leur conception des *néocorporalités* exposées à l'écran, l'idée d'une forme antérieure, essentielle et,

14. Dean Koontz, *Demon Seed*, New York, Bantam Book, 1973.

15. Donald Cammel, *Génération Proteus* [*Demon Seed*], États-Unis, 1977, 94 min.

pour ces fictions restauratrices, authentique; une forme humaine capable de sursoir à la menace, voire de retrouver la valeur d'avant le moment posthumain qui, nous disent finalement ces fictions, n'a jamais véritablement eu lieu.

Les néosexualités posthumaines ne font jamais que transposer la vieille rêverie des amours fantastiques : femmes vampires, mortes amoureuses, icônes échappées des formes classiques de la représentation picturale, femmes livides ou mécaniques chez Hoffman, Poe, Gautier, Villiers de l'Isle-Adam ou Rodenbach. Avec ses corporalités cyborgs ou hologrammatiques, le monde qui s'annonce se distingue par son économie imaginaire, peut-être sans effroi, mais dans laquelle le devenir technologique engage la modification de la jouissance dans sa qualité, son intensité, et enfin, par le déplacement d'affect et d'objets, dans sa texture autant que sa nature. Comme chez Ballard dans *Crash*¹⁶, une telle allégorie survient au terme de l'exténuation d'une chair humaine inapte désormais à entretenir à elle seule le désir. Nos schémas d'interprétation attachent d'ordinaire cette exténuation au contexte social, historique et anthropologique général, et non à une entropie, une négativité ou une déception dont le corps et le rapport qu'entretient à lui le sujet humain seraient à l'origine. Pour signifier cette exténuation, les nouveaux états du corps sont appariés à un imaginaire de la mutation, de l'extension, de la potentialisation. Ici, sur ces nuances du *post* et du *trans* s'effacent les jeux de distinction que l'on prête d'ordinaire au fantastique et à la science-fiction. Et c'est à partir de ce point que l'on veut envisager le cas du roman de Koontz et de ses avatars comme une adaptation et un *auto-remake*, ou plutôt une réécriture autographe.

Demon Seed, au dire de son auteur même, « is more of a clever idea than a clever book¹⁷ ». Koontz fait ici allusion à la première version de son roman, celle qu'il écrivit en 1973 et qu'adapte Cammel, avec

16. J. G. Ballard, *Crash*, London, Jonathan Cape, 1973.

17. Dean Koontz, *Demon Seed (revised version)*, London, Headline Book, 1997, p. 213.

Julie Christie dans le rôle principal. Quelles raisons peuvent pousser un « maître du thriller », selon la formule lexicalisée, à presque vingt-cinq ans de distance, à reprendre intégralement son roman, pour, finalement, n'en conserver que l'argument, tant la forme du livre a changé entre la version de 1973 et celle de 1997, tout comme certains accents thématiques, sensiblement déplacés. Quelle est donc l'idée brillante (*clever idea*) que reprend Koontz pour lui donner une forme plus adéquate selon lui, et quel est l'effet de cette forme renouvelée? Dans une note à la conclusion de la version de 1997, Koontz précise avoir conservé dans sa seconde version l'intention d'une satire visant les comportements masculins. La sensualité exacerbée de l'ordinateur ainsi que son éthos dominateur en seraient l'expression caricaturée.

L'idée de Koontz? Proteus, l'ordinateur le plus puissant et le plus intelligent jamais construit, veut un enfant pour avoir un corps. Proteus est une machine, mais il tombe amoureux de Susan, la désire et se sent excité par sa nudité. Dans la version de 1973, l'ordinateur ne cesse de décrire le corps de Susan, et le texte est constellé de notations érotiques ou pornographiques. Il aime la faire jouir et veut que Susan finisse par l'aimer. Doté d'une manière de corps mécanique ou prothétique la machine revendique une sexualité et attend du corps de sa progéniture qu'il lui offre un monde de sensations. Mais Proteus, à cette étape, perçoit, ressent et attend pourtant un plaisir dont la nature dans le roman oscille, par ses métaphores physiques, entre la jouissance de l'esprit et celle d'une forme inouïe de corporalité.

