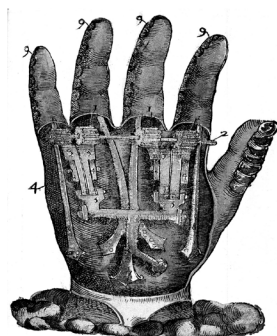


Les frontières de
l'humain et
le posthumain



Sous la direction de
Marie-Ève
Tremblay-Cléroux
et Jean-François
Chassay

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Vedette principale au titre :
Les frontières de l'humain et le posthumain
(Collection Figura ; n° 37)
Comprend des références bibliographiques.

ISBN 978-2-923907-36-9

1. Cyborgs dans la littérature. I. Tremblay-Cléroux, Marie-Ève, 1987-
. II. Chassay, Jean-François, 1959- . III. Université du Québec à
Montréal. Centre de recherche Figura sur le texte et l'imaginaire. IV.
Collection : Figura, textes et imaginaires ; n° 37.

PN56.C92F76 2015

809'.93356

C2014-942420-5

Figura remercie de son soutien financier le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

Illustration de la couverture : « Illustration of Mechanical Hand », Ambroise Paré, 1564, Wellcome Library, London.

Mise en page : William S. Messier

Révision / correction : William S. Messier

Maquette de la collection : Julie Parent (Studio Calypso)

Diffusion / distribution : Presses de l'Université du Québec (www.puq.ca) et Prologue (www.prologue.ca)

Dépôt légal :

Bibliothèque et Archives nationales du Québec • 2014

Bibliothèque et Archives Canada • 2014

Les frontières de l'humain et le posthumain

Sous la direction de
Marie-Ève Tremblay-Cléroux et
Jean-François Chassay

UQÀM
Université du Québec à Montréal

figura
CENTRE DE RECHERCHE SUR
LE TEXTE ET L'IMAGINAIRE

Collection Figura numéro 37 • 2014



Table des matières

Marie-Ève Tremblay-Cléroux et Jean-François Chassay
« Introduction. Une présence insistante et incertaine »9

I. Formes en évolution. Le corps dans tous ses états

Elaine Després
« Saltation virale pour un post-*Homo communicans*.
La série *Darwin* de Greg Bear »21

Jean-François Chassay
« Le génome est un champ de ruines »41

Alexandre Klein
« Quelle médecine pour l'homme augmenté?
Étude des enjeux philosophiques de l'anthropotechnie »55

Mélanie Joseph-Vilain
« Corps et corporalité dans *Moxyland* de Lauren Beukes ».....73

Tony Thorström
« La notion de “livre de la vie” d'un point de vue littéraire.
Génétique, symbolisme et hybridité de discours dans
deux romans contemporains »91

Laurence Dahan-Gaida
« Le gène et la machine. Humain, transhumain, posthumain
dans les fictions de Richard Powers »105

II. Images, icônes, écran. Miroir du posthumain

Antonio Dominguez Leiva
« Les voies douloureuses du posthumain
dans les mangas et animes nippons ».....129

Denis Mellier

« De la sexualité posthumaine. À propos de
Demon Seed de Dean Koontz (1973 et 1997) ».....151

Hélène Machinal

« Réflexions sur le posthumain. De la question des genres
dans *The Night Sessions* de Ken MacLeod ».....171

Gaïd Girard

« Les fenêtres de la perception. L'expérimentation et
les limites de l'humain au cinéma ».....191

Arnaud Regnauld

« *Filmtext 2.0* de Mark Amerika,
ou les spectres de la phogitographie numérique ».....209

Pierre Cassou-Noguès

« Pourquoi le posthumain perd son temps,
mais ne traîne pas »225





Jean-François Chassay
Marie-Ève Tremblay-Cléroux
Université du Québec à Montréal

Introduction. Une présence
insistante et incertaine

En 1802, le naturaliste Jean-Baptiste Lamarck créait le néologisme « biologie » à partir de deux mots grecs signifiant « science de la vie » (ou « science des êtres vivants »). Si on voulait retracer l'archéologie du concept de posthumain, on pourrait partir de ce moment historique : la naissance d'une science sur la constitution des organismes vivants et ce qui s'en suit. On pourrait aussi choisir de remonter beaucoup plus loin dans le temps, jusqu'aux mythologies qui fondent la civilisation occidentale (le géant de bronze Talos, chez les Grecs) ou jusqu'aux textes religieux (le golem dans le Talmud). Rien n'empêche non plus de proposer un point de départ beaucoup plus tardif : Foucault pose implicitement la question du posthumain dans *Les mots et les choses*, en 1966¹. Pour Cary Wolfe,

1. Je rappelle les fameuses phrases qui viennent clore le livre : « L'homme est une invention dont l'archéologie de notre pensée montre aisément la date récente. Et peut-être la fin prochaine. Si ces dispositions venaient à disparaître

grand spécialiste du sujet, les modifications épistémologiques qui conduiront aux réflexions contemporaines sur le posthumain naissent au moment des célèbres conférences Macy, entre 1946 et 1953, qui ont réuni nombre d'intellectuels et d'intellectuelles de différentes disciplines à la recherche d'une science générale du fonctionnement de l'esprit. Une métascience qui permettrait de créer davantage de ponts entre des disciplines de plus en plus spécialisées. Dans ce cadre institutionnel et intellectuel, Norbert Wiener définit la cybernétique qui ouvre la voie à une nouvelle définition de l'humain, devenu partie prenante d'un système généralisé reposant sur les processus de communication et le fonctionnement de l'information. La société devient un vaste ordinateur dont les humains et les machines à traitement de l'information constituent différents relais².

Pourquoi proposer ces différentes dates, ces différents épisodes culturels pour inscrire la posthumanité dans l'histoire? D'abord, pour rappeler que le concept se trouve au confluent de nombreuses disciplines et ne se laisse pas facilement saisir. Il se situe même à la jonction de la science et de l'imaginaire, entre l'empirisme des expériences, le choc du réel et le rêve, le désir. Un espace s'ouvre à l'intérieur duquel on peut le circonscrire, entre les possibilités que permettent les sciences d'un côté et la projection fantasmatique de l'autre. Il correspond parfaitement à cet oxymore que représente l'expression « science-fiction ».

Ensuite — et ceci s'affirme comme la conséquence de cela —, le posthumain, pensé par l'humanité, est inexorablement lié à celle-ci.

comme elles sont apparues, si par quelque événement dont nous pouvons tout au plus pressentir la possibilité, mais dont nous ne connaissons pour l'instant encore ni la forme ni la promesse, elles basculaient, comme le fit au tournant du XVIII^e siècle le sol de la pensée classique, — alors on peut bien parier que l'homme s'effacerait, comme à la limite de la mer un visage de sable. » (Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1966, p. 398.)

2. Voir Cary Wolfe, *What is Posthumanism*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2010, p. xii. Voir aussi Norbert Wiener, *Cybernétique et société*, Paris, Union Générale d'Éditions, coll. « 10/18 », 1971 [1952]. Une nouvelle traduction a été publiée en 2014 dans la collection « Points ».

L'être humain évolue, change et, d'une certaine manière, échappe depuis toujours à lui-même. Il est vrai cependant que depuis deux ou trois décennies, avec la troisième révolution industrielle (à travers les développements de l'informatique et de la biotechnologie), les possibilités de transformations, et par conséquent les débats, se sont accélérées. On envisage un humain amélioré, modifié, perfectionné, ayant des caractéristiques singulières. Mais jusqu'où doit aller la mutation? Et perfectionner par rapport à quelles normes? Le posthumain n'échappe pas à la double-contrainte. Un *homo sapiens* naît d'une femme, vit et meurt. S'il échappe aux lois de la nature, peut-on encore parler de « post- » humain? Ne sommes-nous pas alors ailleurs? Non pas au sein d'une espèce « corrigée », mais bien plutôt d'une autre espèce? Comment penser alors ce posthumain en dehors de l'humanisme, puisqu'il se conceptualise à partir de l'humanité? Nous sommes notre propre angle mort. Il faut d'ailleurs se demander quelles sont nos propres limites avant de penser au-delà, et cette question s'avère déjà passablement complexe. Jusqu'où va notre spécificité au cœur du vivant? L'anthropocentrisme et le narcissisme aidant, l'être humain a du mal à se penser autrement qu'au centre de l'univers. Dans cette perspective, se considérer comme un simple mammifère ne va pas de soi pour tous.

Pour activer sa réflexion sur lui-même, l'être humain, depuis l'Antiquité, se crée des doubles. Produites sur le mode de l'imitation, les créatures artificielles obligent l'individu à se repenser. Cependant, pour confectionner un être à son image, encore faut-il connaître celle-ci. Or, l'image que l'humanité se donne au fil des siècles n'apparaît ni stable, ni universelle, ni intemporelle. Aujourd'hui, l'automate réel des frères Droz comme celui, fictionnel, d'Hoffmann a cédé la place à une science qui a développé l'intelligence artificielle, le cyborg et le clonage. La frontière entre l'humain et son double artificiel devient de plus en plus poreuse. L'humanité elle-même — ou du moins, une partie de ses membres — songe à passer de l'autre côté du miroir, se métamorphosant en un phénomène suffisamment différent pour ajouter le préfixe « post » au nom de l'espèce. Le posthumain semble

ainsi associé à un changement, à une évolution, et donc à l'idée que l'humain ne correspond pas à un produit figé et abouti, mais à une entité plastique soumise à des adaptations et à des modifications au point de remettre en cause sa définition comme être de nature. Mais jusqu'à quel point, à l'ère qui est la nôtre où rien ne semble aller assez vite, faut-il absolument accélérer le processus? Une partie des débats actuels se trouve dans cette question. Cependant, il en existe bien d'autres. Rares sont les disciplines intellectuelles qui, directement ou non, ne sont pas concernées par les débats sur le posthumain, terme qui s'utilise dans divers contextes et recouvre des acceptions différentes, aussi bien utopiques que dystopiques. Un monde sépare les propos cataclysmiques de *La fin de l'homme* de Francis Fukuyama, pour qui les changements vers lesquelles nous nous dirigerions rappellent *Le meilleur des mondes* de Huxley, et le *Cyborg Manifesto* de Donna Haraway dans lequel le cyborg devient la promesse d'un corps hybride, libre de se transformer comme il l'entend et émancipé des formes imposées par une culture patriarcale. Les hypothèses lancées par Peter Sloterdijk dans ses *Règles du parc humain* ou les propos de l'informaticien Ray Kurzweil, convaincu que nous pourrions un jour nous transporter sur un autre support, ont une portée polémique n'ayant rien à voir avec les ouvrages de réflexions de N. Katherine Hayles, Neil Badmington, ou Cary Wolfe. Et on préférera ne pas mettre dans la même pièce, Nick Bostrom, « le transhumaniste en chef » et Leon Kass, « l'antiposthumaniste³ ».

C'est justement la pluralité des points de vue (la poursuite de l'humanité par d'autres voies ou la destruction de celle-ci), la diversité des définitions, le spectre très large des craintes et des espoirs qu'il suscite, qui expliquent la prégnance du motif du posthumain dans l'imaginaire contemporain, aussi bien en littérature qu'au cinéma et dans l'ensemble des arts visuels. Qu'un spécialiste de robotique et d'intelligence artificielle, rattaché au transhumanisme et spécialiste

3. Les termes entre guillemets renvoient aux titres qu'Antoine Robitaille accole aux deux hommes dans les chapitres de son livre qui leurs sont consacrés. (Antoine Robitaille, *Le nouvel homme nouveau. Voyage dans les utopies de la posthumanité*, Montréal, Boréal, 2007, p. 175-188 et 189-205.)

des nouvelles technologies comme Hans Moravec ait influencé autant d'écrivains⁴ est un exemple qui démontre aussi que les frontières entre science et fiction ne cessent d'être traversées. Les sciences appartiennent depuis toujours à la culture et à ses discours, il est ainsi normal de constater qu'elles jouent un rôle important dans la fiction, que ce soit pour montrer comment elles changent nos perceptions, notre rapport au monde, ou encore notre rapport au langage.

Depuis qu'elle existe, la littérature puise dans l'activité scientifique des modèles, des formes, des métaphores. Cependant, aborder le posthumain donne une orientation singulière à ce rapport aux sciences dans la fiction puisqu'il concerne directement notre existence — et sa possible disparition. L'être lui-même se trouve ébranlé dans la manière dont il se conçoit. En ce sens, l'humanité apparaît comme son propre angle mort et faire la part des choses entre l'objectivité scientifique et ce qui relève plus directement de l'idéologie devient difficile dans ce contexte. Mais là réside aussi l'intérêt des œuvres de fiction qui jouent sur les ambiguïtés d'un statut : où se trouve la frontière entre humain et posthumain? Qui en décide? À une époque où les questions d'altérité et d'identité envahissent le discours social, alors que la hiérarchisation des valeurs est largement remise en cause, ce motif permet à la littérature et à l'art de rendre compte des effets des sciences de la vie sur ce qu'on nommera une « éthique de la normalité ». Il permet aussi de réfléchir sur l'hybridité à une époque où la réflexion sur le devenir de l'espèce fragilise le consensus (artificiel, de toute manière) portant sur la définition de l'être humain.

Aborder le posthumain en littérature, au cinéma et dans les arts en général permet également de constater la valeur cognitive de ces disciplines, capable d'embrasser largement une question en déployant un savoir qu'on pourrait qualifier de *transversal*. Si les débats autour du posthumain convoquent de nombreuses disciplines, la fiction

4. Notamment Dan Simmons, Ken MacLeod et Charles Stross.

peut les mettre en scène. Dans les meilleurs cas, pour l'artiste, les idéologies sont moins des systèmes que des espaces d'affrontement, un lieu de tension où les discours se diffractent et se déconstruisent en *formant récit* et en développant une intrigue. La fiction se nourrit de toutes les lois du monde et en particulier de celles de son époque dont elle prend acte. Le posthumain comme concept, mais aussi comme figure polymorphe, comme motif polysémique, permet une réflexion forte sur le monde d'aujourd'hui.

Si les définitions qu'on en donne sont multiples, les manières de l'évoquer, on le conçoit, le sont d'autant plus. Les textes réunis dans ce cahier touchent aussi bien la fiction littéraire que le cinéma, le manga ou l'art numérique et abordent le sujet d'un point de vue esthétique, philosophique ou politique. Parfois, ces différents points de vue se chevauchent dans le même texte.

La première section du cahier, « Formes en évolution : le corps dans tous ses états », regroupe une série d'articles qui interrogent les limites de la nature humaine à travers l'idée d'une transition de l'humain vers le posthumain et la façon dont ces questions affectent la littérature dans sa forme même. Les textes d'Elaine Després, Jean-François Chassay, Alexandre Klein et Laurence Dahan-Gaida présentent tour à tour quatre formes de dépassement de la notion d'humain : dans le premier cas, par la communication; dans le deuxième, par l'Histoire; dans le troisième, par la médecine; dans le quatrième, par l'informatique. Les textes de Mélanie Joseph-Vilain et de Tony Thorström reprennent ces réflexions épistémocritiques et approfondissent le lien entre les transformations du corps humain (améliorations technologiques, clonage, cyborg), leurs impacts sur l'identité des individus et les questionnements entourant la définition de l'espèce humaine.

Le texte d'ouverture, « Saltation virale pour un post-*Homo communicans*. La série *Darwin* de Greg Bear » d'Elaine Després, questionne la définition de l'être humain et les limites de cette définition. Dans son article, elle étudie deux romans de Greg Bear,

L'échelle de Darwin et *Les enfants de Darwin*, pour les confronter à la théorie cybernétique. S'appuyant sur l'hypothèse que le mode de communication des personnages les rattache à une version évoluée de l'espèce humaine, Després se penche sur les discours critiques du fonctionnement des institutions scientifiques et politiques présents dans les romans afin de concevoir le passage de l'humain vers le posthumain comme une période de transition vers la maturité.

L'article de Jean-François Chassay s'intéresse également à la question de la transition de l'humain vers le posthumain. « Le génome est un champ de ruines » traite des *Enfants lumières* de Serge Lamothe, un livre qui bouleverse le rapport au temps et à l'évolution. Les courts récits, des « posthistoires », sont réunis entre eux par le nom des personnages, les Baldwin. Chassay y explore l'impact des technologies génétiques sur un univers en mouvement, en constante période de transition, où le point d'origine est rendu obsolète.

Dans un article intitulé « Quelle médecine pour l'homme augmenté? Étude des enjeux philosophiques de l'anthropotechnie », Alexandre Klein nous instruit sur les avancées de la médecine d'amélioration, cette branche récente de la science médicale qui ne se concentre plus sur la guérison de l'humain, mais sur l'amélioration et le dépassement de ses limites physiques. Klein défend alors la thèse que la naissance de l'utopie posthumaine est intrinsèquement liée à la biomédecine. Pour ce faire, il entame une réflexion philosophique en questionnant le statut épistémologique et éthique de ces nouvelles pratiques médicales et leur impact sur la notion même d'humanité.

Mélanie Joseph-Vilain réfléchit, à l'aide de la pensée de Haraway, à la notion de frontière, qu'elle soit entre l'humain, le posthumain et le monstre, ou entre le réel et le virtuel. Son article intitulé « Corps et corporalité dans *Moxyland* de Lauren Beukes », qui s'inscrit en continuité avec celui de Klein, tente de saisir le brouillage identitaire causé par les améliorations technologiques du corps des personnages, un brouillage qui se répercute également dans la structure du texte.

Le rôle de la génétique et de la médecine est aussi présent dans l'article de Tony Thorström. Il y étudie la matérialité du corps, sous l'angle de la représentation de l'ADN comme « livre de la vie » dans *La possibilité d'une île* de Michel Houellebecq et *Babylon Babies* de Maurice G. Dantec. Proposant un parallèle entre l'ADN, qui est composé de quatre lettres, et la littérature au cœur de sa réflexion, il démontre comment ces romans développent autrement des connaissances sur le clonage, la transmission de la mémoire et la tension entre le corps social (discursif) et le corps physique (matériel).

L'article de Laurence Dahan-Gaida, qui clôt cette section, explore comment les romans *Galatea 2.2* et *Générosité* de Richard Powers représentent la frontière entre l'humain et le posthumain en s'appuyant sur deux sciences : la biologie et l'informatique. D'une part, *Générosité*, qui postule l'existence d'un gène du bonheur, permet à l'auteure de l'article de questionner les impacts éthiques et sociétaux du séquençage du génome humain et de la médecine d'amélioration. D'autre part, par sa lecture de *Galatea 2.2*, Dahan-Gaida rappelle les tensions philosophiques entre le corps et l'esprit qui peuplent la philosophie occidentale depuis Descartes en mettant en lumière le fossé qui sépare une machine informatique réellement consciente de l'humain, un fossé causé non pas par une absence de conscience, mais par une désincarnation corporelle.

La seconde section du cahier, « Image, icône, écran : miroir du posthumain » regroupe des articles qui explorent le processus de transformation de l'humain en posthumain par la technologie. Les trois premiers textes creusent la question, abordée par Laurence Dahan-Gaida, de la frontière entre l'humain et la machine à l'aide de jeux de reflets, afin de saisir différentes figures emblématiques du posthumain (le robot, l'androïde et le cyborg). Les trois derniers articles, quant à eux, confrontent les limites de l'humanité devant un éclatement temporel causé par notre interaction avec les images et les écrans.

Cette section s'ouvre sur le texte d'Antonio Dominguez Leiva qui présente les fondements théoriques du tournant posthumaniste, afin d'exposer le rôle joué par les anime japonais à ce sujet. Centrés sur l'obsolescence de l'humain et sur son processus de métamorphose, ces anime explorent les fantasmes de perte d'humanité : devenir-cyborg, désincarnation et mutation virale. Pour Dominguez Leiva, ces représentations posthumanistes, bien qu'issues d'un Japon contemporain tourmenté par son passé militaire, ont permis de confronter la définition occidentale du posthumain qui avait cours.

Denis Mellier étudie la représentation des néosexualités, ces fantasmes sexuels liés aux technologies et aux machines, dans quelques films hollywoodiens des années 90 et du début du millénaire qu'il compare aux deux versions du roman *Demon Seed* de Dean Koontz, porté à l'écran en 1977. Pour ce faire, il rappelle la persistance des figures modernes, souvent gothiques, qui interviennent dans la construction des fantasmes néosexuels, dans le but de démontrer comment les néosexualités imaginaires reflètent la norme sexuelle masculine hétérosexuelle.

L'évolution des machines vers une forme de conscience et d'humanité est au cœur de l'article d'Hélène Machinal, « Réflexions sur le posthumain. De la question des genres dans *The Night Sessions* de Ken MacLeod ». Machinal y réfléchit sur l'utilisation du genre policier dans un roman de science-fiction. Cette hybridité formelle, qui rappelle par ailleurs celle des personnages, entre humains et machines, crée un jeu de miroir sur les tensions entourant l'évolution et l'identitaire.

Dans l'article suivant, Gaïd Girard étudie un corpus de films portant sur les limites de la perception humaine et ses possibilités d'augmentation. Sa réflexion, qui s'appuie sur Huxley et Blake, vise à comprendre comment le cinéma au XX^e et au XXI^e siècle, par son utilisation de champs / contrechamps, donne à voir « l'écran du cerveau » et ouvre ainsi les fenêtres de la perception.

Arnaud Regnauld tente de penser le (post)humain au sein d'une écologie technique par une analyse de *Filmtext 2.0* de l'artiste Mark Amerika. Cette œuvre multimédia, qui tend à transformer le lecteur-utilisateur en cyborg, lui permet d'aborder le rapport au temps réel et à la linéarité historique en cette ère d'accélération technologique.

Pierre Cassou-Noguès vient clore ce cahier avec un article intitulé « Pourquoi le posthumain perd son temps, mais ne traîne pas », qui s'intéresse à la façon dont les nouvelles technologies de communication ont transformé notre rapport au temps. Il y défend la thèse qu'Internet provoque un éclatement de la temporalité, et que, même s'il ne s'inscrit pas dans un processus de synchronisation des temporalités humaines, au même titre que la télévision, il empêche les utilisateurs de traîner. La dispersion des individus dans le temps, en plus d'être source d'aliénation, nécessite alors une réflexion sur la notion de sujet numérique.

I. Formes en évolution. Le corps
dans tous ses états



Elaine Després

Université de Montréal

Saltation virale pour un
post-*Homo communicans*.
La série *Darwin* de Greg Bear

Définir l'homme pose un singulier problème. [...] L'homme est un animal parlant : tel demeure, en fait, le caractère certain qui le distingue des autres animaux. [...] Il n'existe aucun animal pour lequel cette nécessité de la communication s'impose au point d'être le mobile même de sa vie¹.

Norbert Wiener
Cybernétique et société

Plusieurs théoriciens, comme N. Katherine Hayles et Cary Wolfe, voient dans la conception nouvelle de l'Homme proposée par Wiener le point de départ de la construction de la figure ambiguë et protéiforme du posthumain. Si Hayles explique le posthumain comme un dépassement de l'incarnation

1. Norbert Wiener, *Cybernétique et société : l'usage humain des êtres humains*, traduit de l'anglais par Pierre-Yves Mistoulon, édition synoptique, Paris, 10/18, 1971, p. 29-30. Ce passage n'apparaît que dans la première édition de la version anglaise originale (1950), il a été retiré par Wiener pour la seconde (1954).

[*embodiment*], « un amalgame, une collection de composantes hétérogènes, une entité matérielle et informationnelle dont les limites sont continuellement construites et reconstruites² », Cary Wolfe apporte certaines nuances :

le posthumanisme [ne vient pas] [...] « après » le dépassement de notre incarnation, [...] il oppose les fantasmes de désincarnation et d'autonomie, hérités de l'humanisme. [...] [Il] vient *avant* [...] l'humanisme [...] puisqu'il identifie l'incarnation et l'enchâssement de l'homme dans un monde biologique et technologique [...] et *après* parce qu'il nomme un moment historique de décentrement de l'humain [...] par le biais de son imbrication dans des réseaux techniques, médicaux, informatiques et économiques³.

Si l'Homme est un être de communication, son existence individuelle et collective s'inscrit dans la logique des systèmes complexes de traitement et de production d'informations. Le corps et la société sont des machines communicationnelles dans lesquelles il est nécessaire de créer des îlots pour lutter contre l'inévitable augmentation de l'entropie. Mais si l'Homme a toujours été *Homo communicans*, aurait-il atteint la limite biologique de sa capacité à jouer aux démons de Maxwell⁴? L'information qu'il produit est-elle devenue trop abondante pour ses propres capacités de traitement et d'analyse? L'unique solution serait ainsi biologique : après avoir externalisé les moyens de son évolution par le biais d'outils, le corps

2. N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999, p. 3. [je traduis]

3. Cary Wolfe, *What Is Posthumanism?*, Minneapolis, University of Minneapolis Press, coll. « Posthumanities », 2010, p. xv-xvi. [Je traduis.]

4. Le « démon de Maxwell » est une expérience de pensée imaginée par le mathématicien Clerk Maxwell et souvent utilisée par Norbert Wiener pour expliquer la notion d'îlot d'entropie négative dans un système. Selon la deuxième loi de la thermodynamique, l'entropie dans un système isolé ne peut qu'augmenter ou rester constante, or l'introduction d'un être qui recevrait de l'information des molécules (leur vitesse) et créerait de l'ordre parmi elles pourrait théoriquement lutter localement contre l'entropie sans pour autant contredire cette loi pour le système entier.

biologique devra ultimement trouver un moyen d'être plus efficace, au risque de devenir superflu.

C'est un peu l'hypothèse de l'Américain Greg Bear dans ses romans *L'échelle de Darwin*⁵ et *Les enfants de Darwin*⁶, publiés en 1999 et 2003. Il y raconte l'éclosion d'une pandémie virale, le SHEVA⁷, qui n'a d'effet que sur les femmes enceintes et se révèle le déclencheur d'une métamorphose soudaine d'*Homo sapiens*. Kaye Lang, spécialiste des virus endogènes, ces virus qui se cachent dans nos gènes depuis des millions d'années, découvre progressivement le fonctionnement de ce virus et tente de convaincre les institutions de ne pas le traiter comme une menace, mais comme un vecteur positif de changement. En parallèle, Mitch Rafelson, paléoanthropologue, découvre un couple de Néanderthal momifié et leur nouveau-né, clairement *Homo sapiens*. Après avoir combiné leurs découvertes pour élaborer une nouvelle théorie de l'évolution, Mitch et Kaye fondent une famille et prennent la décision de concevoir ensemble un enfant posthumain, Stella Nova, qui naît à la fin du premier roman. Le second raconte son adolescence et celle de sa génération. On assiste à la vie clandestine des Rafelson, puis à l'internement de Stella dans un camp, sa fuite et son installation dans un village de Shevites, noms que les enfants du virus SHEVA se donnent. Finalement, le roman se termine par l'accouchement de Stella Nova,

5. Greg Bear, *L'échelle de Darwin*, traduit de l'américain par Jean-Daniel Brèque, Paris, Robert Laffont/Le Livre de poche, coll. « Science-fiction », 2001 [1999], version électronique. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *ECH*. Je corrige la traduction des extraits entre crochets.

6. Greg Bear, *Les enfants de Darwin*, traduit de l'américain par Jean-Daniel Brèque, Paris, Robert Laffont/Le Livre de poche, coll. « Science-fiction », 2003, version électronique. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *ENF*.

7. « *Scattered Human Endogenous retroVirus Activation* » (Activation d'un rétrovirus endogène humain dispersé). Le nom SHEVA fait évidemment référence à Shiva, divinité hindoue de la destruction, de la création, de la vengeance et de la protection. Sans doute ainsi nommé au départ simplement pour sa capacité destructrice, le virus se révèle avoir surtout une capacité créatrice, puisqu'il permet le déclenchement d'une saltation évolutive et donne ainsi naissance à un homme nouveau.

qui donne naissance au premier enfant de la seconde génération, et la visite d'un site archéologique prophétique, j'y reviendrai.

Au-delà de l'histoire des Rafelson, ces romans proposent surtout de réfléchir sur le fonctionnement des institutions scientifiques et politiques en temps de crise ontologique, pour ensuite présenter une nouvelle théorie qui se construit comme « une synthèse audacieuse entre les thèses du saltationisme et du transformisme lamarckien. Il y a mutation et il y a transformation d'une espèce d'hommes en une autre. Et pour ce faire il utilise ce qui demeure une énigme du génome : [les gènes inutiles] » (Gérard Klein, « Préface », *ECH*)⁸. Mais l'aspect de sa théorie qui m'intéresse surtout ici, c'est que dans sa synthèse la cybernétique joue également un grand rôle. Et si les écosystèmes formaient des réseaux suffisamment complexes pour développer une certaine forme d'intelligence, d'intention, à l'image d'une intelligence artificielle en mesure d'apprendre et d'évoluer sous sa propre impulsion? Et le résultat de cette évolution intelligente serait une génération posthumaine aux capacités communicationnelles accrues, diversifiées et structurantes. Mais ceux-ci n'ont rien de cyborgs : leur corps est entièrement biologique et leur évolution naturelle, ils n'utilisent aucune technologie de communication, ni télévision ni téléphone. Malgré tout, ils n'incarnent pourtant pas un retour au primitif : les Shevites sont résolument cybernétiques, de parfaits *Homo communicans*.

Dans le cadre de cet article, je me propose d'analyser ces deux romans de Bear à partir de la théorie cybernétique qui apparaît

8. « Bear n'est pas très disert sur la façon dont les mutations positives se produisent, se sélectionnent et s'accumulent avant même d'être directement soumises à la pression du milieu à travers des phénotypes. Une telle évolution non-phylétique évoque les mutations systémiques de Goldschmidt (1930-1940), les "gènes-sauteurs" (ou transposons) de Barbara McClintock (prix Nobel 1983) qui réorganisent le patrimoine génétique en réponse à un stress, et l'évolution quantique de Simpson (1944). Elle pourrait aussi trouver un sérieux appui dans la théorie synergique de l'évolution de Denis Buican (1980), qui concilie mutationnisme et darwinisme et introduit différentes formes de sélection à plusieurs niveaux d'intégration du vivant (génétique, cellulaire, individuel et social). » (Gérard Klein, « Préface », *ECH*)

selon moi à trois niveaux dans les œuvres et qui les structure : premièrement, l'institution scientifique et ses interactions avec les systèmes politiques et économiques; deuxièmement, la théorie de l'évolution « réseautée » et motivée; troisièmement, les posthumains, dont le corps et l'organisation sociale sont l'incarnation biologique de la cybernétique.

La société humaine entropique

Les deux romans de Bear se distinguent de nombreux romans de science-fiction par leur approche ultra-réaliste de la représentation de la science — ses personnages de scientifiques, le processus de découverte et de diffusion, le fonctionnement, ou plutôt le dysfonctionnement, des institutions —, mais aussi par l'originalité et la rigueur des théories en biologie évolutionniste qu'ils avancent et par l'originalité de la figure posthumaine qu'ils mettent en scène. Dans *Darwinisme et littérature de science-fiction*, Philippe Clermont écrit à ce sujet :

Ainsi, l'écrivain se fait aussi scientifique : il a sa place dans le concert de la recherche sérieuse; plus que de simples spéculations littéraires, il formule des "théories". Tout se passe comme si le projet d'écrivain était double : communiquer au lecteur, sous la forme de la fiction, ces changements fondamentaux qui se jouent actuellement en biologie; mais aussi concevoir les grandes lignes des hypothèses d'une théorie scientifique qui resterait encore à vérifier par l'expérience⁹.

D'ailleurs, le biologiste Michael A. Goldman, dans la revue *Nature*¹⁰, souligne le réalisme (« il dépeint les scientifiques comme des gens

9. Philippe Clermont, *Darwinisme et littérature de science-fiction*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cognition et Formation », 2011, p. 187.

10. Michael A. Goldman, « Evolution rising from the grave », *Nature*, vol. 404, 2 mars 2000, p. 15-16; Michael A. Goldman, « Living with the Neanderthals », *Nature*, vol. 424, 14 août 2003, p. 726-727.

réels ») et la rigueur scientifique de Bear¹¹ : « Peu importe que l'on considère la science dans *L'échelle de Darwin* comme absurde ou prophétique, ce roman est un superbe exemple de science-fiction dure [*hard SF*] qui spéculé sur les connexions possibles entre des faits bien connus¹². » Le biologiste y conseille la lecture des romans qui, selon lui, devraient particulièrement intéresser ses collègues, tant sur le plan épistémologique, pour les théories originales, que sur le plan éthique, pour la brillante démonstration qu'il fait de la façon dont les théories parviennent ou non à s'imposer par une remise en cause de l'orthodoxie, de la théorie dominante :

Bear réaffirme l'idée que la science progresse lorsque l'orthodoxie est remise en cause. Mais l'orthodoxie contestée constituait le dogme de la semaine précédente et le fait de discuter le dogme du jour est dangereux pour sa carrière. C'est ce qu'apprennent les scientifiques dans *L'échelle de Darwin*. Les penseurs pionniers d'hier sont les traditionalistes convaincus d'aujourd'hui. La science n'accepte les nouvelles idées qu'à contrecœur. Les nouveaux paradigmes font face à une puissante résistance¹³.

Alors qu'en science-fiction les théories scientifiques sont généralement présentées comme complètement constituées et totalisantes, Bear choisit de nous montrer que la science ne se présente jamais comme un savoir abouti et absolu; et, lorsque c'est le cas, elle est devenue dogme et s'apparente davantage au discours religieux. Ainsi, d'innombrables hypothèses doivent être confrontées, prouvées ou réfutées par l'expérience, alimentant le moteur de la

11. Bear écrit d'ailleurs dans sa postface : « La plupart des données scientifiques de pointe figurant dans ce roman sont encore controversées. Si la science naît en général de la spéculation, elle doit éventuellement être confirmée par la recherche, les preuves empiriques et le consensus des scientifiques. Toutefois, toutes les spéculations que l'on a pu trouver dans ces pages sont soutenues, à des degrés divers, par des comptes rendus de recherche et des articles parus dans des publications scientifiques respectées. » (Greg Bear, « Postface en forme d'avertissement », *ENF*).

12. Michael A. Goldman, « Evolution rising from the grave », *op. cit.*, p. 16. [je traduis]

13. *Ibid.*, p. 15. [je traduis]

compétition entre chercheurs, de la course aux publications et aux subventions. Ce mode de fonctionnement rappelle le concept d'éthos de la science énoncé par Robert K. Merton en 1942¹⁴ et ses principes normatifs comme le désintéressement ou le communalisme. Les sociologues des sciences ont bien démontré depuis que ces normes ne correspondent à aucune réalité, mais un rapprochement est possible avec l'idée de la transparence de Wiener, développée à la même époque, en réaction à l'opacité dominante. Si Merton prétend que la science ne peut se faire que de manière communautaire et que le fait de garder secrètes des données scientifiques correspond à un comportement déviant, de la même manière, Wiener appelle à un maximum de transparence informationnelle afin de lutter contre l'entropie.

Dans ses romans, Bear représente une institution scientifique à des années-lumière des principes mertoniens : une découverte n'a de chance de s'imposer comme nouveau paradigme que si le chercheur a une réputation établie et que sa théorie ne menace pas le dogme en cours ou pourrait avoir des effets économiques ou politiques négatifs. L'institution décrite par Bear est tout sauf transparente et désintéressée. Et la première crise majeure qu'elle doit gérer expose très rapidement son incapacité à limiter l'entropie du système qui s'emballe. Devant l'apparition d'un virus inconnu, non seulement elle échoue à limiter l'inévitable panique, mais en plus, elle utilise cette crise pour asseoir un pouvoir autoritaire ou maximiser ses profits, créant un climat chaotique où les émeutes, les attentats et l'ostracisme s'imposent comme la nouvelle norme. Du côté des institutions, le roman met en scène une pléthore de réunions inutiles où les dialogues de sourds sont alimentés par les préoccupations carriéristes ou économiques et les données pertinentes sont jalousement gardées bien que, si elles étaient mises en commun, elles permettraient une vision globale du problème. Ainsi, plutôt que d'aboutir à une solution efficace pour gérer la crise, la solution

14. Voir Robert K. Merton, « Science and technology in a democratic order », *Journal of Legal and Political Sociology*, n° 1, 1942, p. 115-126.

autoritaire s'impose : les mesures de guerre sont votées, les femmes enceintes fichées et les enfants placés dans des camps. La société d'*Homo communicans* a fini par perdre sa lutte contre l'entropie communicationnelle.

Dans son analyse du roman, Lisa Lynch¹⁵ montre de quelle façon Bear subvertit les codes du *thriller* médical d'épidémie pour en renverser l'idéologie conservatrice : il ne s'agit plus de rétablir l'équilibre en vainquant un virus maléfique qui symboliserait un changement social, mais plutôt de la lutte vaine et machiavélique d'institutions comme le CDC (Centre de contrôle et de prévention des maladies) contre le changement souhaitable et inévitable que représente la posthumanisation. C'est donc un roman qui s'attaque au conservatisme social, mais aussi au conservatisme scientifique. La représentation très négative de l'institution s'incarne dans deux figures : Mark Augustine, qui représente les agences et les forces gouvernementales et qui veut combattre SHEVA par un État policier, et Marge Cross, qui incarne le corporatisme pharmaceutique avec ses vaccins et ses pilules abortives. Dans les deux cas, les pouvoirs en place se battent contre l'inévitabilité du processus : *Homo sapiens novus* sera. Et ce, malgré l'action des puissances réactionnaires. Mais si les individus en position de pouvoir sont facilement corruptibles, il n'en demeure pas moins que c'est le système lui-même qui est dysfonctionnel. Plongé dans une situation contraire à son fonctionnement normal, il réagit en protégeant sa propre existence. N'ayant pas prévu la possibilité d'un virus positif qui permettrait à l'humanité d'évoluer, les agences gouvernementales se réfugient

15. Lisa Lynch, « “Not a Virus, but an Upgrade”: The Ethics of Epidemic Evolution in Greg Bear's *Darwin's Radio* », *Literature and Medecine*, vol. 20, n° 1, printemps 2001, p. 75 : « Plutôt que de fournir au lecteur le sentiment de résolution que le genre du *thriller* appelle, Bear termine son roman par la description d'un monde en processus d'être refondu par le virus SHEVA et par celle des forces qui luttent en vain pour le défaire. *L'Échelle de Darwin* devient donc, selon la définition même de Greg Bear de la science-fiction, “une fiction à propos d'un monde qui change”. Ainsi, il met en évidence les manipulations idéologiques du *thriller*, exposant la nature fondamentalement conservatrice de la forme du *thriller* et montrant comment les récits de désastres peuvent être utilisés comme une forme de coercition sociale ou politique. » [je traduis]

dans ce qu'elles savent faire de mieux : résoudre une situation chaotique et anxiogène par l'autoritarisme. Selon Roger Luckhurst,

Les Enfants de Darwin amplifie les éléments culturels de la transformation génétique en se concentrant sur la façon dont les nouveaux humains sont traités dans l'Amérique de l'ère Bush : les libertés civiles sont suspendues, la surveillance, le confinement et les incarcérations accrus, l'Autre est démonisé (et constamment associé aux exclus des réserves amérindiennes)¹⁶.