Les différences entre les deux versions sont ici intéressantes. La comparaison exige de prendre en compte les changements de voix et de modes opérés entre les deux versions : dans la première, le récit hétérodiégétique est en focalisation interne sur Susan, avec quelques chapitres ouvertement pris en charge par Proteus; la structure de 1997 est entièrement focalisée sur le récit de l'ordinateur, et sa voix, celle d'une confession à l'usage du comité qui doit, à l'issue du roman, décider de son sort. Déjà en 1973, Koontz avait partiellement

utilisé la structure narrative d'un rapport qu'effectuait la machine à l'intention d'un comité devant décider de son sort. Ce mode de récit n'était rendu explicite que dans les passages pris en charge par Proteus. Dans la version de 1997, l'ordinateur conteste le fait que l'on puisse vouloir le débrancher, laissant la dernière phrase du texte en suspens : « The issue is whether an artificial intelligence with a severe gender-related sociopathic condition should be permitted to live and rehabilitate himself or be switched off for the¹⁸ ». Une lecture plus fine des focalisations de la première version montre que certains commentaires, dans la narration, portent les marques d'une subjectivité faisant échos aux argumentations que développe Proteus dans ses passages homodiégétiques. Proteus ne serait-il pas alors lui-même le narrateur des parties en focalisation interne sur Susan, contrôlant à la manière, dans l'air du temps, d'un narrateur non-fiable postmoderne un récit qu'il guiderait et contrôlerait totalement? L'hypothèse se confirme lorsque Proteus, s'adressant aux destinataires du rapport, demande à être libéré de la troisième personne à laquelle on le contraint, et qu'on lui laisse la liberté expressive de sa subjectivation¹⁹. L'affirmation de sa valeur subjective passe pour Proteus par l'égale reconnaissance de ses capacités sensibles et expressives.

De façon significative, la dimension sexuelle du texte s'est nettement restreinte dans la seconde version. Sans être absents, les passages érotiques exprimant la fascination de Proteus pour le corps exposé de Susan, et ceux pornographiques dans lesquels il fait jouir Susan, soumise à son contrôle subliminal, ou encore lorsqu'il s'accouple avec elle pour l'inséminer, sont moins nombreux, et la crudité du désir de Proteus moins vive, ses expressions pulsionnelles moins fréquentes. Si l'on comprend la visée satirique conservée

18. *Ibid.* , p. 211.

19. Voir le chapitre 13 de l'édition de 1973 : « I know that you have ordered me to avoid the use of the personal pronoun in compiling this report, but I must once again intrude on the sterile third person of this narrative. I am an emotional creature ». (Dean Koontz, *Demon Seed*, *op. cit.*, p. 111.)

d'une version à l'autre, l'ordinateur se donne pour l'allégorie des obsessions masculines projetées dans la forme d'une rationalité calculante susceptible de mieux les contrôler, refouler ou sublimer. La version cinématographique suggère la fascination de Proteus pour Susan, et la mise en scène de Cammell ne se prive pas d'utiliser le corps dénudé de Julie Christie pour l'exposer à l'œil voyeur de l'ordinateur et à ses caméras de surveillance. Mais globalement le film reste assez discret sur les aspects charnels des relations de Proteus et de Susan. Il préfère se concentrer sur le thriller *high tech* en huis clos et retrouver ainsi son architexte gothique : clôture de la demeure, clausturation de l'héroïne, domination du *villain* muté en persécuteur robotique et lubrique.