L'entropie de cette société atteint son paroxysme vers la fin du premier roman alors qu'un attentat non revendiqué tue le président et plusieurs gouverneurs réunis pour décider des mesures à prendre pour rétablir l'ordre. Cette explosion montre les limites de l'humanité à gérer le chaos que provoque l'absence de transparence et la multiplication de l'information qu'elle produit. Et cette limite pourrait bien être biologique. Les capacités communicationnelles de l'Homme telles que l'efficacité de ses organes sensoriels et sa capacité cognitive à traiter l'information seraient trop limitées pour ses propres ambitions. Le système trouvera un moyen d'évoluer par lui-même, avec les moyens à sa disposition : le génome et les virus qu'il contient. Ce qui nous conduit à la deuxième occurrence de système cybernétique dans le roman : la théorie de l'évolution imaginée par Bear.

La saltation en réseau

Cette théorie par bonds déclenchés par des virus endogènes et provoqués par des changements environnementaux — la surpopulation mondiale et la révolution de l'information sont pointées du doigt — est justement fondée sur un modèle systémique, une mise en réseau du mécanisme évolutif. Comme si l'évolution

16. Roger Luckhurst, « Catastrophism, American style: the fiction of Greg Bear », *The Yearbook of English Studies*, vol. 37, n° 2, « Science Fiction », 2007, p. 226-227.

possédait son propre démon de Maxwell permettant de lutter contre l'entropie et d'ainsi établir une certaine forme d'ordre parmi les adaptations.

Kaye Lang développe les grandes lignes de sa théorie au cours d'une longue scène dans le zoo de San Diego, en marge d'une conférence internationale. Elle y rencontre l'archéologue Mitch Rafelson et Christopher Dicken, un épidémiologiste qui travaille pour le gouvernement, et, ensemble, ils passent la soirée à discuter, aidés d'innombrables bouteilles de vin qui atténuent leurs inhibitions intellectuelles, parvenant à énoncer les bases d'une théorie cohérente, qui se construit comme un véritable casse-tête sous nos yeux. Trois scientifiques issus de disciplines très différentes, qui partagent un goût pour les théories hétérodoxes et qui possèdent des informations privilégiées, parviennent ainsi à créer leur propre îlot d'entropie négative, en marge d'un supposé espace de rencontre internationale où dominant la redondance et l'opacité. Lang résume :

Voilà la boucle [de rétroaction] complète : l'environnement se modifie, ce qui stresse les organismes — en l'occurrence, les humains. [...] La mémoire [génétique] de réserve¹⁷ réagit et les éléments mobiles se déplacent conformément à un algorithme [évolutif] élaboré durant des millions, voire des milliards d'années. Un ordinateur génétique décide du phénotype le mieux adapté aux nouvelles conditions à l'origine du stress. [...] [D]e temps à autre, lorsqu'un problème environnemental est [insoluble]... [...] il y a un changement majeur. Les rétrovirus endogènes s'expriment, transportent un signal, coordonnent l'activation d'éléments spécifiques dans la banque de mémoire génétique. Voilà. La punctuation. (*ECH*, chap. 43)

17. Dans sa préface à la traduction française, Gérard Klein explique davantage ce que Bear entend par là : « Jusqu'à quatre-vingts pour cent des gènes sont réputés silencieux ou "inutiles" en ce qu'ils ne codent pour aucune protéine. [...] L'hypothèse aujourd'hui généralement admise veut que ces séquences d'ADN correspondent soit à des gènes archaïques désactivés soit même à des virus anciens et neutralisés qui se seraient insérés autrefois dans la double hélice. [...] Greg Bear spécule que [...] [c]es gènes inutiles [...] accumulent des mutations favorables qui ne se manifestent pas aussitôt mais demeurent en quelque sorte en réserve. » (Gérard Klein, « Préface », *ECH*).

Le vocabulaire utilisé par Lang est très révélateur de la nature innovante de sa théorie biologique et de ses liens avec la cybernétique : elle hybride les champs sémantiques des deux disciplines pour créer des locutions telles qu'« ordinateur génétique », « banque de mémoire génétique » ou encore « algorithme évolutif », et utilise des termes tels que « boucle de rétroaction » et « signal ».

Plus loin, Kaye Lang est invitée à titre d'experte à exposer sa théorie devant un comité consultatif visant à faire des recommandations politiques. Tous les scientifiques s'accordent pour traiter SHEVA comme un virus néfaste et le paradigme en biologie évolutionniste est particulièrement difficile à remettre en question puisque la théorie synthétique (ou néo-darwiniste) est devenue, au fil des années, un quasi-dogme. Kaye Lang s'explique :

Je pense que notre génome est bien plus astucieux que nous. [...] Les espèces terrestres évoluent depuis des milliards d'années, par la compétition et la coopération. Elles [...] ont appris à anticiper les changements climatiques et à y réagir à l'avance, à s'y adapter, et je crois que, dans notre cas, notre génome est en train de réagir au changement social et au stress qu'il entraîne. (*ECH*, chap. 61)

Lisa Lynch avance que la « théorie de Lang, construite à partir d'une combinaison d'idées issues de l'équilibre ponctué, des réseaux neuronaux et des théories de l'évolution virale, est l'apport de Bear au révisionnisme darwinien¹⁸ ». Or, introduire une forme d'intelligence dans une théorie de l'évolution est un terrain miné et le dessein intelligent n'est jamais bien loin, mais Bear parvient globalement à éviter les écueils, malgré l'expérience religieuse de Kaye Lang, qui finit par prendre une place considérable dans le récit¹⁹.

18. Lisa Lynch, *op. cit.*, p. 85.

19. Bear répond lui-même à la question du religieux dans sa « Postface en forme d'avertissement » : « est-ce que je suis partisan du hasard néodarwinien ou de la théorie du grand dessein théiste? La réponse est : ni l'un ni l'autre. Est-ce que j'ai opté pour une vision intégriste ou créationniste de nos origines? La réponse est non. Mon opinion est la suivante : la vie sur Terre est constituée de plusieurs

Les Shevites

La dernière incarnation des théories de Wiener dans le roman correspond aux enfants de SHEVA, qui sont, dès la naissance, biologiquement plus aptes à la communication :

Alors que l'*Homo sapiens sapiens* est extraordinairement expansionniste, prédateur et agressif, ce qui était un facteur de survie dans un monde où sa population globale était réduite et clairsemée mais est devenu contre-productif dès lors que sa surpopulation menace sa cohabitation, son environnement et sa survie, l'*Homo post sapiens* (qu'on pourrait appeler l'*Homo sentiens*) répond à ce stress en étant naturellement doux et sociable et en constituant des *dèmes* [...]. Leurs modes de communication [...] les empêchent pratiquement de se mentir entre eux. Loin d'être des surhommes nietzschéens, ce sont des êtres sursocialisés, au moins relativement à leurs ancêtres. (Gérard Klein, « Préface », *ECH*).

L'évolution de cet *Homo sentiens* se structure dans le roman en quatre étapes : la grossesse et la naissance; l'enfance et la vie familiale; l'adolescence dans un camp-école et la vie adulte dans un village isolé.

Dans le premier tome, la grossesse des femmes atteintes du virus prend une grande place, tant sur le plan biologique que politique. Des millions de femmes sont ostracisées parce que le second embryon semble le fruit d'une conception asexuée, ce qui pousse d'innombrables hommes à accuser leur femme d'infidélité et à les abandonner, à les violenter ou même à les tuer. Et leur ostracisme est d'autant facilité que des signes visibles permettent d'identifier ces femmes et leurs conjoints. Au fil de la grossesse,

strates de réseaux neuronaux, qui interagissent afin de résoudre des problèmes et ainsi d'accéder à des ressources et de poursuivre leur existence. Toutes les créatures vivantes résolvent des problèmes posés par leur environnement, et toutes se sont adaptées afin de pouvoir résoudre de tels problèmes avec un succès raisonnable. L'esprit humain n'est qu'une variété parmi d'autres de ce processus naturel, et pas nécessairement la plus subtile ni la plus sophistiquée. » (*ENF*)

Leur peau se durcit et se relâche autour des yeux, du nez et de la bouche. Elles ne pèlent pas... pas toute de suite. Mais elles perdent plusieurs couches de derme et d'épiderme (Il grimaça et se pinça la joue, tiraillant un lambeau de peau imaginaire.) Ça a un peu la consistance du cuir. Et c'est horriblement laid. C'est pour ça qu'elles ont peur et qu'elles font peur. Ça les isole de la communauté, Ms. Lang. Elles en *souffrent*. (ECH, chap. 69)

De même pour les pères : « La peau de son visage dessinait un masque de *Lone Ranger* qui pelait sur les bords mais s'épaississait autour des yeux. Les deux hommes avaient l'air de s'être plaqué un masque de boue sur la face. » (ECH, chap. 84). Et lorsque le masque tombe, une nouvelle peau constellée de mélanophores, « des cellules qui peuvent changer de couleur », apparaît. Mais ce n'est qu'à la naissance des enfants que cette métamorphose trouve son explication : il s'agit d'une hybridation temporaire qui sert de moyen de communication avec l'enfant à naître. Afin de rendre possible un saut évolutif de cette ampleur en une seule génération, certains mécanismes apparaissent nécessaires pour rendre possible la relation parents-enfant et la transition vers une nouvelle forme d'humanité.

Dès la naissance, les capacités de communication du nouveau-né posthumain sont spectaculaires. Ainsi, Stella Nova, la fille de Kaye Lang et Mitch Rafelson, communique déjà ses émotions grâce à des motifs qui apparaissent sur son visage et prononce ses premiers mots alors qu'elle n'est âgée que de quelques minutes : « Salut, Mitch, articula sa fille d'une voix pareille à un miaulement de chaton, aiguë mais parfaitement intelligible. » (ECH, chap. 87). Cette réponse suggère une capacité accrue du fœtus à comprendre le monde extra-utérin et une pulsion immédiate de communiquer avec le monde extérieur. Dans l'épilogue, alors que Stella est âgée de trois ans et qu'elle sait parfaitement parler et lire, elle joue avec des enfants humains, dont elle manipule instinctivement les sentiments grâce à la production de phéromones, puis elle rencontre pour la première fois un autre enfant de son « espèce » :

Ce garçon sentait tant de choses [...] et, en [regardant] son visage, Stella parvenait à comprendre une partie de ce qu'il disait. Il était si *riche*, ce petit garçon. Leurs taches prirent des couleurs à toute vitesse, [presqu'au hasard]. Elle vit les pupilles du garçon s'iriser, se frotta les doigts sur ses mains, sentant sa peau [et les frissonnements de sa] réaction. Le garçon s'exprimait à la fois en espagnol et en mauvais anglais. Ses lèvres bougeaient d'une façon que Stella connaissait bien, façonnant les sons qui passaient de chaque côté de sa langue [striée]. (ECH, épilogue)

Dans cet extrait, les trois innovations à la base des capacités communicationnelles accrues des enfants de SHEVA sont présentées dans leur forme la plus naturelle et instinctive. Ils communiquent entre eux par des procédés qui mobilisent des sens surdéveloppés : la vision avec les mélanophores, l'odorat avec les phéromones et l'ouïe avec le double-parler. Pour Stella, le garçon SHEVA est plus « riche » que les enfants humains, un qualificatif qui doit être compris au sens d'une richesse sémiotique.

Les romans de Bear n'ont jamais recours à l'effet merveilleux, ainsi les nouvelles capacités des posthumains ne sont pas des pouvoirs quasi magiques activés du jour au lendemain, elles sont simplement des potentialités biologiques qui demandent à être maîtrisées et prises en charge par la culture pour donner naissance à un nouveau langage, une nouvelle forme de sociabilité. Ainsi, Stella, qui a été élevée en isolement total par des parents humains, possède certaines capacités, mais elle ne partage pas encore avec les autres de système sémiotique commun. À l'âge de douze ans, elle s'enfuit de la maison et se retrouve avec des enfants shevites retenus prisonniers pour être « vendus » à la police. Elle y rencontre Will, qui l'introduit à la culture langagière que les Shevites vivant dans la forêt ont déjà commencé à développer :

Tu sais parler de cette façon? s'enquit-il. Ses joues se couvrirent de taches éphémères. Les motifs se métamorphosaient à toute vitesse, apparaissant et disparaissant au rythme des fluctuations de ses iris, de ses muscles faciaux, de ses petits bruits de [fond de]

gorge. Stella le fixait, fascinée, sans toutefois comprendre ce qu'il était en train d'accomplir, ce qu'il s'efforçait de lui transmettre. [...] Pratiquement illettrée, conclut Will, dont le sourire était cependant compatissant. C'est le Parler. Inventé par les [enfants] dans la forêt. (*ENF*, part. 1, chap. 18)

Stella, comme bien d'autres dans sa situation, possède les capacités physiologiques de son espèce, mais créer des motifs sur son visage ne signifie pas pour autant communiquer. Un code, autrement dit une langue, est nécessaire pour que ces motifs puissent créer du sens.

Quelques mois plus tard, Stella Nova est enfermée dans un camp de concentration pour enfants SHEVA, malgré les efforts soutenus de ses parents pour l'éviter. D'abord motivé par la crainte qu'ils soient porteurs de virus dangereux pour les humains — or, il s'avère que c'est l'inverse, les enfants sont rapidement contaminés par un virus pour lequel les humains sont immunisés —, le gouvernement en vient surtout à vouloir limiter le développement cognitif, mais surtout social, de ces enfants. Ce faisant, il répond à une peur bien plus profonde que celle de l'épidémie : la peur de ce que ces enfants incarnent, la disparition de l'humain « comme un visage de sable ». Paradoxalement, cette mesure a l'effet contraire : l'enfermement dans des camps leur permet de vivre en communauté pour la première fois et d'ainsi se développer socialement. Très rapidement, ils s'organisent en groupes de vingt à trente individus nommés « dèmes²⁰ », qui eux-mêmes forment des groupes occasionnels plus grands.

Les dèmes shevites semblent correspondre à des unités beaucoup moins larges, rigides, et surtout fixes, que ceux qui organisaient la

20. Les dèmes ont été créés afin d'organiser la vie politique et démocratique d'Athènes. Il s'agissait de la plus petite unité administrative de la Cité. L'appartenance à un dème était d'abord géographique, puis héréditaire (les enfants faisaient partie du dème de leur père, même s'ils ne l'habitaient plus). L'assemblée du dème prenait les décisions locales et élisait un représentant auprès du Conseil de la Cité. Les dèmes étaient ensuite organisés en unités plus larges, qui ensuite formaient la tribu. (À ce sujet, voir Michel Humbert, *Institutions politiques et sociales de l'Antiquité*, Paris, Dalloz, 2007, p. 78-79.)

vie démocratique d'Athènes. Dans le roman, il s'agit bel et bien de la plus petite unité dans leur organisation sociale et démocratique, mais l'appartenance à un dème dépend d'affinités personnelles (« les dèmes se choisissent eux-mêmes », *ENF*, part. 2, chap. 3) et peut changer dans le temps. Bear suggère ainsi que pour fonder une société nouvelle pour un homme nouveau, un *Homo sapiens novus*, dont les capacités communicationnelles (et donc relationnelles) seraient accrues et multiples, il serait nécessaire de refonder la démocratie à partir de ses bases les plus anciennes et d'en repenser les principes. Leur capacité communicationnelle permet aux Shevites d'éviter toute forme de hiérarchie permanente et si des représentants sont parfois nécessaires, ils changent constamment : « la chef de dème [...] changeait d'un jour à l'autre, ou d'une semaine à l'autre. Quelques mots de sous-discours, ou une poussée d'éphélides, lui permettraient d'identifier celle d'aujourd'hui. » (*ENF*, part. 2, chap. 10) Dans les dèmes, et même dans les groupes plus grands, ce n'est pas l'avis de la majorité qui l'emporte, la discussion est plutôt menée jusqu'à ce que l'ensemble du groupe s'entende sur la meilleure décision et l'appuie sans réserve. Or, la démocratie directe n'est pas toujours chose facile : « Un dème nécessitait de constants ajustements, [...], c'était le plus souvent un travail pénible. Il était rare qu'on ait recours à des mesures drastiques. Les quelques cas dont elle avait été le témoin avaient eu des séquelles désagréables. » (*ENF*, part. 2, chap. 3) Lorsque Mitch visite sa fille pour la première fois au camp, elle tente de lui expliquer ce qu'est un dème :

elle parla à Mitch des groupes de vingt à trente enfants qui s'appelaient les dèmes. — Ça veut dire "le peuple", expliqua-t-elle. Dans le dème, nous sommes comme des sœurs. Un dème, c'est comme une grande famille. Nous nous entraisons. Nous discutons, nous résolvons les problèmes, nous stoppons les disputes. Si tu savais comme nous sommes intelligents dans le dème. Nous sommes si bien ensemble. [...] — Nous devons être ensemble / Nous sommes plus sains ensemble... — Chacun prend soin des autres / Chacun est heureux avec les autres... — La tristesse vient de ce qu'on ne sait pas / La tristesse vient de ce qu'on est séparés. (*ENF*, part. 2, chap. 14)

Ces doubles énoncés, prononcés simultanément des deux côtés de la langue, doivent être compris ensemble, donnant de la densité sémantique à l'idée exprimée : « La clarté absolue de ces deux discours le stupéfia. S'il les captait immédiatement et les analysait, il parvenait à les mettre en corrélation sous la forme d'une déclaration séquentielle [...]. » (*ENF*, part. 2, chap. 14)

Puis, lorsque leur professeur d'éducation physique tente de leur expliquer les règles du basketball, la notion même de compétition leur échappe. Elles lui expliquent alors les deux seules formes de confrontation qu'elles admettent : la baguenaude [*mosey*] ou le pousse-tire [*push-pull*].

À la baguenaude, il faut avoir les mains moites. Au pousse-tire, elles peuvent rester sèches. Stella n'aurait su expliquer la différence. Lors d'un toucher de groupe, des mains moites pouvaient entraîner toutes sortes de changements. Tel individu pouvait devenir plus fort, plus dirigiste ou au contraire moins agressif, ou encore s'insérer dans un débat de dème s'il y en avait un en cours. (*ENF*, part. 2, chap. 3)

La difficulté à décrire leur réalité révèle une culture encore adolescente, en formation, mais aussi basée sur un système de communication plus complexe que le langage humain. Et, à cette difficulté langagière, s'ajoute le fait que les sujets posthumains adolescents ne comprennent pas complètement qui ils sont et ce qu'ils tentent de construire. L'organisation en dèmes est le fruit de l'instinct et de l'expérimentation, puisqu'ils n'ont aucun modèle de référence. La société démique des posthumains se construit devant nous, au fil de notre lecture.

Par exemple, lorsque Mitch demande ce qu'il advient lorsqu'un membre du groupe n'est pas d'accord, elle répond :

il garde son idée pour lui jusqu'au moment approprié, et alors nuage l'écoute. Parfois, si c'est une urgence, l'idée doit être exprimée tout de suite, mais cela nous ralentit. [...] Mais nous ne pouvons pas le faire très souvent, de sorte que la plupart d'entre nous n'ont pas idée de ce que

c'est vraiment. Nous nous contentons d'imaginer. (*ENF*, part. 2, chap. 14)

On voit que la construction sociale à laquelle nous assistons est à l'étape de projet, puisque les processus d'interaction décrits par Stella ne sont pas encore des pratiques généralisées. Pour Norbert Wiener,

le fonctionnement de l'individu vivant et celui de quelques machines très récentes de transmission sont précisément parallèles dans leurs efforts identiques pour contrôler l'entropie par l'intermédiaire de la rétroaction. [...] [D]e même que les réponses physiques individuelles peuvent être envisagées selon cette conception, de même peuvent l'être les réponses organiques de la société elle-même²¹.

Les dèmes imaginés par Bear correspondent à cette idée d'une société organique qui fonctionnerait comme un système. Ses constructions se complexifient lorsque Stella parvient à s'enfuir et se retrouve dans un village, ironiquement nommé Oldstock (« ancienne souche »), isolé dans la forêt. Cette petite communauté utopique, constituée de 200 Shevites, a été fondée par un couple de sexagénaires issus d'une précédente vague de SHEVA. Selon eux, de telles vagues sont déjà survenues dans le Caucase, mais elles ont été éliminées par des massacres. La communauté d'Oldstock est une étape importante dans l'évolution de cette société posthumaine, puisqu'elle marque le début d'une culture construite et transmissible : « Lors de leur arrivée à Oldstock, certains étaient "muets des taches", ignorant tout des moyens de communication propres à leur espèce. Ils apprenaient lentement. Stella et d'autres leur donnaient des cours. » (*ENF*, part. 3, chap. 3) De plus, les règles de constitution et de fonctionnement des dèmes se sont complexifiées, passant de jeux d'enfants à une véritable protosociété. Ainsi, lorsque Stella croise un jeune garçon dans le village, elle explique que celui-ci

était en voie d'intégration dans le [Dème de l'Oiseau noir; ce n'était pas son groupe, mais il en dérivait]. Ils

21. Norbert Wiener, *op. cit.*, p. 64-65.

pouvaient donc [parler librement des affaires concernant les dèmes, mais pas discuter des affaires personnelles de leurs membres]. Cela nécessitait [une Triple] pour prévenir tout malentendu entre dèmes : trois [figures] pour chaque dème, [entreprendre de sentir entièrement l'odeur de fièvre, de faire miroiter ses éphélides et de communiquer en face à face]. (*ENF*, part. 3, chap. 3)

De l'adolescence à l'hominescence : la cohabitation

Évidemment, Oldstock ne peut être permanent. Si la société humaine met à l'écart et tente d'éliminer cette nouvelle génération posthumaine, c'est qu'une période d'adaptation est nécessaire pour qu'un tel changement soit assimilable. À la suite d'une période d'adolescence au cours de laquelle les posthumains ont été en mesure d'établir une identité distincte qui n'est plus menacée par l'identité parentale, la cohabitation entre les deux espèces devient possible. Cette réunion aboutit symboliquement lorsque Stella, enceinte, et deux autres Shevites se rendent, avec leurs parents, des journalistes et un sénateur sur le site archéologique où un groupe de 53 squelettes âgés de 20 000 ans a été découvert. L'archéologue explique :

Ils vivaient les uns avec les autres sur un pied d'égalité. Personnellement, j'ignore ce qu'ils pouvaient retirer de cette coexistence. Mais nous avons trouvé autant de représentants de chaque espèce, *erectus* et *sapiens*. [...] Je dirais que les *erectus* étaient peut-être des chasseurs, et qu'ils utilisaient des outils fabriqués par les *sapiens*. (*ENF*, part. 3, chap. 6)

Cette scène d'une saltation évolutive ancienne, à l'époque de l'homínisation, suggère une collaboration interspécifique et fait écho à celle de l'époque contemporaine. Le posthumain n'exclurait donc pas l'humain, il permettrait de le repenser dans un autre paradigme qui n'aurait pas pour base une opposition binaire entre Même et Autre, mais plutôt une période de transition vers la maturité, tel que le suggère Michel Serres :

de même que l'adolescence ou la sénescence s'avancent vers l'âge mûr ou la vieillesse franche en régressant toutes deux vers les involutions d'une enfance ou d'une vie qu'elles regrettent mais quitteront vite; [...] de même un processus d'hominescence vient d'avoir lieu de notre propre fait, mais ne sait pas encore quel homme il va produire, magnifier ou assassiner²².

22. Michel Serres, *Hominescence*, Paris, Éditions Le Pommier, 2001, p. 14.

Jean-François Chassay

Université du Québec à Montréal

Le génome est un champ de ruines

Mon titre réfère à un ouvrage du romancier Serge Lamothe analysé dans cet article, *Les enfants lumière*¹, mais constitue aussi, bien sûr, un clin d'œil à la célèbre formule de Walter Benjamin : « l'Histoire est un champ de ruine. » Clin d'œil un peu ironique, puisque *Les enfants lumière* ne permet pas de porter un regard vers le passé, mais oblige plutôt le lecteur à se demander vers quoi nous conduisent biotechnologie et posthumanité dans un univers narratif dominé par un éclatement spatio-temporel. Ce qui ne signifie pas qu'il ne sera pas question d'Histoire.

Posthumanité : le spectre de la réflexion sur le sujet a sans doute engendré plus de textes depuis une douzaine d'années qu'il n'existe

1. Serge Lamothe, *Les enfants lumière*, Québec, Alto, 2012. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *EL*.

de transhumains qui rêvent de transiter vers la posthumanité. Selon un ouvrage d'Antoine Robitaille², en 2007 la World Transhumanist Association ne comptait pas plus de 3000 membres répartis sur quatre continents; généralement, moins de 200 d'entre eux se retrouvent à leur congrès annuel. Il est vrai cependant que le potentiel des biotechnologies suffit aujourd'hui à provoquer d'amples débats qui opposent souvent (pour reprendre les termes du philosophe Dominique Lecourt³, lui-même peu nuancé) les « bio-catastrophistes » et les « techno-prophètes ». Les positions sont souvent bien arrêtées et peu propices au dialogue. Les zélotes de la posthumanité s'interrogent sur cette « nature humaine » qu'ils voient comme une construction sociale et que leurs adversaires croient de toute éternité, alors même que ces derniers considèrent souvent le posthumain potentiel comme une monstruosité en devenir.

En ce début de XXI^e siècle, grâce aux nouvelles technologies, nous voilà « peut-être bien plus près des monstres *voulus* et non point *trouvés* par les généticiens et embryologistes contemporains⁴ ». Bref, nous passons du monstre « né » au monstre « créé ». Mais la singularité signale-t-elle la monstruosité? Et qui décide du degré de technologie « contre-nature » qui justifierait de lancer l'anathème de monstruosité?

L'homo sapiens étant un *homo faber*, tout ce qui l'entoure ne peut qu'être *artificiel*, c'est-à-dire un produit de l'art. En ce sens précis, l'être humain est nécessairement un être contre-nature, anti-nature, le produit le plus paradoxal de la nature. Il est devenu un *homo techno-logicus*⁵.

2. Antoine Robitaille, *Le nouvel homme nouveau*, Montréal, Boréal, 2007.

3. Dominique Lecourt, *Humain, posthumain*, Paris, « Science, histoire et société », Presses universitaires de France, 2003.

4. Annie Ibrahim, *Qu'est-ce qu'un monstre?*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Débats philosophiques », 2005, p. 21.

5. Yves Gingras, *Éloge de l'homo techno-logicus*, Montréal, coll. « Les grandes conférences », Fides, 2005, p. 12.

Le degré de tolérance face à l'artifice varie évidemment chez les uns et les autres. De même, les verbes « guérir » ou « améliorer », lorsqu'il s'agit de parler de l'être humain, ne prennent pas toujours le même sens, selon qu'on perçoit le concept de posthumain comme un fantasme à réaliser ou comme un cauchemar qui nous attend au coin de la rue.

En tout cas, l'apocalypse ne manque pas d'envahir le discours sur le sujet. Et cet effet apocalyptique se traduit de diverses façons dans la fiction. Demandons-nous d'abord ceci : une posthumanité appelle-t-elle nécessairement une posthistoire, et inversement? Si, comme cela se produit souvent dans le cas dans la fiction, la posthumanité se développe concurremment à un univers dévasté, cataclysmique, paysage de fin du monde où, souvent, la nature a « repris ses droits », montant sauvagement à l'assaut des villes en ruines, on peut associer, en toute logique, cette posthumanité au désastre. Mais ne projetons-nous pas notre propre « imaginaire de la fin » sur cet univers textuel reflétant le chaos?

La question se pose d'autant plus que le livre sur lequel je vais me pencher, le récent ouvrage de Serge Lamothe intitulé *Les enfants lumière* qu'on pourrait considérer, a priori, en le feuilletant, comme un recueil de nouvelles, se présente génériquement comme une « posthistoire » (le mot s'écrit au singulier). L'esprit de ce livre rappelle les narrats d'Antoine Volodine. Sauf qu'on trouve dans ce cas, malgré la perte de repères, une légèreté qui étonne parfois, ainsi que des allusions à la génétique et à la technologie qui rendent le propos particulièrement intéressant dans le cadre d'une réflexion sur la posthumanité.

Les étonnants Baldwin

Sans véritables repères temporels ou sociaux, sans qu'on puisse parler de relations causales entre des textes courts (parfois trois ou quatre pages, jamais plus d'une douzaine) mettant en scène des situations et des lieux fort diversifiés, les différents chapitres qui

nourrissent cette posthistoire sont quand même unis par un signe révélateur : tous les personnages se nomment Baldwin. Sur cette « Terre dévastée⁶ », les Baldwin semblent occuper tout l'espace (du moins, tout l'espace narratif). S'agit-il d'une famille? Elle aurait de l'ampleur, mais dans un ouvrage de fiction qui manifestement ne répond pas aux codes du réalisme, on a le droit de poser cette hypothèse. On peut cependant en poser d'autres, comme défendre l'idée que s'imposerait à travers eux une nouvelle espèce, biologique ou non. Il s'agirait peut-être, pourquoi pas, de produits manufacturés, donc créés artificiellement, d'une marque déposée.

Cette hypothèse peut s'appuyer sur le premier texte du livre, d'à peine trois pages, et dont l'esprit se démarque de ceux qui suivent. Intitulé « Rapport de l'Institut Baldwin », il laisse planer un possible complot, lié aux frictions qui opposent « l'Agence » et le « Bureau permanent ». Se trouve en jeu l'existence même des Baldwin :

On se souviendra qu'il y a quelques années, la publication, par l'Institut Baldwin, d'une quarantaine de retransmissions périphériques non autorisées a suscité de nombreux débats tant parmi les baldwinologues amateurs que professionnels. (*EL*, p. 7)

Le suffixe savant vient en quelque sorte réifier le nom pour le transformer en objet de connaissance et tend à éloigner l'idée qu'il s'agirait d'une banale famille (aussi large soit-elle). Certains rêvent « d'en finir une fois pour toute avec les Baldwin » (*EL*, p. 7), alors que le complot du Bureau permanent viserait « à réactiver les Baldwin ». (*EL*, p. 8) La question la plus importante reste la suivante : « les Baldwin existent-ils réellement dans une dimension périphérique d'où il leur est loisible de communiquer avec nous au moyen des transmissions que l'on va lire? » (*EL*, p. 9) Ainsi, les Baldwin apparaissent bel et bien comme un phénomène vivant particulier, jamais défini sinon en tant que « Baldwin », simplement, mais qui

6. L'auteur utilise l'expression dans les dernières lignes du texte, la majuscule au mot « Terre » signalant qu'il s'agit bel et bien de la planète.

pourrait aussi bien être apparentés aux cyborgs, aux mutants, aux androïdes, à des répliquants (à un moment on souligne l'existence d'un « inspecteur qui n'était pas répliquable », *EL*, p. 77), à des humains génétiquement modifiés, ou, franchement, à n'importe quoi d'autre. Du moins, une réalité suffisamment différente, sinon monstrueuse, pour qu'une foule de gens rêvent d'en finir une bonne fois avec eux.

Depuis la naissance en 1978 de Louise Brown, premier bébé-éprouvette, se développe un constat que Georges Canguilhem subodorait une quinzaine d'années avant cette naissance artificielle : « La monstruosité est moins la conséquence de la contingence de la vie que de la licence des vivants⁷. » Les libertés prises par les humains sur le vivant aujourd'hui grâce aux possibilités ouvertes par les biotechnologies, agissant sur la nature en en modifiant les lois, fonderaient pour certains la monstruosité. Les manipulations génétiques ne l'impliquent pas nécessairement, mais les excès auxquels on croit qu'elle mène déclenchent la peur. «[E]lle constitue de manière plausible un premier pas vers l'acceptation d'une expérimentation gratuite et [...], de ce fait, elle contient virtuellement la possibilité ultime du monstrueux⁸. »

Des éléments, jamais rattachés à un projet global, permettent de proposer une interprétation (parmi bien d'autres possibles) allant dans le sens d'une lecture posthumaine. Il s'agit parfois d'informations qui apparaissent ambiguës. Par exemple, le texte intitulé « Bobby » s'ouvre sur la phrase suivante :

Ces messages sampitroniques, dont la provenance n'a jamais été divulguée, ont commencé à contaminer les circuits de la sous-commandante Bobby Baldwin dès

7. Georges Canguilhem, *La connaissance de la vie*, Paris, J. Vrin, 1998 [1965], p. 174.

8. David Smadja, «Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui», Anna Caiozzo et Anne-Emmanuelle Demartini [dir.], *Monstre et imaginaire social: approches historiques*, Paris, Créaphis éditions, 2008, p. 196.

l'instant où elle s'est portée volontaire pour une mission de reconnaissance dans les zones non répertoriées. (*EL*, p. 47)

Les circuits sont-ils ceux d'un appareil électronique qui appartiendrait à Bobby Baldwin ou sont-ils à l'intérieur d'elle? La formulation prête pour le moins à confusion. Autre exemple, à la fois plus explicite et plus spectaculaire, cette révélation sur Takashi Baldwin:

Quand on a vécu si longtemps seul sur l'Altiplano, au milieu d'un désert de sel de plus de dix mille kilomètres carrés, quand on a souffert deux périodes glaciaires, autant de réchauffements climatiques et un mégatsunami, bref, quand on a subi des privations si sévères qu'elles sont difficiles à imaginer [...]. (*EL*, p. 69)

Il y a là des capacités (force, longévité), qui ne peuvent évidemment correspondre à celles d'un être humain. Le lecteur se demande aussi pourquoi une fois (et une seule fois) le texte fait référence à des « parents biologiques », comme s'il s'agissait d'un cas d'espèce, à la limite d'une incongruité.

Au-delà de ces exemples ponctuels, qu'on pourrait multiplier, je voudrais m'arrêter sur trois textes (« L'affaire Kayla », « Capitaine Baldwin » et « Les Krinks ») qui font référence au même mouvement terroriste lié aux biotechnologies.

Des effets du terrorisme sur la posthumanité

Dans « L'Affaire Kayla », une fonctionnaire à la retraite, Kayla Baldwin, aurait rendu public des dossiers contenant des milliers de messages codés échangés entre « l'Agence » et le « Bureau permanent ». Les Baldwin existeraient donc bel et bien dans l'univers du Bureau permanent, répondant ainsi aux interrogations soulevées dans « Rapport de l'Institut Baldwin ». À moins que Kayla Baldwin ait pu détourner les messages codés d'un univers parallèle (une « dimension périphérique », pour reprendre une expression courante

dans le livre) ou que nous nous trouvions dans un multivers. Dans la posthistoire, la dynamique propre aux événements historiques et aux repères spatio-temporels précis ne fonctionne manifestement plus.

Ces dossiers auxquels Kayla avait eu accès concernaient « l'œuvre d'une bande de Baldwin masqués se faisant appeler l'Armée de libération du génome (ALG) ». (*EL*, p. 23) L'Armée s'en prenait aux corporations de biotechnologies qui faisaient breveter le génome. Mais leurs objectifs allaient plus loin : Kayla « comprit bientôt, ou crut comprendre, que l'ALG avait élaboré une idéologie complexe qui s'articulait essentiellement autour du concept d'identité variable ». (*EL*, p. 23) Elle ajoute que ce concept

s'appuie sur la croyance qu'il est possible [...] d'effectuer sur soi-même les mutations génétiques nécessaires à notre épanouissement. [...] [D]es individus qui seraient en mesure de modifier eux-mêmes leur ADN et de se métamorphoser. Ces Baldwin de quatrième génération, qui se font appeler "les enfants lumière", ont rarement été observés. Ils sont si évanescents qu'on croirait avoir affaire à une apparition chaque fois qu'ils se manifestent. (*EL*, p. 23-24)

Les Baldwin seraient une « espèce » (résumons-le ainsi) qui aurait appris à muter. Mais retenons les mots : Kayla « crut comprendre ». Il s'agirait donc d'une « croyance » et l'existence effective de ces mutants serait sujette à caution : rarement observés, évanescents, semblables à une apparition, on pourrait les croire aussi crédibles que les soucoupes volantes. Pourtant, le nom que ces mutants se donnent sert de titre à l'ouvrage, indiquant d'entrée de jeu leur importance dans cette fiction.

Dans « Capitaine Baldwin », un régiment sous la direction du personnage éponyme assiège l'ALG depuis des mois. Cependant, l'Armée de libération du génome se trouve en sécurité dans un réseau de tunnels et de bunkers imprenables dans lesquels ils ont d'amples réserves alimentaires. Alors que le capitaine espère avoir

bientôt l'autorisation de donner l'assaut final, ce sont plutôt les membres de l'ALG qui attaquent. Le capitaine perd conscience, se réveille et constate que si le paysage n'a pas changé, les hommes de son régiment ont tous disparu. Avec une longue-vue il aperçoit, près des bunkers, dans la montagne,

des lueurs frémissantes, qu'il décrira plus tard comme des langues de feu, [qui] s'élèvent lentement de la base de la montagne jusqu'au sommet. Parmi elles, le capitaine Baldwin n'a aucun mal à reconnaître certains de ses hommes et plusieurs membres de l'Armée de libération du génome. (*EL*, p. 58)

Ces « langues de feu » semblent renvoyer à ces « enfants lumière », formes évanescentes auxquelles s'intéressait Kayla Baldwin. Cependant, le capitaine Baldwin, de l'avis même de ses hommes qui pourtant le vénèrent, paraît délirer depuis un certain temps. Peut-on être assuré que parmi « des lueurs frémissantes » il soit en mesure de reconnaître certains membres de son régiment? En quoi une lueur garde-t-elle les traits d'un individu? Comme dans le cas de ce qu'avance Kayla Baldwin, on ne peut affirmer qu'il s'agit de certitudes.

Le troisième texte faisant allusion à l'ALG renvoie à un phénomène plus concret, mais difficile à visualiser. Il s'agit des « krinks » qui, dit-on, ont proliféré à l'intérieur de l'hôtel Bartolomé, occupant « des logements normalement réservés à des Baldwin de tout premier rang » (*EL*, p. 119), ce qui provoque un tollé. Comment définir un krink? Le lecteur en sait peu, mais ce qu'il apprend de leur évolution ne manque pas d'être spectaculaire : ils seraient passés d'une taille d'un centimètre à leur arrivée avant de prendre de l'expansion au fil du temps (mais le temps dans cette posthistoire demeure très élastique) jusqu'à faire « dans les deux cent cinquante à trois cents mètres de long, tentacule inclus ». (*EL*, p. 120) Quant au poids moyen, il serait passé de 0,5 gramme à plus de 75 tonnes. L'explication pourrait être liée à un scandale : les krinks se seraient nourris d'un type de souris génétiquement modifiée « appelées souris-chaos ou souris

knockout » qui auraient fui en masse du « laboratoire de génétique différentielle » (*EL*, p. 121), pour se multiplier très rapidement et feraient le bonheur alimentaire des *krinks*. Ces derniers finiront par être anéantis, même si des doutes persistent à ce sujet (« les souris-chaos [...] ont continué à disparaître à un rythme alarmant » affirme le narrateur à la fin du texte, *EL*, p. 124). L'implication de l'ALG, là encore, relève de suppositions. Au moment de la prolifération des *krinks* « les spéculations les plus farfelues eurent cours. L'ALG avait-elle sciemment infesté l'hôtel Bartolomé dans l'espoir de déstabiliser le régime turbolibéral? Les *krinks* étaient-ils de mèche avec l'ALG? Personne ne l'a jamais su. » (*EL*, p. 119) Un laboratoire de génétique joue un rôle central dans cette histoire. Compte tenu des objectifs de l'ALG, on peut imaginer un sabotage, mais sans dépasser le stade des hypothèses.