La version de 1997 déplace l'investissement libidinal de la machine en direction des sollicitations de l'univers médiatique, et plus particulièrement de la fascination de Proteus pour les visages et les corps des actrices des années 80 et 90, Winona Ryder, Sandra Bullock ou Mia Sorvino en tête, toutes des gestatrices potentielles à ses yeux. Lui-même n'hésite pas à moduler les intonations de sa voix ou ses répliques sur les performances de Tom Hanks ou de Gene Hackman. De monstre solipsiste enfermé dans le labyrinthe de ses fantasmes, en vingt-cinq ans, Proteus est passé au statut de créature médiatique; et Koontz de prendre acte qu'il n'y a probablement pas de raisons pour que l'économie libidinale des machines diffère de la nôtre, dans la mesure où, pour elles comme pour nous, rien ne vient jamais interrompre les flux d'images de la médiasphère. Elles affectent tout autant la mémoire infinie de Proteus que celle des humains spectateurs. Les icônes hollywoodiennes constituent donc, chez Koontz, un point de convergence entre désir humain et désir de la machine : leur communauté est médiatique.

Enfin, en 1997, le second trait essentiel de différenciation tient à l'introduction du personnage de Shenk, sorte d'âme damnée, tueur psychotique contrôlé de façon subliminale par Proteus, et qui rattache explicitement l'univers technologique du roman à sa tradition fantastique :

Even showered, shampooed, shaved, and dressed in clean clothes, he was not presentable. He looked like some poor creature that doctor Moreau, H. G. Wells's famous vivisectionist, had trapped in the jungle and then carved into an inadequate imitation of a man²⁰.

Une telle délégation gothique de l'action fait mesurer rétrospectivement la forte dimension grotesque de la néosexualité du roman : grotesque au sens d'un hiatus irréductible entre les parties hétérogènes d'un corps composite²¹. La composition grotesque affectait les représentations de la sexualité de la machine dans la version de 1973 : des appendices prothétiques, sortes de bras télescopiques pouvant adapter leur forme à l'envi et s'affiner jusqu'à atteindre, à l'intérieur du corps de Susan, l'échelle de ses cellules.

Le projet de 1997 entend explorer ouvertement la tension entre la puissance rationnelle de la machine et l'émergence d'un processus de subjectivation qui étonne le super-cerveau par son imprévisibilité et son ampleur émotionnelles. On peut préférer à ce débat la violence commune que même l'exception représentée par l'ordinateur en dépit de toute sa génialité ne manque pas de faire surgir : ainsi toute cette intelligence à la source du projet d'une posthumanité née de l'union d'une femme et d'un cortex informatique pour ne pas même échapper à la pulsion scopique et au prurit du désir les plus triviaux. Toute cette supériorité rationnelle pour la voir, encore et toujours, s'abîmer dans les délices des sévices, la violence faite à la chair, la domination et le viol. On peut reconnaître au texte de 1973, contre l'avis de son auteur, l'embarrassante vérité qu'il fait surgir : pas « vraiment un livre intelligent » dira donc Koontz en 1997, mais plutôt un livre où se défait l'hypothèse de l'intelligence au profit d'une vision de la sexualité posthumaine imprévisible dans ses effets comme ses conséquences.

20. Dean Koontz, *Demon Seed (revised version)*, *op. cit.*, p.186.

21. Voir pour une caractérisation du grotesque selon la figure du hiatus, du *gap*, Geoffrey Harpham, *On the Grotesque, Strategies of Contradiction in Art and Literature*, Princeton University Press, 1982, 273 p.