Que faut-il tirer de ses allusions? D'abord que ces trois extraits, renvoyant explicitement aux technologies génétiques, signalent la présence constante dans le livre d'individus qui paraissent hybrides, modifiés d'une manière ou d'une autre, et ce, d'autant plus qu'il n'existe aucune explication, aucune certitude sur ces modifications. Qu'on s'intéresse au phénomène de n'importe quel point de vue, chez les Baldwin, il n'existe pas de stabilité. Leur existence apparaît comme une incessante transition (et j'utilise ce terme en pensant au *Cyborg Manifesto* de Donna Haraway⁹, aucun essentialisme ne paraissant possible ici). Cette transition s'appuie, de manière évidente, sur la forme du livre, où on voit, certes, des éléments réapparaître (le cas de l'ALG en est un exemple), mais où la structure générale fonctionne par rupture narrative, sans relation causale d'un chapitre à l'autre. « Posthistoire », comme genre, s'exprime clairement de manière hétérogène. Il n'y a certes pas de quête identitaire au sens strict dans cette narration. Pourtant, elle ne peut qu'apparaître en creux. La structure rhizomatique du livre fractionne cette société (cet « être »,

9. Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Social-feminism in the Late Twentieth Century », *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, p. 149-181.

ce Baldwin) et rend obsolète l'existence d'une racine, d'une origine nette. L'être ne commence pas, ne finit pas. Les Baldwin meurent-ils? Peut-être. Peut-être pas. Ont-ils une nature humaine? La question ne se pose pas.

Par ailleurs, dans cette posthistoire le lecteur se trouve devant un monde où le développement linéaire des expériences n'existe plus, où le concept de progrès n'a plus cours. Dans ce contexte, le rapport ontologique au temps subit une métamorphose.

Les effets du temps sur la narration

Les enfants lumière ne permet pas de voir évoluer l'être vivant et la nature semble subir (avoir subi?) des dévastations importantes. Le temps paraît lui-même disloqué, élastique (par exemple : « C'est alors qu'Okò croisa le regard de la femme qui se tenait juste derrière lui et qui, sans aucun doute, avait cheminé sur ses talons pendant ces longues années », *EL*, p. 112). Il n'y a ni point de départ ni point d'arrivée. Dans ce contexte posthistorique et posthumain peut-on déterminer une origine? Narrative, philosophique? Dans *Origine du drame baroque allemand*, Walter Benjamin écrit :

L'origine, bien qu'étant une catégorie tout à fait historique, n'a pourtant rien à voir avec la genèse des choses. [...] L'origine est un tourbillon dans le fleuve du devenir, et elle entraîne dans son rythme la matière de ce qui est en train d'apparaître. L'origine ne se donne jamais à connaître dans l'existence nue, évidente, du factuel, et sa rythmique ne peut être perçue que dans une double optique. Elle demande à être reconnue d'une part comme une restauration, une restitution, d'autre part comme quelque chose qui est par là même inachevé, toujours ouvert¹⁰.

On ne saurait mieux traduire la manière dont temps et histoire apparaissent dans *Les enfants lumière* : restauration et restitution

10. Walter Benjamin, *Origine du drame baroque allemand*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1974, p. 43-44.

à travers des images, des scènes particulières qui cadrent ponctuellement une réalité singulière, lui donnent un sens; mais inachèvement d'un monde, d'une communauté, dont on ne sait trop si elle naît ou si elle s'approche d'une catastrophe définitive, difficulté même à savoir s'il s'agit d'un monde ou de plusieurs univers parallèles. Mais si cette société se compose de posthumains, peut-on l'imaginer pensant le temps et l'Histoire d'une autre manière que la nôtre? Avec une naissance autre, une possible immortalité?

Allons plus loin. Dans ce livre qui ne semble pas penser le temps (et l'histoire) à une échelle humaine, mais posthumaine, il faut penser la temporalité à une autre échelle, cosmique.

On connaît le succès populaire de cette expression burlesque : le Big Bang (elle paraît encore plus drôle en français: le gros boum). Burlesque, mais surtout trompeuse dans ce qu'elle traduit, puisqu'elle laisse croire à une explosion pétaradante dans l'espace (où il n'existe pas de bruit), en un lieu précis. L'origine de l'univers se trouverait là et la cosmologie rejoint alors la religion puisqu'on peut dans ce cas se demander en toute bonne foi (*sic*) : mais qu'y a-t-il bien pu y avoir *avant*? On en vient à conclure qu'un être évanescent a mis littéralement le feu aux poudres, allumant la mèche du canon qui a provoqué le Big Bang et réveillé ceux qui n'existaient pas jusqu'à ce moment. Comme l'écrit le physicien Étienne Klein, l'expression Big Bang, assimilé à un instant zéro, « n'est pas métaphysiquement neutre¹¹ ». Et il poursuit en affirmant que

les physiciens ont fini par comprendre que le big bang ne correspond nullement à la création proprement dite de l'univers, mais simplement à un épisode qu'il a traversé [...]. En d'autres termes, même si une certaine vulgate disant le contraire continue de courir, le temps de l'univers n'est pas passé par le célèbre instant zéro qu'on associe communément et abusivement au big-bang¹².

11. Étienne Klein, *Discours sur l'origine de l'univers*, Paris, Flammarion, 2010, p. 51

12. *Ibid.*, p. 53-54.

Pour le dire autrement, la cosmologie actuelle peut « lire » le passé de l'univers jusqu'à concurrence de 13,7 milliards d'années environ, ce qui ne signifie pas que l'univers n'existait pas auparavant. Simplement, les équations cosmologiques ne permettent pas d'examiner son état avant cette période où on sait qu'il y a eu une forme de transition.

Je trouve intéressant de faire cette comparaison en parlant d'un livre où on n'a pas affaire à un univers forclos, à une histoire qui commence à un point fixe, évolue de manière causale et se termine de manière téléologique. Dans cette mouvance posthumaine, on pourrait dire que des univers naissent sans cesse, au bout de quelques pages, certains agonisent ou disparaissent, alors que d'autres, au moment où on ne les attend plus, réapparaissent. L'origine ne se pose plus de la même manière. Et d'ailleurs, l'ouverture du livre s'offre elle-même comme une transition. Je rappelle l'incipit du premier texte, « Rapport de l'institut Baldwin » :

On se souviendra qu'il y a quelques années, la publication, par l'Institut Baldwin, d'une quarantaine de retransmissions périphériques non autorisées a suscité de nombreux débats tant parmi les baldwinologues amateurs que professionnels. (*EL*, p. 7)

Voilà une ouverture, une origine, qui apparaît bel et bien comme une transition, d'autant plus que cette phrase renvoie implicitement à un livre précédent de Serge Lamothe intitulé *Les Baldwin*¹³ et publié en 2004.

Cette comparaison entre fausse origine de l'univers et fausse origine du livre, transition au sein du cosmos et transition au sein de la fiction, peut sembler bien métaphorique. Je me la permets pourtant pour une double raison.

D'abord, cette idée de transition se révèle comme un motif central des *Enfants lumière*, où le temps et l'espace semblent eux-mêmes

13. Serge Lamothe, *Les Baldwin*, Québec, L'instant même, 2004.

s'inscrire dans un entre-deux, un univers en pleine métamorphose alors que l'humanité également paraît en transition à travers la figure récurrente des Baldwin. Cette fiction s'inscrit dans un champ discursif où nous nous interrogeons sur la transition que semble vouloir opérer l'humanité à son propre sujet. Comme l'écrit Yves Gingras : « Après avoir transformé la nature minérale, végétale et animale, l'Homme ne pouvait qu'aboutir à lui-même et tenter de surpasser la nature dont il est, à l'origine, un fruit improbable¹⁴ ». Notre humanité actuelle est-elle elle-même une transition? Nécessairement. Reste à savoir s'il s'agit d'une raison pour accélérer cette transition, s'il faut l'accélérer pour le mieux, et que peut bien signifier « le mieux ».

Ensuite, on peut se demander dans quelle mesure les œuvres qui traitent du posthumain ne tendent pas souvent (mais jusqu'à quel point, quantitativement, qualitativement?) à déployer le motif de la transition sur plusieurs plans. Cette figure de la transition interrogerait la nature humaine et, à travers elle, la nature dans un sens plus large. Ainsi, elles bouleverseraient l'espace et le temps, se servant du posthumain pour repenser la nature même du texte littéraire (de la narration, de ses transitions). Certaines œuvres, je pense à celle de David Mitchell par exemple, iraient dans ce sens. La question, bien sûr, reste ouverte. Les recherches sur la posthumanité dans la littérature ne font que commencer.

14. Yves Gingras, *op. cit.*, p. 47.



Alexandre Klein

Université d'Ottawa

Quelle médecine pour l'homme
augmenté? Étude des enjeux
philosophiques de l'anthropotechnie

L'homme normal, que veut-on dire par là? S'il existait
ce serait un monstre¹.

Jean-Martin Charcot
Charcot, une vie avec l'image

Le posthumain, cet être humain dont les caractéristiques essentielles n'ont plus rien de commensurable avec celles qu'on lui connaît aujourd'hui, n'est pas qu'un être de fiction, un personnage imaginaire des romans de science-fiction, des nouvelles d'avant-garde, des bandes dessinées ou des films à gros budget. Certes, il n'est pas encore totalement présent en chair et en os, ni même en chair et en métal², mais il n'en reste pas moins un évènement de notre temps. D'une part parce que la fiction participe

1. Parole attribuée à Jean-Martin Charcot citée par Catherine Bouchara, *Charcot, une vie avec l'image*, Paris, Philippe Rey, 2013, p. 186.

2. Olivier Dyens, *Chair et métal*, Montréal, VLB éditeur, 2000.

d'un champ qu'il faut bien qualifier d'imaginal au sens où il ouvre des possibilités concrètes, et d'autre part, parce que sa simple évocation conduit à l'apparition de débats et de prises de position bien réelles, s'ancrant dans notre présent. En ce sens, l'existence même du transhumanisme — ce mouvement militant pour l'avènement du posthumanisme — est là pour nous rappeler que le posthumain n'est pas un mirage, et ce, bien qu'il se profile à l'horizon de nos regards, quelque peu fatigués, de sujets en mal de notre époque³.

Mais ce qui concrétise d'autant plus, pour l'épistémologue, l'actuelle présence du posthumain, c'est la formalisation progressive d'un champ disciplinaire qui lui serait, si ce n'est consacré, au moins proprement corrélatif : la médecine d'amélioration. Cet ensemble de techniques où se mêlent les avancées ou espoirs scientifiques de différentes disciplines serait la nouvelle science de l'homme, ou plus exactement la science de l'homme nouveau. Sous ce vocable sont en effet réunies toutes les pratiques qui aujourd'hui rendent tangibles ou font rêver à un nouvel homme nécessairement augmenté, essentiellement amélioré. Il rassemble ainsi d'une part des pratiques d'augmentation effectives telles que le détournement d'agents médicamenteux à des fins non thérapeutiques — à l'image du Ritalin⁴ ou du Provigil⁵ que consomment largement les étudiants américains pour accroître leurs capacités de révision — ou la construction d'exosquelettes biomécaniques par la DARPA⁶ pour permettre aux militaires de surpasser leurs performances humaines. Et il inclut d'autre part des pratiques projectives, comme les études sur le vieillissement que mène Aubrey de Grey en modifiant génétiquement

3. Alain Ehrenberg, *La société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010.

4. Le méthylphénidate est un médicament stimulant, accentuant l'attention, utilisé pour lutter contre le trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité (TDAH) et la narcolepsie.

5. Le modafinil est un stimulant utilisé pour lutter contre la narcolepsie et l'hypersomnie.

6. La DARPA ou Defense Advanced Research Projects Agency est l'agence de recherche et de développements des nouvelles technologies à usage militaire du Département de la Défense des États-Unis d'Amérique.

des souris « Matusalem⁷ », ou les travaux de biologie synthétique de Craig Venter⁸. La médecine d'augmentation est donc un champ de recherche multiple, complexe au sens où il est au carrefour de différentes sciences au statut épistémologique divers, mais elle est néanmoins un champ de pratiques tendant à s'affirmer comme un ensemble cohérent dans nos représentations, par le biais du vocable de « médecine ».

Car, qu'on le veuille ou non, la naissance du posthumain sera nécessairement biomédicale. Les avancées du génie génétique, les exploits de l'intelligence artificielle ou les prouesses de la robotique devront toujours se confronter à la matérialité vivante, à la chair sombre et gluante du corps humain pour qu'émerge l'hybride⁹ qui engagera notre changement d'espèce. Même si les utopies posthumaines visent à dépasser l'irrémissible présence du corps dans notre expérience vécue, la lourdeur de sa matérialité dans l'établissement de notre rapport au monde, il n'empêche que le corps est le nécessaire médium de leur réalisation. « Mon corps, *topie* impitoyable¹⁰ ». Ainsi, loin de dire effectivement « adieu au corps¹¹ », les pratiques d'augmentation en célèbrent en fait l'incontournable réalité. Kevin Warwick n'a pu s'affirmer comme le premier cyborg¹²

7. Le prix de la souris Matusalem (Methuselah Mouse Prize, ou M Prize), créé en 2003 par A. De Grey en partenariat avec David Gobel, récompense des recherches de pointe sur l'arrêt du vieillissement menées sur des souris. Le prix est divisé en deux récompenses respectivement attribuées aux travaux sur la longévité et à ceux sur le rajeunissement.

8. Biologiste et généticien connu notamment pour avoir créé en 2007, avec l'équipe de son Institut, le premier chromosome artificiel, puis en 2010, la première cellule à génome synthétique de l'Histoire.

9. Bernard Andrieu, *Devenir hybride*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2009.

10. Michel Foucault, « Le corps utopique », Conférence radiophonique de 1966 republiée dans Michel Foucault, *Le corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Nouvelles éditions lignes, 2009, p. 9.

11. David Le Breton, *L'adieu au corps*, Paris, Métailié, 1999.

12. En 1998, ce professeur de cybernétique de Reading au Royaume-Uni lança un projet de recherche intitulé « Cyborg 1.0 » en se faisant implanter dans le bras une puce RFID permettant à un ordinateur de contrôler la domotique de son bureau au gré de ses déplacements. En 2002, le projet « Cyborg 2.0 » débuta par l'implantation d'une grille de 100 électrodes dans le nerf médian de son bras gauche, lui permettant ainsi de contrôler un bras robotisé.

qu'après être passé sur la table d'opération. La médecine est au cœur du rêve posthumaniste.

De ce point de vue, il apparaît à la fois cohérent et nécessaire d'aborder cette utopie du posthumain par le biais d'une réflexion d'épistémologie médicale. Bien que cette perspective soit encore peu utilisée dans les recherches francophones, elle s'affirme pertinente et complémentaire des approches valorisant le posthumain comme sujet de fiction ou objet de querelles philosophiques. La question du statut épistémologique de la médecine d'amélioration permet en effet — c'est ce que nous souhaitons démontrer ici — de dénouer certaines apories dans lesquelles nous conduisent les débats habituels qui abordent la question de l'homme augmenté par l'idée de nature humaine¹³. Par le déplacement de perspective qu'elle induit, elle offre en effet des prises concrètes et effectives sur ces problématiques qui restent difficiles à étudier sereinement, car elles sont constituées par des positionnements militants et idéologiques difficiles à désamorcer. Ainsi, en interrogeant la pertinence d'une rupture épistémologique entre la médecine « normale » et la médecine d'amélioration, nous souhaitons apporter un éclairage transversal sur le problème des frontières de l'humain et du posthumain, en questionnant plus particulièrement le rôle que jouent ces débats dans l'évolution même de nos représentations.

Médecine d'amélioration et anthropotechnie

La publication en 2003 par le comité bioéthique états-unien d'un rapport consacré à la médecine non thérapeutique intitulé *Beyond Therapy: Biotechnology and the Pursuit of Happiness*¹⁴ marque la naissance officielle de la médecine d'amélioration. Le développement

13. Alexandre Klein, « Recension de Kleinpeter, E., (dir.), 2013, *L'homme augmenté*, Paris, CNRS, coll. "Les essentiels d'Hermès" », *Lectures, Les comptes rendus*, 2013, <http://lectures.revues.org/12835> (8 mars 2014).

14. The President's Council of Bioethics, *Beyond Therapy : Biotechnology and the Pursuit of Happiness*, 2003, <https://bioethicsarchive.georgetown.edu/pcbe/reports/beyondtherapy/>, 353 p. (8 mars 2014).

de techniques d'amélioration de l'homme conduirait, selon ses auteurs, à la naissance d'une nouvelle médecine qui ne vise plus la réparation, la restauration de la santé, mais son amélioration ou son dépassement¹⁵. La sélection génétique des enfants à naître, la modification des capacités cognitives par l'usage « off label » de psychotropes, le dopage sportif, la guerre contre le vieillissement ou la chirurgie esthétique non réparatrice étaient mis en avant comme les champs d'expérimentation d'une transformation possible de l'humain et de ses capacités. Ces pratiques étaient ainsi rattachées à une « médecine d'amélioration » distincte de la médecine thérapeutique classique, afin de signaler leur nature suspecte d'un point de vue éthique¹⁶. Au-delà ou indépendamment de la lutte contre les pathologies, la médecine tendrait donc à se développer dans un nouveau domaine suscitant des questionnements éthiques majeurs. Les techniques d'amélioration viendraient désormais redoubler les perspectives de restauration, voire même, parfois, les précéder. Ainsi, l'équipe de l'INSERM dirigée par le Professeur Antoni Valero-Cabré est parvenue en 2012 à augmenter temporairement de 12 % l'acuité visuelle d'un sujet sain grâce à la technique de la stimulation magnétique transcranienne¹⁷ (TMS). Mais ce n'est que dans un deuxième temps que fut envisagée l'application de cette technique à des patients ayant des lésions au niveau du cortex, dues par exemple à un ACV, ainsi qu'à des patients souffrant de problèmes rétinien.

15. « "Therapy," on this view as in common understanding, is the use of biotechnical power to treat individuals with known diseases, disabilities, or impairments, in an attempt to restore them to a normal state of health and fitness. "Enhancement," by contrast, is the directed use of biotechnical power to alter, by direct intervention, not disease processes but the "normal" workings of the human body and psyche, to augment or improve their native capacities and performance ». (*Ibid.*, p. 13.)

16. « Those who introduced this distinction hoped by this means to distinguish between the acceptable and the dubious or unacceptable uses of biomedical technology: therapy is always ethically fine, enhancement is, at least prima facie, ethically suspect ». (*Ibid.*, p. 13-14.)

17. Lorena Chanes, Ana B. Chica, Romain Quentin et Antoni Valero-Cabré, « Manipulation of pre-target activity on the right Frontal Eye Field enhances conscious visual perception in humans », *PLoS ONE*, 15 mai 2012.

Dans cet exemple, on s'aperçoit que la biomédecine contemporaine prend une direction nouvelle, puisque c'est traditionnellement à partir de la pathologie qu'était étudiée et fixée la nature de la santé par la médecine moderne. L'exemple de la découverte de la fonction glycogénique du foie par Claude Bernard (1813-1878) est à ce titre paradigmatique, puisque c'est en étudiant le diabète, la pathologie, qu'il a pu mettre en lumière la fonction physiologique, normale¹⁸. Ainsi d'une qualification de la vie à la lumière de la mort, selon le modèle anatomopathologique fondateur de la pensée médicale si bien décrit par Michel Foucault dans sa *Naissance de la clinique*¹⁹, nous serions passés à un modèle épistémologique nouveau où l'amélioration des conditions saines primerait sur la réparation des conditions pathologiques.

C'est cette idée qui est défendue par le philosophe Jérôme Goffette dans sa thèse de doctorat consacrée à la naissance de l'anthropotechnie²⁰. La médecine prendrait aujourd'hui une orientation nouvelle, suivrait ce qu'il nomme un nouveau « tropisme » : non plus la guérison, le retour à l'état normal, mais la transformation, l'instauration d'un état sur-normal²¹. De la médecine, nous aurions donc glissé vers le modelage et le bricolage de l'humain. Se réappropriant les exemples abordés par le rapport bioéthique de 2003, Goffette montre ainsi que l'unité d'objets, la finalité et les règles de ces pratiques anthropotechniques sont totalement différentes de celles des pratiques médicales et qu'il convient de ce fait de distinguer les deux domaines. Il s'attache donc à montrer que la médecine ne vise qu'au rétablissement de l'état normal, qu'elle lutte contre l'aliénation pour répondre à la nécessité vitale, tandis

18. Sur l'aspect paradigmatique de cette expérience, voir Georges Canguilhem, *Le normal et le pathologique*, Paris, Presses universitaires de France, 2005 [1943], p. 32-51.

19. Michel Foucault, *Naissance de la clinique. Archéologie du regard médical*, Paris, Presses universitaires de France, 1963.

20. Jérôme Goffette, *Naissance de l'anthropotechnie. De la médecine au modelage de l'humain*, Paris, Vrin, 2006.

21. *Ibid.*, p. 59-66.

que l'anthropotechnie vise pour sa part l'établissement d'un état idéal, qu'elle valorise l'altération, autrement dit l'apparition d'un état modifié, et qu'elle répond essentiellement à un désir existentiel.

Problèmes historiques et philosophiques

Cette distinction intéressante et riche de développements possibles apparaît difficilement défendable, puisque son argumentation repose sur une pétition de principe. Goffette souhaite en effet établir une distinction d'essence entre la médecine et l'anthropotechnie, mais il se réfère pour ce faire, non à l'essence de la médecine, mais à sa définition moderne. En maintenant la médecine et son tropisme dans une position de préservation ou de restauration d'une normalité sans vocation à aller au-delà²², il n'interroge pas l'essence de la médecine, mais le cœur de l'épistémè médicale moderne, n'atteignant ainsi qu'un moment de l'histoire de la médecine, qu'une partie de sa formation discursive²³. Cette absence de mise en perspective historique lui rend dès lors très difficile la détermination de l'apparition de l'anthropotechnie. Il note ainsi que l'entreprise de remodelage et de façonnage qui qualifie l'anthropotechnie « a commencé de longue date », « depuis l'aube de l'humanité²⁴ », mais qu'elle n'était alors que superficielle. Tant que l'homme n'était qu'une « sorte de forme à peine altérée », le façonnage pouvait encore relever du médical, mais dès lors que l'homme s'est révélé « horizon ouvert », l'anthropotechnie a jailli de cette « plasticité inédite et presque intégrale²⁵ ». *In fine*, le tropisme anthropotechnique repose moins, selon lui, sur un changement d'orientation fondamentale

22. *Ibid.*, p. 58.

23. Sur les conditions d'apparition, de développement de ce modèle épistémologique, nous nous permettons de renvoyer à notre travail de doctorat : Alexandre Klein, *Du corps médical au corps du sujet. Étude historique et philosophique du problème de la subjectivité dans la médecine française moderne et contemporaine*, Thèse de doctorat en philosophie, Université de Lorraine, 2012, 600 f., notamment les chapitres 1 et 2.

24. Jérôme Goffette, *op. cit.*, p. 66.

25. *Ibid.*, p. 67.

de l'activité humaine (définition même du tropisme) que sur une possibilité technique, celle de la modification profonde et quasi intégrale de la nature humaine. Pourtant, comme Goffette le précise au chapitre VII de son ouvrage, l'anthropotechnie se distingue de la médecine par son recours à la technique. La médecine serait l'art du traitement technique tandis que l'anthropotechnie serait un art de la création. Les limites de l'approche non historique de Goffette se font ici jour puisqu'il affirme une continuité technique entre médecine et anthropotechnie tout en précisant qu'il faut entendre selon les cas le terme d'art différemment : la médecine relèverait ainsi d'un concept technique de l'art (artisan), tandis que l'anthropotechnie se ferait art au sens créatif du terme (artiste)²⁶.

Ainsi, tout en reconnaissant la proximité historique de la médecine et de l'anthropotechnie, il les distingue dans la modernité, sans envisager que la spécialisation de la médecine autour de la pathologie qui qualifie sa professionnalisation ne puisse être qu'un moment de son histoire et non la source de son tropisme. Problème historique qui le conduit vers une contradiction philosophique importante. Car tout en affirmant, à la suite de Gilbert Hottois²⁷ ou de Peter Sloterdijk²⁸, la nature d'*homo faber sui* de l'homme, cet artisan de lui-même, il semble sous-entendre que la création anthropotechnique mettrait finalement en danger une nature humaine préalable aux actions techniques effectuées. La médecine serait l'art de la nature humaine, tandis que l'anthropotechnie, en se détachant des enjeux médicaux, conduirait potentiellement à l'aliénation ontologique de l'homme de demain. La subordination des moyens techniques de la médecine à la finalité de création non technique de l'anthropotechnie ouvrirait la voie à un risque nouveau. Finalement,

26. *Ibid.*, p. 117.

27. Gilbert Hottois, *Le signe et la technique*, Paris, Aubier, 1984.; Gilbert Hottois, *Species technica* [suivi d'un] *Dialogue philosophique autour de Species technica vingt ans plus tard*, Paris, Vrin, 2002.

28. Peter Sloterdijk, *La domestication de l'Être*, Paris, Mille et une Nuits, 2000; Peter Sloterdijk, *Règles pour le parc humain. Une lettre en réponse à la lettre sur l'humanisme de Heidegger*, Paris, Mille et une Nuits, 2000.

tout en défendant le bricolage, cette tentative de connaissance dans le cours de la pratique, comme modèle de l'anthropotechnie et de la nature technique de l'homme, il invite à un jugement éthique qui serait préalable à la réalisation et précéderait donc, en ce sens, le bricolage même. Tout en se revendiquant du slogan sartrien « l'existence précède l'essence », il affirme, en dernière instance, et en référence à la Genèse, que « l'humanité ne doit pas usurper une place qui n'est pas la sienne²⁹ ». Il y aurait donc un usage modéré de notre nature technique, et il semble bien que ce soit dans la finalité d'une restauration de la norme que se trouve, pour Goffette, le critère du raisonnable. Ainsi, ce qui apparaît comme une position progressiste reste un travail critique à l'égard de son objet (l'anthropotechnie naissante) conduisant à la réaffirmation des principes d'une éthique humaniste quelque peu usée.

La médecine comme anthropotechnie

On s'étonne que Goffette cherche à fonder son anthropotechnie sur la base de la médecine d'amélioration alors même que depuis les travaux du philosophe Georges Canguilhem (1904-1995), la nature anthropotechnique de la médecine ne fait plus de doute. Dans sa thèse de médecine de 1943 sur le normal et le pathologique, le philosophe montrait en effet la formation historique et l'insuffisance logique de la définition de la santé comme une simple variation quantitative de l'état pathologique³⁰. Défendant une positivité de la notion de santé, il notait à juste titre que le travail médical, s'il paraît conduire dans une vision quantitativiste au rétablissement d'une norme préexistante (retrouver une tension normale après une crise d'hypertension), est en fait toujours création d'un nouvel état. La vie est dynamique et il n'y a pas de « retour à l'innocence biologique³¹ ». La santé qui se fait jour après une guérison est un

29. Jérôme Goffette, *op. cit.*, p. 175.

30. Georges Canguilhem, *op. cit.*, p. 32-51.

31. *Ibid.*, p. 156.

équilibre nouveau, résultant de la rupture pathologique, par rapport à l'équilibre premier qui fut dérangé. Ainsi, la seule norme du vivant est la normativité, cette capacité de création de nouvelles normes qui permet à l'organisme vivant de s'adapter à son milieu, mais également d'innover en cas de changements de ce milieu³², et ce n'est que de ce point de vue que l'exercice médical peut prendre sens. La médecine est, selon Canguilhem, une activité technique de l'être vivant engageant la création de nouvelles normes de vie, permettant l'apparition d'une nouvelle existence tant biologique que sociale, qui peut être axiologiquement inférieure, comme supérieure à l'état antérieur, mais de fait toujours différente. Ainsi, ce que Goffette attribue à l'anthropotechnie n'est en rien différent de la relecture du normal et du pathologique à l'aune de la normativité de la vie que proposait Canguilhem : un normal définit comme ordinaire puisqu'étant l'état « auquel [le sujet] est habitué³³ » qu'il oppose au modifié qui serait l'état « succédant à l'état ordinaire de l'individu, par l'intervention d'un changement artificiel et décidé de sa physiologie³⁴ ». On comprend mieux dès lors les difficultés que rencontre Goffette lorsqu'il se confronte à l'argumentation du philosophe-médecin³⁵, car, de ce point de vue, l'anthropotechnie n'est pas en rupture, mais en continuité avec la médecine. Il faut

32. Pour Canguilhem, la normativité induit une marge de manœuvre de l'organisme par rapport au milieu, une certaine indépendance du vivant. Dès lors, une trop grande adaptation de l'organisme à son milieu annoncerait la mort de la normativité qui relève d'une création qui ne peut se réduire au phénomène d'ordre mécanique de l'adaptation. C'est en ce sens que Canguilhem pourra penser dans ses *Nouveaux essais* de 1963-1966 la normativité sociale comme une création, une tentative d'adaptation du vivant humain à son milieu pouvant se départir des normes de la normativité biologique. Pour plus de précisions à ce sujet, voir Guillaume Le Blanc, *Canguilhem et la vie humaine*, Paris, Presses universitaires de France, 2010 [2002], p. 245-304.

33. Jérôme Goffette, *op. cit.*, p. 122.

34. *Ibid.*, p. 125.

35. Sur les faiblesses d'une analyse qu'il avoue d'ailleurs réaliser « sans entrer dans le détail qu'une analyse du texte de G. Canguilhem mériterait » (*Ibid.*, p. 98), voir Alexandre Klein, *op. cit.*, f. 241-248.

même la considérer, ainsi que le note la philosophe Sylvie Allouche³⁶, comme la discipline générique à laquelle se rattache la médecine. La médecine est une activité essentiellement anthropotechnique, une activité à travers laquelle l'homme se modifie et dès lors repousse les limites de sa condition finie. L'acceptation de la nature d'*homo faber* de l'homme implique de comprendre l'anthropotechnie comme le cadre général des pratiques humaines, qu'elles soient scientifiques et techniques ou non³⁷.

Mais le retournement opéré par Allouche ne s'arrête pas là, car elle s'interroge ensuite sur le sens de l'apparition de ces questionnements relatifs à la nature de la médecine et à la spécificité de la médecine d'amélioration. Le constructivisme ontologique, c'est-à-dire l'idée selon laquelle l'Homme se constitue lui-même comme Homme au cours de son existence et de son histoire, n'implique-t-il pas en effet un constructivisme épistémologique selon lequel les connaissances scientifiques produites sont des constructions inscrites dans une époque, dans un contexte particulier auquel elles tentent de répondre? Le développement contemporain de techniques d'amélioration paraissant déborder le champ du médical semble dans tous les cas devoir être compris à l'aune d'une perspective historique apte à saisir l'évènementialité de son apparition. Dès lors, on peut se demander si l'apparition de l'idée d'une médecine d'amélioration qui romprait avec la médecine normale ne nous en dit pas plus sur notre régime de savoir, notre épistémologie et notre *épistémè* que sur la médecine elle-même.

36. Sylvie Allouche, « Des concepts de médecine d'amélioration et d'enrichissement à celui d'anthropotechnologie », Jean-Noël Missa et Laurence Perbal, [dir.], « Enrichissement ». *Éthique et philosophie de la médecine d'amélioration*, Paris, Vrin, 2009, p. 65-78.

37. C'est la distinction que pose Allouche entre anthropo-technè et anthropo-technologies (*Ibid.*, p. 74-76).

La réduction médicale de l'anthropotechnie

C'est ce que semble sous-entendre Allouche lorsqu'elle affirme finalement que le concept même de « médecine d'amélioration » n'est qu'un « concept transitoire » rendant compte d'un état de tension³⁸. Si on a été conduit à définir ce nouveau champ de savoir, c'est parce que la médecine s'est vue débordée par des buts et des enjeux qui lui étaient apparemment extérieurs. Ceci ne veut pas dire que la médecine n'est pas anthropotechnique, nous l'avons montré, mais que l'épistémologie même qui organise la médecine n'est peut-être pas à même de gérer le problème anthropotechnique qui l'habite pourtant. Ce qui est ici en crise, comme le relève Allouche, c'est bien la réduction des anthropotechniques possibles au seul cadre médical, la capacité de la médecine à réunir tous les enjeux de l'anthropotechnie dont elle n'est pourtant qu'un des domaines d'exercice³⁹. La situation critique repose donc sur un double problème : d'une part la tentation de la médecine d'être une science totale de l'homme et de l'autre les fondements épistémologiques à partir desquels elle a tenté de réaliser cette ambition. Si la médecine semble aujourd'hui incapable de faire face à des pratiques qui naissent en son sein, c'est bien qu'elle relève d'un modèle de développement en contradiction avec son modèle scientifique⁴⁰.

En effet, en voulant être la science de l'homme, en voulant avoir le monopole sur les questions de la vie et de la mort de l'homme, la médecine devait prendre en charge la dimension anthropotechnique de ce dernier. Or, comme l'a bien montré Guillaume Le Blanc⁴¹ à la suite de Canguilhem et Foucault, la médecine s'est développée autour d'une conception de l'homme normal, d'une nature humaine

38. *Ibid.*, p. 76-77.

39. *Ibid.*

40. Nous donnons plus de détails à ce propos dans un travail à paraître : Alexandre Klein, « Sur le mythe médical moderne. Étude des fondements épistémologiques de la professionnalisation médicale », *Recherche et formation*, 2014/1.

41. Guillaume Le Blanc, « L'invention de la normalité », *Esprit*, mai 2002 « La médecine et le corps humain », 2002, p. 145-164.

fixée *a priori* par la biologie, et non autour d'une conception de la nature humaine changeante, évolutive et construite par l'Homme lui-même. Le processus de médicalisation de nos sociétés repose sur une normalisation de la définition de l'homme. Et c'est bien cette genèse, cette formation spécifique, d'ordre politique, qui montre aujourd'hui ses limites. L'apparition de la médecine d'amélioration peut donc être entendue comme le signe d'une crise de nos représentations médicales et anthropologiques, de nos conceptions scientifiques et de leur rôle politique. C'est en devenant une science et une profession autonome que la médecine a pu s'affirmer, au cours du XX^e siècle, comme le principal médium à travers lequel nous pouvions désormais envisager notre transformation, notre devenir d'artisan de nous-mêmes. Or, cette formalisation comme domaine scientifique de l'homme repose sur une conception fixe de la nature humaine, elle-même issue de la nécessité imposée par les canons scientifiques modernes d'une objectivité unique et invariable, d'une épistémologie nomothétique⁴². On comprend dès lors les difficultés qui s'accumulent autour de l'idée d'amélioration qui, même entendue comme augmentation, va à l'encontre de la fondation de la médecine moderne comme procédé de normalisation, de retour des individus à une norme physiologique de la santé⁴³.

En distinguant la médecine d'amélioration de la médecine « normale », l'Occident tenterait donc aujourd'hui désespérément de sauver son paradigme, de préserver le modèle de sa démarche scientifique qui s'appuie entièrement sur une conception déterminée de l'homme que l'éthique médicale explicite parfaitement. N'est-ce pas d'ailleurs le but du rapport de 2003 qui a établi le concept de médecine d'amélioration? Son auteur principal, le bioéthicien Leon Kass, établit la distinction entre les deux domaines médicaux pour prévenir ce qu'il considère être une mise en danger de la nature

42. Voir à ce propos Alexandre Klein, *op. cit.*, f. 41-71.

43. Georges Canguilhem, *op. cit.*, p. 11-60.

humaine par les avancées biotechnologiques⁴⁴. Le rapport se clôt ainsi sur l'affirmation d'une inquiétude quant à la possibilité des pratiques d'amélioration d'atteindre la nature et la dignité humaine. Il faut se prémunir contre la mise en danger par l'orgueil des données naturelles qui nous qualifient comme des êtres humains⁴⁵, contre l'atteinte de la dignité de l'activité de l'homme par des buts non naturels, contre les efforts de transformation de soi qui portent atteinte à la préservation de l'identité, contre un épanouissement de l'être humain qui se réaliserait au moyen de substituts superficiels et parasites. La mise en évidence d'une médecine d'amélioration distincte de la médecine à visée thérapeutique participe de la défense d'une nature humaine, de l'affirmation d'une position dite bioconservatrice ou même biocatastrophiste⁴⁶, telle que défendue, sous différentes formes, par Jürgen Habermas⁴⁷ ou Francis Fukuyama⁴⁸, mais aussi discrètement par Goffette.

Le cercle anthropologique

En prenant au sérieux son propre questionnement sur le statut épistémologique de la médecine d'amélioration, Goffette dévoile finalement le problème qui est le nôtre et au sein duquel il se trouve dès lors pris au piège. Alors même que la possibilité d'une médecine d'augmentation signe la crise de schizophrénie d'une médecine proprement anthropotechnique dans son essence, mais

44. « Other worries include the misuse of society's precious medical resources, the increasing medicalization of human activities, the manipulation of desires, the possible hubris in trying to improve upon human nature, and the consequences for character of getting results "the easy way" through biotechnology, without proper effort or discipline. » (The President's Council on Bioethics, *op. cit.*, p. 20.)

45. *Ibid.*, p. 308.

46. Dominique Lecourt, *Humain, posthumain. La technique et la vie*, Paris, Presses universitaires de France, 2003, p. 10.

47. Jürgen Habermas, *L'avenir de la nature humaine : vers un eugénisme libéral?*, traduit de l'allemand par Christian Bouchindhomme, Paris, Gallimard, 2002.

48. Francis Fukuyama, *Our Posthuman Future : Consequences of Biotechnology Revolution*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 2002.

dont le développement récent repose entièrement sur un modèle anthropologique différent, la question de la nature humaine qui rejaillit comme un point problématique prend un sens nouveau. Si la question de l'Homme et de sa nature se fait jour aux confins de toutes nos réflexions sur la science et ses développements, peut-être est-ce simplement parce que notre conception d'un savoir scientifique est, depuis Descartes au moins⁴⁹, relative à la nature de l'homme. La prééminence actuelle de la question de la nature humaine doit peut-être être envisagée non comme un problème ontologique, mais comme un problème épistémologique : celui de la construction de notre discours scientifique moderne à partir de la question de l'Homme et de la définition d'un « homme normal » des plus abstraits.