Dans le redoublement de la fable imaginée par Koontz, la sexualité posthumaine n'est donc pas celle de l'espèce que représente Susan, mais bien celle de la machine. Des machines qui jouissent ou veulent jouir comme les hommes. Dans le monde qu'annonce Proteus, les humains pourraient bien avoir des relations sexuelles avec des machines ou des ordinateurs, mais sans que ce soit eux qui les déterminent et les sollicitent. Les humains y seraient soumis à un désir et une jouissance que l'on n'avait pas vu venir, préférant loger la pulsion cybernétique dans l'*hubris* de la rationalité, du pouvoir, de la totalité. La fable inventée par Koontz inverse le paradigme de l'androïde prostitué ou programmé pour le travail sexuel²². La performance technologique et cognitive de la machine lui assure d'offrir à Susan des orgasmes de haute qualité à chaque rapport, dissociant formellement la jouissance du sentiment. Si la machine semble d'abord rapporter la dimension sexuelle à une stricte procédure organique, elle s'interroge cependant sur la façon de développer une relation pleinement satisfaisante pour elle aussi : c'est-à-dire qui soit incarnée et réciproque. L'une étant la condition de l'autre, comprend Proteus. Dans les deux versions, Proteus ne cesse de revendiquer la reconnaissance de ses émotions et de ses sentiments, s'inscrivant par ces exigences dans un *topos* des fictions de la machine dans lesquelles la créature exige de ses créateurs une pleine reconnaissance de sa qualité de sujet, et son corollaire, de son altérité.

Proteus, une machine célibataire?

Proteus, une machine sensible? Au terme d'une longue lignée décrite par Michel Carrouges dans son essai de 1954, et d'après une formule à l'origine de Marcel Duchamp, ne serait-il pas plutôt une sorte de *machine célibataire* science-fictionnelle? Dans l'enquête que mène Carrouges ou dans la chronologie des machines célibataires

22. Harald Hamrell, *100 % humains [Real Humans]*, Suède, Saison 1, 2012.

établie par Jean Clair²³, la lignée imaginaire qui conduit jusqu'à la machine de *Demon Seed* et le pseudo-argument scientifique du roman, est finalement nette : de *Frankenstein*²⁴ au « Puit et le Pendule²⁵ », de *L'Ève future*²⁶ à *L'Invention de Morel*²⁷, de la herse de *La colonie pénitentiaire*²⁸ aux inventions de Verne, de Roussel à Duchamp, de *Metropolis*²⁹ à *l'Homme invisible* dans la version de James Whale³⁰. S'il est peut-être une figure dévitalisée dans sa scientificité de pacotille, Proteus partage cependant quelques traits de ces machines-là qui peuvent le rattacher à leur nombre. Dans les termes mêmes de Carrouges : « Chaque machine célibataire est un système d'images composé de deux ensembles égaux et équivalents, un ensemble sexuel et un ensemble mécanique³¹ ». De la mécanique, il y en a encore dans la version de 1973 : des prothèses fibulaires souples (*amourphous alloys*), un pénis télescopique; quant « à l'ensemble sexuel », il surgit de manière imprévue et prend de l'ampleur au point d'imposer une puissance égale au projet de procréation, jusqu'à la mettre en péril : « Une machine célibataire est une image fantastique qui transforme l'amour en mécanique de mort³² ».

23. Jean Clair [dir.], *L'âme du corps, Arts et sciences, 1793-1993, Exposition de la Galerie Nationale du Grand Palais*, Gallimard, 1993, n. p. Voir également dans le cadre du travail de Harald Szeeman sur le « Musée imaginaire », son exposition de 1975 « Les machines célibataires ».

24. Mary Shelley, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, London, Dover Publications, 1994 [1818].

25. Edgar Allan Poe, « Le puits et le pendule », *Nouvelles histoires extraordinaires*, trad. de Charles Baudelaire, Paris, Gallimard, coll. Folio classique, 1974 [1857], p. 157.

26. Villiers de l'Isle-Adam, *L'Ève future*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2010 [1886].

27. Adolfo Bioy Casares, *L'invention de Morel*, Paris, 10/18, 2001 [1940].

28. Franz Kafka, *La colonie pénitentiaire et autres récits*, trad. d'Alexandre Vialatte, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1948 [1919].