À voir aujourd'hui les débats aporétiques qui opposent les bioconservateurs et les technoprophètes transhumanistes, alors même qu'ils partagent une idéologie humaniste commune⁵⁰, on comprend que nous sommes pris au piège de ce sommeil anthropologique et dogmatique qui qualifie une pensée non critique de l'homme, une anthropologie dénuée de réflexions épistémologiques⁵¹. Si nous retrouvons constamment le problème de la nature humaine lorsque l'on se questionne sur l'impact des nouvelles technologies, c'est bien parce que notre pensée sur notre espèce, notre anthropologie, n'est pas doublée d'une réflexion sur les conditions de possibilité même d'une connaissance de l'Homme, et se condamne dès lors à retourner constamment à ses propres fondements, ici son modèle *a priori* de l'Homme. Au contraire, il est certainement temps d'accepter que la

49. En fondant sa méthode sur le Cogito, Descartes place la question anthropologique de la nature du sujet humain au fondement de la démarche de connaissance scientifique du monde.

50. Dominique Lecourt, *op. cit.*, p. 10.

51. Michel Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, Tel, 2002 [1966], p. 351-354. Voir également Michel Foucault, « Introduction à l'Anthropologie de Kant », Emmanuel Kant, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, traduit de l'allemand par Michel Foucault, Paris, Vrin, 2009 [1798], p. 11-79.

question de la nature humaine qui se fait jour dans le débat sur la frontière entre l'humain et un possible posthumain ne soit que le chant du cygne d'une conception anthropologique moderne du discours scientifique aujourd'hui à l'agonie. Le fait que l'articulation de la vérité et du monde, que notre rapport, en termes de connaissances vraies, à notre environnement soit organisé autour de la question de la nature humaine est un phénomène historiquement situé qui peut donc et qui est même en train de disparaître. Comme l'avait compris Michel Foucault, l'Homme n'est pas le plus vieux problème qui se pose à nous, mais reste une « invention dont l'archéologie de notre pensée montre aisément la date récente. Et peut-être la fin prochaine⁵² ». L'Homme est mort, parce qu'il n'y a plus de sens à faire de la figure abstraite de l'homme normal le socle épistémique admis de nos connaissances. Mais cette disparition n'est finalement pas si déchirante puisqu'elle signe simplement la fin d'une idéologie humaniste qui de toute façon ne parvient plus ni à nous protéger des risques ni à favoriser l'innovation. Loin de détruire toute anthropologie possible ou toute humanité, l'acceptation de cette disparition permet au contraire le renouvellement de la connaissance de l'Homme par l'adjonction d'une dimension critique qui est, depuis sa conceptualisation par Kant, son nécessaire fondement⁵³. Nous sortant de notre sommeil épistémologique et de son cercle anthropologique vicieux, elle nous enjoint à nous tourner vers d'autres normes de véridiction, à envisager qu'il puisse exister d'autres critères de scientificité.

C'est cet appel qu'avait déjà lancé Dominique Lecourt⁵⁴, et que renouvelle aujourd'hui la philosophe Isabelle Stengers dans

52. Michel Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, *op. cit.*, p. 398.

53. Michel Foucault, « Introduction à l'Anthropologie de Kant », *op. cit.*, p. 11-79.

54. « Il faudra aussi revoir et réélaborer la notion même de "nature humaine" [...]. Il se pourrait, dans ces conditions, que nous ayons besoin d'une pensée politique » (Dominique Lecourt, *op. cit.*, p. 14).

son manifeste pour un ralentissement des sciences. Nous devons envisager que les critères de nos discours scientifiques ne soient plus une neutralité illusoire ou une objectivité rigide, mais puissent être, par exemple, la capacité de ces mêmes discours à ouvrir des possibles et à dévoiler des questionnements nouveaux⁵⁵. Il nous faut nous orienter maintenant vers une scientificité qui prendrait acte de la construction éminemment sociopolitique de nos savoirs et même de notre épistémologie, et qui n'aurait alors pour visée que le maintien d'une créativité digne de notre capacité humaine à nous réinventer en tant qu'homme. Une scientificité qui se construirait dans l'interaction des différents champs de connaissances, de telle sorte qu'en prenant au sérieux les questions qui font sens pour les autres se dévoile le champ de possibles qui peuvent être les nôtres. Une telle conception de la vérité scientifique permettrait de réinventer les modalités tant théoriques que pratiques de notre être-ensemble et de notre rapport au monde en dépassant la seule figure humaniste de l'Homme afin d'intégrer tous ces *autres* — êtres humains, êtres vivants ou même environnements — dans la construction du monde de demain. Ainsi pourrait voir le jour un monde « posthumaniste », au sens propre du terme, où la perspective de l'humain se trouverait bien augmentée, améliorée par la transgression des frontières de l'anthropocentrisme et l'ouverture de notre regard à une perspective dans laquelle nous sommes *un* élément du monde. C'est peut-être en ce sens, comme un renversement de paradigme, qu'il convient en dernière analyse de comprendre la médecine d'amélioration, car en nous conduisant à « ralentir », cette réforme épistémologique nous invite *in fine* à établir avec nos semblables un rapport d'ordre médical, « le type de rapport qui convient entre malades, qui ont besoin les uns des autres afin de réapprendre les uns avec les autres, par les autres, grâce aux autres, ce que demandent une vie digne d'être vécue, des savoirs dignes d'être cultivés⁵⁶».

55. Isabelle Stengers, *Une autre science est possible. Manifeste pour un ralentissement des sciences*, Paris, Les empêcheurs de penser en rond/ La découverte, 2013.

56. *Ibid.*, p. 82.



Mélanie Joseph-Vilain

Université de Bourgogne

Corps et corporalité dans *Moxyland*
de Lauren Beukes

M*oxyland* a été publié successivement dans plusieurs pays anglophones, chez des éditeurs différents, avec des couvertures différentes¹. Sur la couverture de la version publiée chez Angry Robot², on voit les personnages principaux, ceux

1. Ces couvertures sont visibles sur le site personnel de Lauren Beukes, « *Moxyland* », laurenbeukes.com/books/moxyland (1er février 2014). On peut également lire sur son blogue une analyse des deux versions de la couverture qui sont ici brièvement comparées, dans deux entrées intitulées respectivement « Cover » (Lauren Beukes, « Cover », laurenbeukes.bookslive.co.za/blog/2009/07/08/cover-story, 1er février 2014), qui présente la couverture de la version éditée par Angry Robot, et « Busted! What Moxy gets up to in his spare time », qui rend hommage à celle de l'édition originale chez Jacarana (Lauren Beukes, « Busted! What Moxy gets up to in his spare time », laurenbeukes.bookslive.co.za/blog/2009/06/30/busted-what-moxy-gets-up-to-in-his-spare-time, 1er février 2014).

2. Lauren Beukes, *Moxyland*, Nottingham, Angry Robot, 2008. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *M*.

qui prennent en charge chacun à leur tour la narration. Cette image ne montre que les contours des têtes de ces personnages, et, au milieu de leur visage, entièrement blanc, le symbole qui s'affiche sur un écran d'ordinateur quand il est impossible d'afficher une image, une croix rouge sur fond blanc dans un cadre noir. Ces silhouettes sans visage annoncent vraisemblablement les vidéos publiées par Toby sur Internet dans le roman, « faces blanked out of course » (*M*, p. 23). Pourtant, bien que leurs traits ne soient pas représentés, le lecteur peut identifier ces personnages sans aucune difficulté. D'où une interrogation immédiate : comment cela se fait-il? Quel est donc le lien entre le corps et l'identité pour que l'on puisse reconnaître quelqu'un sans voir ses traits? Plus spécifiquement, en quoi les personnages au visage effacé qui apparaissent sur cette version de la couverture préfigurent-ils la représentation du corps dans *Moxyland*?

Il est intéressant de comparer cette image à celle qui figurait sur la couverture de l'édition sud-africaine, chez Jacarana, montrant Moxy, la mascotte du jeu vidéo pour enfants qui donne son titre au roman. Dans ce jeu en réseau, le joueur endosse l'identité d'un petit personnage qui doit évoluer dans un monde imaginaire où il rencontre d'autres personnages. Toby, qui n'a pas de profession bien définie, mais gagne volontiers de l'argent en travaillant dans le domaine des nouvelles technologies, doit s'introduire dans cet univers réservé aux enfants pour faire évoluer des personnages; il s'agit d'une option payante proposée aux joueurs : il joue à leur place, tout simplement. Or, Moxy figure également dans le livre, à la fin, sous forme d'un « bricolage » qui propose au lecteur de photocopier la page pour se fabriquer son propre « Moxy » personnalisé. Au-delà de l'aspect apparemment anecdotique de la chose, cette volonté de placer Moxy sur la couverture du livre, et de jouer sur la notion d'interactivité, suggère que Beukes cherche à faire déborder son livre du cadre classique et à brouiller les frontières entre le texte et son paratexte, une impression renforcée également par les nombreux articles qui alimentent son blogue. De plus, Moxy est la mascotte d'un jeu dans lequel il faut faire se déplacer un corps virtuel dans un univers qui l'est tout autant : en intégrant dans son roman des univers virtuels,

et en y faisant se déplacer ses personnages, Lauren Beukes met en évidence la frontière, parfois poreuse, parfois infranchissable, entre le réel et le virtuel, ce qui lui permet simultanément d'interroger la question de l'identité, mais aussi les frontières de l'humain.

Ce sont là les deux volets que le présent article va explorer : les métamorphoses du corps d'une part, et la façon dont, dans *Moxyland*, les frontières de celui-ci sont repoussées, redéfinies, et modifiées d'autre part. Les différentes acceptions du mot « corps » seront prises en compte, et l'on s'intéressera à la fois au corps matériel des personnages tel qu'il est construit par la narration, et en particulier au corps augmenté de certains d'entre eux, au corps social³, et au corps de l'œuvre, afin de déterminer comment ils interagissent et en quoi leur interaction illustre la conception posthumaine du corps telle que la définissent Halberstam et Livingston dans une étude qui se fonde sur les travaux de Donna Haraway :

Posthuman bodies are not slaves to masterdiscourses but emerge at nodes where bodies, bodies of discourse, and discourses of bodies intersect to foreclose any easy distinction between actor and stage, between sender/receiver, channel, code, message, context. Posthuman embodiment, like Haraway's "feminist embodiment, then, is not about fixed location in a reified body, female or otherwise, but about nodes in fields, inflections in orientations... Embodiment is significant prosthesis"⁴.

3. Sur ce point, lire Mélanie Joseph-Vilain, « Un post-humain post-apartheid? *Moxyland* (2008) et *Zoo City* (2010) de Lauren Beukes », Elaine Després et Hélène Machinal [dir.], *PostHumans : frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014, p. 165-178.

4. Judith Halberstam et Ira Livingston, « Posthuman Bodies », Judith Halberstam et Ira Livingston [dir.], *Posthuman Bodies*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1995, p. 2. La citation entre guillemets provient du *Cyborg Manifesto* de Donna Haraway.

Aux frontières des corps : corps augmentés, corps améliorés

Dans *Moxyland*, le personnage qui permet le plus nettement à Lauren Beukes d'explorer la question des frontières du corps est celui de Kendra. Celle-ci se décrit comme une « sponsorbaby », un néologisme qui désigne une personne ayant accepté de se faire injecter des nanoparticules pour transformer son corps, pour l'améliorer et lui donner la capacité de s'autoréparer en cas de maladie ou de blessure, en échange d'un parrainage par une marque de soda : Kendra accepte de devenir une publicité vivante, puisque la marque de soda qui la commandite apparaît en lettres fluorescentes sur son poignet; en échange de cet affichage permanent, elle reçoit un salaire qui lui permet de financer sa pratique artistique de photographe. L'injection des nanoparticules dans son corps crée chez elle, comme chez les autres personnages ayant accepté de prendre part à ce programme, une dépendance au « Ghost », le soda qui les parraine. Le corps de Kendra devient donc posthumain tel que le définissent Halberstam et Livingston :

Posthuman bodies are the causes and effects of postmodern relations of power and pleasure, virtuality and reality, sex and its consequences. The posthuman body is a technology, a screen, a projected image; it is a body under the sign of AIDS, a contaminated body, a deadly body, a techno-body; it is [...] a queer body. The human body itself is no longer part of 'the family of man' but of a zoo of posthumanities⁵.

De cette définition, qui recense tous les types de corps posthumains, se dégagent les notions jumelles de « corps contaminé » et de « techno-corps », qui semblent particulièrement appropriées pour décrire la nature paradoxale de celui de Kendra : en effet, il est amélioré, comme le montrent les performances de la jeune femme au billard qui suscitent la jalousie de Toby : « It's not comic-book, superpower shit. It helps you focus, like that zone thing athletes get into. Faster,

5. *Ibid.*, p. 3.

slicker, more productive » (*M*, p. 28). Mais ce corps amélioré devient un terrain d'expérimentation, transformant Kendra, comme le lui reproche Tendeka, en cobaye : « You're a fucking lab rat. A corporate bitchmonkey ! You make me sick ! » (*M*, p. 31). Suscitant le dégoût, la répulsion, le techno-corps de Kendra l'animalise, la déshumanise donc en même temps qu'il l'améliore dans un double mouvement contradictoire de « super-humanisation » et de déshumanisation. Ce techno-corps illustre la nature paradoxale du corps posthumain, qui articule non seulement l'humain et l'animalité, mais aussi la singularité et la dualité. Il témoigne ainsi de ce que Halberstam et Livingston, s'inspirant de la définition du cyborg par Haraway⁶, appellent « the "someness" of every assemblage » :

How many races, genders, sexualities are there? Some. How many are you? Some. "Some" is not an indefinite number awaiting a more accurate measurement, but a rigorous theoretical mandate whose specification, necessary as it is (since "the multiple must be made") is neither numerable nor, in the common sense, innumerable⁷.

Par cet effacement des limites entre le soi et l'autre, entre l'un et le multiple, le corps posthumain brouille les identités. Celui de Kendra, paradoxal et ambigu lui aussi, est donc particulièrement approprié pour écrire l'angoisse générée par une Afrique du Sud doublement « post », postcoloniale et post-apartheid, dans laquelle la question de l'hybridité, « less than one and double⁸ », comme le posthumain, permet une redéfinition identitaire individuelle et collective.

Ce « post » n'est pas seulement un après, mais bien une continuité, qui permet d'apprivoiser ou de négocier des différences censément inconciliables :

6. Donna Haraway a écrit que pour dénombrer le cyborg : « one is too few but two are too many ». (Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto*, New York, Routledge, 1991, p. 177.)

7. Judith Halberstam et Ira Livingston, *op. cit.*, p. 8-9.

8. Donna Haraway, *op. cit.*, p. 179.

The posthuman does not necessitate the obsolescence of the human; it does not represent an evolution or devolution of the human. Rather it participates in re-distributions of difference and identity. The posthuman functions to domesticate and hierarchize differences within the human (whether according to race, class, gender) and to absolutize differences between the human and the nonhuman. The posthuman does not reduce difference-from-others to difference-from-self, but rather emerges in the pattern of resonance and interference between the two. The additive other (who is subordinate in several systems at once) is not necessarily the geometrically other of the posthuman, who may well be “between between” in a single system⁹.

Cette capacité du corps posthumain à négocier une identité sociale, à articuler l'individuel et le collectif, concerne tous les personnages du roman; on se situe alors non plus au niveau individuel, mais au niveau collectif, celui du corps social, désigné dans *Moxyland* par l'expression « corporati » (*M*, p. 18), c'est-à-dire ceux qui font partie du système, qui y sont connectés grâce à leur téléphone portable. En effet, le téléphone cellulaire y est une véritable prothèse, une partie intégrante de l'identité des individus. La menace de la « déconnection » est d'ailleurs une punition dissuasive brandie par les autorités, ainsi que l'explique Toby : « It's a disconnect offence to tamper with a defuser. You can't play nice by society's rules? Then you don't get to play at all. No phone. No service. No life » (*M*, p. 33). Déconnecter le téléphone de l'individu connecté signifie le supprimer, lui ôter toute capacité d'interaction sociale, et même tout moyen de survie puisque le téléphone sert aussi à payer ce que l'on achète, y compris la nourriture ou la boisson. Il est intéressant de noter qu'à la suite d'une manifestation qui a dégénéré, certains des personnages sont effectivement déconnectés, et la punition a autant d'effets sur eux que le virus qui leur a été inoculé via un système de « douche » pour les punir. La déconnection, en d'autres termes, expulse l'individu du corps social. On retrouve là le motif de l'intégration sociale, de l'incorporation, fondée sur une opposition entre l'intérieur et

9. Judith Halberstam et Ira Livingston, *op. cit.*, p. 10.

l'extérieur, initié par l'injection des nanoparticules à Kendra. Celle-ci explique d'ailleurs en ces termes la différence entre les cosmétiques intégrant des nanoparticules et ce qu'on lui injecte : « It's just that the average nano in your average anti-ageing moisturiser acts only on the subdermal level. Mine, on the other hand, is going all the way » (*M*, p. 14). La mise en scène de corps « augmentés » par divers moyens se double donc d'une réflexion sur les rapports entre monde « réel » et mondes « virtuels », et donc également entre corps réels et corps virtuels.

Corps physique, corps social

Plusieurs personnages, dont Tendeka et Toby, ont une vie parallèle dans des mondes virtuels. Le premier, sous le pseudonyme de Ten, évolue dans un univers virtuel qui fait fortement penser au jeu « Second Life ». Il y rencontre un dénommé skyward*, avec qui il organise des actions terroristes visant à remettre en cause le système des « corporati ». Le monde virtuel a donc un impact direct sur le réel. On notera en passant que la dualité virtuel-réel témoigne de la duplicité de skyward*, puisque celui-ci se révèle être un agent double, qui manipule Tendeka afin de renforcer le système, et non de l'affaiblir. Ceci reflète la nature hybride, complexe, de l'identité humaine, qui est redéfinie et augmentée par ces réalités parallèles.

Toby, l'autre personnage qui permet à Beukes d'explorer ces frontières, est payé pour jouer à des jeux vidéo, à tel point qu'il perçoit aussi le monde réel comme une sorte de jeu vidéo. Par exemple, quand Tendeka est puni par l'envoi d'une décharge électrique (Beukes utilise le terme « defused ») après son altercation avec Kendra, Toby réagit ainsi : « Game over. Please upload more currency » (*M*, p. 34). Un tel commentaire accentue cet effet de brouillage. Ce qui n'était qu'une image va se réaliser à la fin du roman, puisque Tendeka meurt vraiment, il est littéralement dissous. Cette dissolution se traduit dans le discours : au fur et à mesure que sa peau cesse de faire barrière entre lui et le monde qui l'entoure, la syntaxe se brise, les phrases sont de plus en plus courtes, en même

temps que les sensations se mêlent grâce au recours à des effets de synesthésie :

Fuck. Fuck. Fuck. Not so bad, not so bad. Had food poisoning once. Worse. Like someone twisted my guts round a fork. Like spaghetti. Can't open my eyes. Too bright. Light hurts. Climbing into my head. Breath is liquid. [...] Something rips free inside me. Mouth full of molten copper. I can taste the light. Force my eyes open. The city is shimmering. Red and blue and green, like Christmas. Like skyward* said. Worth it. It's okay. Ash's gonna be proud. (*M*, p. 353-354)

La mort est figurée, dans cette section, par la fin du discours. Le blanc de la page reflète alors l'anéantissement de la conscience. Cette mort est décrite de nouveau un peu plus loin, par Toby cette fois. On retrouve, dans le récit de Toby, l'image du corps qui déborde, dépasse ses frontières, mais la dissolution est cette fois décrite de l'extérieur :

No kids, the indicator for yours truly that this is some serious fucking shit is when he starts bleeding from every exit point. At first I laugh, cos I can't help it. Because it's so overboard gruesome, total B-grade horror, and so badly done, it starts oozing out in thick dark runnels, and then it's pouring out, gushing, and I try to pull my hand away, and he won't fucking let go. It's like someone turned on a liquidizer inside him. And I cannot let him go.