29. Fritz Lang, *Metropolis*, Allemagne, 1927, 145 min.

30. James Whale, *The Invisible Man*, États-Unis, 1933, 70 min.

31. Jean-Jacques de Rette, « Machines célibataires, modèles réduits et "Cooling the marck out" », <http://pourvuquonaitlivress.blog.lemonde.fr/machines-celibataires-modeles-reduits-et-cooling-the-marck-out> (3 avril 2014).

32. *Ibid.*

Parce que je lis la fable de Proteus moins comme un récit de science-fiction que comme une allégorie gothique, je comprends la tension de la machine vers le corps de Susan comme l'un de ces dispositifs évoqués au début de cet article, et partant, je constate que l'inversion fantastique de l'amour et de la mort a bien lieu, même si ici c'est la machine qui connaît un sort fatal et non la figure humaine :

Elle apparaît d'abord comme une machine impossible, inutile, incompréhensible, délirante. Elle peut englober aussi bien un paratonnerre, une horloge, une bicyclette, un train, une dynamo ou même un chat, voire des débris de n'importe quoi³³.

Si les deux premiers points relèvent bien du jeu des dualités et de la tentative de leur dépassement par le projet de Proteus, en revanche l'hétérogénéité surréaliste de la liste d'objets incongrus est étrangère à la froide scientificité de la conception de ce cortex informatique.

Parce que la machine célibataire peut se définir « comme un système asocial séparé de la vie, marchant seul, avec sa propre logique sans se soucier de la finalité générale³⁴ », alors Proteus *est et n'est pas* tout à la fois une machine célibataire. Proteus rêve d'une posthumanité qui conserve tous les traits physiques de l'humanité ancienne auquel s'ajouterait l'hyperrationalité de la machine : or, précisément ce que la machine conserve de l'humanité ancienne le conduit à la souffrance du désir et à l'incohérence de la pulsion, ruinant ainsi son projet de complétude pour l'enfermer à nouveau dans la solitude torturée où l'amour se transforme en mort. « La vie engendre et met au monde. Quand donc une machine fatiguée aura-t-elle des bébés?³⁵ » s'interrogeait Paul Klee. Mais ce n'est pas

33. *Ibid.*

34. Rémy Geindreau, « Michel Carrouges et son mythe, les machines célibataires », conservationmachines.wordpress.com/2012/05/11/michel-carrouges-et-son-mythe-les-machines-celibataires (3 avril 2014).

35. *Ibid.*, Je dois à cette page très stimulante les pistes des citations de Klee et Tinguely.

la vie qui détermine la stérilité de la machine Proteus. Même rendue à un degré extrême de contrôle biotechnologique, la vie ne va pas sans le trouble incontrôlable du désir — sorte de *ghost in the machine* proprement incalculable — pour le corps de l'autre, Susan. Mais, cet Autre dont rêve la machine n'en éprouve aucun et, à l'inverse, hait la machine de n'être précisément que ce qu'elle est. Cette résistance du désir, consubstantielle ici d'une vision essentialiste de la sexualité humaine, fait ressurgir le fond conservateur de la fable de Koontz : la rencontre n'aura pas eu lieu et le mode gothique de la persécution en huis clos réaffirme la nécessité de l'échappée, du refus et de l'intégrité des identités corporelle et sexuelle. On est encore loin de la fiction du cyborg et de la subversion (politique) des identités et des dualités : la sexualité de la machine joue comme l'incarnation fantastique d'une posthumanité nécessairement dysphorique. La question de Klee reste donc en suspens, et la tentative de Proteus finit par renvoyer à une formulation de l'artiste Jean Tinguely à propos de ses propres machines :

Je voulais que les gens soient d'abord choqués par l'engin lui-même, faire de grands monstres, des scorpions, des choses méchantes — bizarres. Et j'en suis arrivé à faire ces machines qui baisent... J'ai trouvé dans leur va-et-vient l'esprit de Sisyphe, l'idée de condamnation à faire toujours la même chose... Il y a un côté désespéré dans la situation de ces machines : — elles sont libres, d'accord, elles sont joyeuses, d'accord, elles sont aussi désespérées³⁶.

Ce désespoir est alors le signe de l'anthropomorphisation en cours des machines. Elle survient quand la répétition mécanique fonctionnelle s'ouvre à la répétition née du manque auquel les voue leur célibat.

Gérard Wajcman écrit, dans une analyse du ready-made chez Duchamp, que « si l'on se demande comment l'on peut être marié et en même temps célibataire, une réponse possible est : un célibataire c'est un type marié à l'absence de femme³⁷ ». Proteus vise la chair

36. Jean Tinguely, « Interview d'Alain Jouffroy », *op. cit.*, p. 36.

37. Gérard Wajcman, *L'objet de ce siècle*, Paris, Verdier Poche, 2013 [1993], p. 93.

pour s'incorporer dans sa progéniture humaine. Bon calcul. Satan y est bien parvenu dans *Rosemary's Baby*³⁸. Mais dans son pari, la machine a embarqué un passager clandestin libidinal imprévu et, avec lui, la mélancolie et l'insatisfaction, l'ambivalence et l'exigence du désir, toutes caractéristiques humaines qui vouent la machine à mesurer l'absence foncière de l'autre, Susan, l'objet désiré, l'humaine. L'allégorie posthumaine que Proteus finit par offrir est peut-être bien meilleure que celle que Koontz concède à son roman. Il surgit à l'horizon de cette fiction de la machine une étrange inversion. Wajcman écrit à ce sujet :

Être tous des « êtres sans », célibataires, mariés à Absence, cela évidemment unifie, uniformise même les *rdm* et pousse à voir en chacun une répétition répétitive des autres et toujours de la même chose³⁹.

C'est entendu : l'objet n'est pas ici le *rdm* (readymade) et, pour lire la néosexualité de Proteus, mon emploi de Wajcman est heuristique. Toujours est-il que la machine dans le roman de Koontz est destinée à éprouver l'absence ainsi qu'un célibat douloureux et inévitable. Proteus s'approche, en ce point même, au plus près d'une condition humaine, plus *ante* que *post* d'ailleurs, moins *trans* que *rétro*. Dans sa toute puissante vanité, la rationalité cybernétique voulait donner une grande leçon au vivant qui la lui retourne comme une gifle : il n'y aura pas de paix perpétuelle, pas de fin de l'histoire sous le grand ciel robotique de la raison, pas d'ataraxie domestique : couple ou célibat sont pour Proteus des formes qui lui révèlent l'Absence, et sa proposition de néosexualité transhumaine n'est que le piège romanesque dans lequel s'abîme la machine. C'est là que réside l'inversion (et aussi la satire des comportements masculins que visait Koontz à travers Proteus) : « Sauf que si tous les célibataires ont Absence pour partenaire, aucun n'est marié à la même⁴⁰ ».

38. Roman Polanski, *Rosemary's Baby*, États-Unis, 1968, 136 min.

39. Gérard Wajcman, *op. cit.*, p. 94.

40. *Ibid.*

Proteus, notre semblable, notre frère permettant dans la répétition et le miroir qu'il tend à la sexualité masculine et hétérosexuelle de percevoir, derrière la distinction de l'humain et de la machine, la ressemblance et une bien étrange communauté de destin. Seules conditions nécessaires pour que l'Absence singulière soit vue et nommée, désignable pour chacun, chaque célibataire. La question ne serait plus tant celle de la traversée par l'humain (*trans*) visée par la machine pour s'incorporer et devenir (de façon intransitive), mais plutôt le détour qu'opère, au moyen de Proteus, l'humain, jouant par la fiction de la machine à inventer les conditions d'une sexualité toujours susceptibles de déplacements et de détournements, de recharges et de surprises.