"Tendeka," I shake his shoulder, but he just continues dissolving onto the rooftop. It's soaking into my shoes. (*M*, p. 364)

La réaction de Toby à une telle monstruosité est, dans un premier temps, bien plus physique qu'intellectuelle :

And now I do vomit, kneeling in Tendeka's insides. When my stomach stops contracting and there's nothing left except spit, I look down and see this muck mixing with his blood, and I try and brush it away, scoop it up with my hands, so it doesn't, because I can't handle this, can't handle him pooled around me, can't handle how I've violated his remains. Please. Jesus. Motherfuck. (*M*, p. 365)

Dans cette scène, les parties du corps qui entrent en contact à travers le mélange des différentes substances et sécrétions (vomi, bave, sang...) sont celles du corps grotesque, fondé sur l'interaction avec le monde et le franchissement de ses propres frontières. À travers le mélange des substances et sécrétions de Toby et Tendeka, Beukes semble littéraliser la dissolution de l'intimité de l'individu dans la société. Elle suggère aussi une forme d'identité qui se joue des frontières et des limites, y compris celles du corps. Or, c'est précisément à ce moment-là que Toby se rend compte qu'il a le poignet phosphorescent, autrement dit, qu'il est devenu « amélioré » lui aussi, mais sans avoir reçu d'injection. Le lecteur en déduit que cette « amélioration » est sexuellement transmissible : Toby l'a en quelque sorte « attrapée » en ayant des relations sexuelles avec Kendra, ce qui implique que le posthumain aussi joue sur le franchissement des limites du corps et la communication entre les organismes. Le roman met donc en scène à la fois un posthumain mécanique, avec les téléphones qui rattachent les individus au corps social, et un posthumain biologique, sexuellement transmissible, qui relie les individus tout en assurant sa propre pérennité. Dans ce roman qui cherche à dénoncer la marchandisation du monde et les excès du capitalisme, on peut aussi considérer que ce phénomène de transmission est une littéralisation de la notion de « marketing viral », cette stratégie publicitaire qui se fonde sur des individus considérés comme des modèles, et à qui l'on offre tel ou tel produit pour que les personnes appartenant au même groupe social aient également envie de se le procurer. Le posthumain joue donc un rôle de critique sociale dans *Moxyland* et permet d'articuler de diverses manières l'individuel et le collectif.

Corps monstres, corps montrés : animalité(s) et hybridité(s)

Dans le roman, le corps posthumain devient aussi un spectacle et une source de divertissement. Les « mutacutes », ces petites créatures hybrides qui combinent les caractéristiques de différents animaux, s'inscrivent dans cette logique. Ils suscitent néanmoins des réactions

contrastées, comme l'indique la description que fait Toby de celui de sa mère : « that disgusting mutacute she insists on carrying around with her, draped off her neck like an albino tiger slothmonkey scarf » (*M*, p. 20). Le dégoût que suscite Kendra, à qui Tendeka lance : « Cos that's all you are, baby. A freakshow prototype » (*M*, p. 32), apparaît comme un écho de celui que ressentait Toby à l'égard du mutacute de sa mère. Ainsi, malgré le fait que certains personnages, dont Toby, envient Kendra, la jeune fille n'en demeure pas moins perçue comme un monstre, un hybride, le produit d'une expérience scientifique. Elle-même se perçoit d'ailleurs comme telle. On sait que le monstre est l'un des tropes privilégiés du roman gothique, dans lequel le schéma classique est le suivant :

[The text] first invites or admits a monster, then entertains and is entertained by monstrosity for some extended duration, until in its closing pages it expels or repudiates the monster and all the disruptions that he/she/it brings¹⁰.

Bien sûr, la situation est rarement aussi simple, et l'expulsion finale du monstre est loin d'avoir la netteté que suggère Craft dans sa description. On peut toutefois arguer que *Moxyland* obéit à une mise en scène du monstre qui répond aux critères de la littérature gothique. Dans le roman, en effet, Kendra devient un monstre, puis divertit le lecteur avant d'être finalement éliminée. Néanmoins, le « désordre » suscité par cette création ne disparaît pas totalement à la fin du roman, en raison du caractère viral de cette monstruosité sexuellement transmissible : le schéma est donc subverti, comme d'ailleurs dans bon nombre de romans ou de films gothiques¹¹. L'élimination finale de Kendra, si elle n'est pas absolue, puisque l'individu monstrueux disparaît, mais la monstruosité virale lui

10. Christopher Craft, « Kiss Me with Those Red Lips », *Representations*, 8, fall 1984, p. 167.

11. On pourra lire à ce propos l'ouvrage collectif consacré à la figure de Dracula et à la façon dont elle ne cesse de faire retour (Gilles Menegaldo et Dominique Sipièrre [dir.], *Dracula. Stoker/Coppola*, Paris, Ellipses, 2005). L'auteure remercie Hélène Machinal pour cette référence.

survit, participe de la même logique que celle qui sous-tend le gothique, celle d'une réaffirmation de la norme :

Through differences, whether in appearance or in behaviour, monsters function or define and construct the politics of the "normal". Located at the margins of culture, they police the boundaries of the human, point to those lines that must not be crossed¹².

Moxyland se rapproche des fictions mettant en scène des avatars contemporains de la monstruosité, tueurs en série ou zombies, et où celle-ci a une fonction de dénonciation sociale, car l'individu monstrueux devient le lieu privilégié d'une horreur qui prend sa source dans la société elle-même :

Rather than being established as the demonic other to mainstream society, the monster is explicitly identified as that society's logical and inevitable product: society, rather than the individual, becomes a primary site of horror¹³.

Le fait que Kendra soit l'un des narrateurs autodiégétiques du roman facilite l'identification avec elle. Ainsi, ses motivations sont rendues accessibles au lecteur. De ce fait, sa part de monstruosité est expliquée et, d'une certaine manière, adoucie. Beukes recourt à une stratégie narrative fréquente dans la littérature gothique récente, qui tend à humaniser le monstre pour mieux dénoncer la société qui l'a créé¹⁴. On voit là que celui-ci, loin d'avoir un caractère monolithique, est un être complexe dont la représentation s'inscrit dans un contexte culturel particulier. Au XIX^e siècle, il était le reflet des découvertes

12. David Punter et Glennis Byron, *The Gothic*, Malden, Blackwell, 2004, p. 263.

13. *Ibid.*, p. 266.

14. Sur ce sujet, voir ce qu'écrit Fred Botting : « In recent Gothic fiction, monstrous figures are sites of identification, sympathy, and self-recognition. Excluded figures once represented as malevolent, disturbed or deviant monsters are rendered more humane while the systems that exclude them assume terrifying, persecutory, and inhuman shapes » (Fred Botting, « Aftergothic: Consumption, Machines, and Black Holes », Jerrold E. Hogle [dir.], *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, p. 286).

scientifiques de l'époque; la posthumanité monstrueuse de Kendra, elle, s'appuie sur les progrès récents des nanotechnologies et des biotechnologies. À travers le corps posthumain de la jeune femme, le roman propose donc une critique qui joue sur plusieurs plans : la dénonciation d'un capitalisme sauvage, la marchandisation du corps, les excès de l'hyperconnectivité.

Le corps-spectacle

Mais le corps de Kendra devient aussi spectacle, rejoignant par là l'étymologie du mot « monstre », à savoir « ce qui est montré ». Significativement, parmi les œuvres sélectionnées pour être présentées au public lors de son exposition, Kendra affectionne particulièrement un autoportrait décrit ainsi : « The photograph is called *Self-Portrait*. It is a print from a rotten piece of film. Two metres by three and a half. It came out entirely black » (*M*, p. 90). Paradoxalement, si le corps de Kendra devient spectacle, elle refuse de l'afficher dans sa pratique artistique, baptisant « Autoportrait » une photographie noire. On peut voir là, bien sûr, une préfiguration de son oblitération finale, elle-même une conséquence directe de sa posthumanité. Mais cet autoportrait entièrement noir peut aussi se lire comme l'un des volets de la réflexion que mène Beukes dans *Moxyland* à propos du corps et de sa représentation. Cette réflexion est poursuivie également à travers un objet imaginé par Beukes, le « BabyStrange » de Toby, un manteau sur le tissu duquel il peut diffuser les images et les vidéos de son choix :

My BabyStrange is set to screensaver mode, so it clicks into a new image every two minutes. Here's a random sampling to give you an idea of what's displaying on the smartfabric that is so bothering Ten: close-ups of especially revolting fungal skin infections, Eighteenth Century dissection diagrams and, for a taste of local flavor, a row of smileys — that's sheep's heads for the uninitiated — lips peeled back to reveal grins bared in anticipation of the pot. (*M*, p. 24)

Le BabyStrange de Toby lui permet de mettre le corps en scène : un corps grotesque bakhtinien, celui des diagrammes de dissection,

qui impliquent une communication entre intérieur et extérieur et un accès à ce qui devrait rester caché, mais aussi celui des infections dermatologiques particulièrement repoussantes que Toby expose avec joie. C'est bien le corps-spectacle qui l'intéresse, un corps malsain qui témoigne d'un désir de choquer le spectateur. Sa pratique artistique est à mettre en regard de celle de Kendra. Là où Toby cherche à provoquer, à choquer, en montrant des corps malades ou morts, Kendra efface totalement le sien et ne montre que du noir. Il y a donc une véritable ambiguïté dans le motif de la posthumanité sexuellement transmissible mise en œuvre dans *Moxyland*, car Toby semble un héritier pour le moins contestable de Kendra dans le domaine artistique, et il semble privilégier une dimension malsaine du corps-spectacle, devenu objet.

Pour mieux comprendre le statut du « corps-spectacle » de Kendra, il faut s'intéresser à un autre élément du livre, « *Woof & Tweet* ». Il s'agit d'une installation artistique réalisée par une artiste à laquelle Kendra est associée lors de son exposition photographique. « *Woof & Tweet* » est décrit de la façon suivante :

It's gruesome, red and meaty, like something dead turned inside out and mangled, half-collapsed in on itself with spines and ridges and fleshy strings and some kind of built-in speakers which makes the name even more disturbing: "Woof & Tweet". I don't understand how it works, but it's to do with reverb and built-in resonator-speakers. It's culling sounds from around us, remixing ambient audio, conversation, footsteps, glasses clinking, rustling clothing, through the system of its body, disjointed parts of it inflating, like it's breathing, spines quivering. [...] Sometimes it sounds like pain. It is an animal. Or alive at any rate. Some lab-manufactured plastech bio-breed with just enough brainstem hard-wired to respond to input in different ways, so it's unpredictable — but not enough to hurt, apparently, if you believe the info blurb on the work. (*M*, p. 200-201)

S'ensuit une discussion pour savoir si cette créature hybride, mi-animal, mi-machine, ressent la douleur, ou encore si elle a des

sentiments. « *Woof & Tweet* » est bien un être de chair (« meaty »), mais est-ce un individu? À travers cette créature, le roman explore la question de la frontière entre vivant et non-vivant, et plus largement celle de l'identité individuelle. Après l'attentat commis contre elle par des terroristes, la créature meurt : « the bright sprays of blood make it real, spattering the wall, people's faces, my prints, as the blades thwack down again and again » (*M*, p. 215), raconte Kendra. Cette mort semble préfigurer celle de Kendra, qui sera néanmoins rejetée hors du récit et simplement suggérée. Le chapitre qui raconte la mort de « *Woof & Tweet* » se termine significativement sur la tentative que fait Kendra pour effacer le sang qui a giclé sur son « Self-Portrait » (*M*, p. 217). Le lien ainsi établi de façon organique entre la créature et Kendra soulève des questions sur la frontière entre le vivant et le non-vivant, l'animal et la machine, à travers la mise en spectacle d'un corps-machine qu'on peine à définir.

Le statut ambigu de « *Woof & Tweet* » provient également de son fonctionnement. Ce dispositif, qui répète les sons environnants et principalement les voix, a la capacité de capter les discours. Ce faisant, il permet de mettre en évidence la nature discursive du corps dans *Moxyland*. Ce produit situé à l'intersection de plusieurs discours n'est pas seulement un objet physique. Avant tout une construction langagière et imaginaire, il amplifie et répète les voix en les déformant, nous permettant de voir dans cette créature un double de Kendra, mais aussi un double du livre lui-même. « *Woof & Tweet* » peut aussi s'interpréter comme un commentaire métatextuel sur *Moxyland*, qui est lui aussi une chambre d'échos, comme le montre l'utilisation de narrateurs autodiégétiques dont les voix se croisent, et un texte composite.

Le corps de l'œuvre : corps discursifs

Avec le « corps de l'œuvre¹⁵ », on accède à un niveau supplémentaire de remise en question des limites. Les frontières

15. Cette expression est empruntée à Didier Anzieu, *Le corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard, 1981.

des corps qui y sont montrés deviennent discursives. Explorer ou remettre en question leurs limites veut donc dire travailler sur la langue, le discours. Chez Beukes, cela se double d'un certain nombre de stratégies narratives qui visent à explorer les frontières de l'œuvre : le corps de l'œuvre, lui aussi, dépasse ses limites de diverses façons. Comme Kendra, et comme « *Woof & Tweet* », le corps de *Moxyland* est hybride. Il intègre non seulement des récits autodiégétiques entrecroisés, mais aussi un rapport de police sur Tendeka (*M*, p. 41-44), des transcriptions de conversations en ligne, l'ordre de mission de Toby dans « *FallenCity Scorpions Elite* », le jeu de simulation auquel il s'adonne dans le métro et qui mélange monde réel et monde virtuel (*M*, p. 189-193), et la transcription de ses reportages vidéo en ligne sur Kendra (*M*, p. 224-225, par exemple). Il s'agit donc d'un texte composite, qui brouille de façon répétée la frontière entre « réalité » et « fiction » et entre différents niveaux de textualité, selon un schéma très classique.

Le parallèle entre le corps composite de l'œuvre et les corps posthumains qu'il met en scène est renforcé par le paratexte du roman. En effet, on remarque une similitude entre les termes utilisés par Lauren Beukes pour décrire son roman et ceux qu'elle choisit pour raconter l'histoire de Kendra. Lorsque celle-ci signe son contrat pour devenir une ambassadrice de la marque de soda « *Ghost* » avec un stylo à signature biologique qui prélève des cellules sur son pouce pour les mélanger à l'encre, elle décrit la signature en termes physiques : « *Signed in blood. Or DNA, which is close enough* » (*M*, p. 12). La référence à l'ADN renvoie bien sûr à l'identité de l'individu — on sait bien à quel point parler des « gènes » d'une personne ou, curieusement, d'une entreprise ou d'un objet, est devenu une façon de désigner son identité. De cette façon, en devenant une « *Ghost girl* », Kendra accepte de modifier son identité. Or, la note finale dans laquelle Beukes, en bonne journaliste, donne ses sources, s'intitule « *Moxyland's stem cells* » (*M*, p. 373); le livre est donc bien conçu comme un corps, né à partir de « cellules souches ». Cette métaphore du livre-corps, du livre-organisme, Beukes la file en expliquant : « *Moxyland was inspired*

by a DNA remix of many influences » (*M*, p. 373). Elle insiste sur le fait que sa source d'inspiration majeure était le phénomène du parrainage: « But really, the stem cell that developed into *Moxyland* was Lucky Strike » (*M*, p. 374). Elle raconte ensuite que le roman était à l'origine une nouvelle sur ce thème, qui s'est peu à peu transformée: « It blossomed like a tumour from there, *mutating* into interesting directions I hadn't anticipated — and a full blown novel four years later » (*M*, p. 375, je souligne). Il s'agit là d'une conception organique du texte, un texte qui donne l'illusion d'avoir une certaine autonomie. Le concept de mutation, utilisé par Beukes pour parler de la naissance de son roman, rappelle le processus de posthumanisation de Kendra, dont elle cherche à garder une trace en photographiant le logo qui apparaît sur sa peau : « All I can do is document the cells *mutating* on the inside of my wrist, the pattern developing, fading up like an old school Polaroid as the nano spreads through my system » (*M*, p. 16, je souligne). Le corps mutant de l'œuvre et le corps mutant de Kendra sont les deux facettes d'un même phénomène, celui d'un corps qui cherche à dépasser ses limites et redéfinit ainsi son identité. D'ailleurs, la note de Beukes à la fin de son roman apparaît comme une sorte de « prothèse » du texte, sans laquelle il ne fait pas entièrement sens. Le roman lui-même se dote ainsi d'un corps « augmenté », dépassant ses frontières traditionnelles. Il s'agit là d'une stratégie systématique chez Lauren Beukes, comme l'indique la présence du Moxy à photocopier déjà mentionnée plus haut, sur une page intitulée « Spread the word », ce qui suppose que ce personnage est censé permettre au lecteur de faire la promotion du roman. Ceci manifeste toute l'ambiguïté de l'entreprise de Beukes : elle dénonce explicitement le marketing viral dans son roman, mais joue de ses codes; même si elle semble se situer sur un mode parodique, le Moxy a réellement été utilisé par la maison d'édition pour la promotion du livre. Un site Internet éphémère, moxyland.com, avait même été créé pour le lancement du roman, utilisant ainsi les méthodes dénoncées dans le livre.

Au niveau métatextuel, l'ajout de ce périphrase fait du « corps de l'œuvre » un corps à la fois multiple et « augmenté », qui recycle des stratégies narratives fréquemment présentes dans la littérature gothique et néo-gothique : multiplication des voix narratives, intégration de textes électroniques, mise en texte d'un rapport problématique à la modernité. La réflexion sur l'humain et ses frontières se double donc d'une expérimentation formelle, le corps du roman reflétant de différentes façons l'exploration et la transgression d'un certain nombre de limites.

L'« augmentation » du corps de l'œuvre a même été poussée plus loin, puisque, sur le site moxyland.com, Angry Robot, l'un des éditeurs de Beukes, avait organisé un concours de nouvelles dérivées de *Moxyland*. Les trois textes ayant remporté la compétition figurent en annexe de *Zoo City*, le roman suivant de Beukes, publié en 2010 : une façon de faire la promotion de *Moxyland* dans *Zoo City*, bien sûr, mais aussi de jouer sur les mutations du texte.

Moxyland est donc un texte hybride, qui explore diverses frontières pour interroger l'humanité, mais aussi le genre romanesque. *Mutatis mutandis*, on peut le comparer au cyborg tel que le décrit Haraway puisqu'il se caractérise par sa dimension à la fois sérieuse et ludique, et défend l'idée d'une remise en cause et d'une redéfinition des frontières : « an argument for *pleasure* in the confusion of boundaries and for *responsibility* in their construction¹⁶ ». Mêlant les préoccupations éthiques et les jeux textuels, le plaisir du texte et la critique sociale, dépassant ses limites tout en remettant en question les frontières de l'humain, mais aussi la frontière entre monde réel et monde virtuel et la frontière entre vivant et non vivant, redéfinissant le statut de l'œuvre d'art, *Moxyland* est un roman plus complexe qu'il n'y paraît et dépasse largement l'étiquette de « cyberpunk » qui lui est généralement accolée.

16. Donna Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*, London, Routledge, 1991, p. 150.



Tony Thorström

Université d'Uppsala

La notion de « livre de la vie » d'un point de vue littéraire. Génétique, symbolisme et hybridité de discours dans deux romans contemporains

Elle était désormais une étoile vivante. Elle rayonnait sur une plage de fréquences infinie, elle était le fourmillement de tous les êtres de la terre, et elle était le feu qui couvait en son sein, elle était une multitude tout en étant une, elle était le processus pur, mis à nu, comme le réseau de nerfs d'une machine écorchée vivante¹.

Maurice G. Dantec
Babylon Babies

Depuis la découverte de la structure de l'ADN en 1953, et à partir d'événements singuliers tels que le débat entre savants diffusé à la télévision en 1968 intitulé *Vivre et Parler*² ou l'entreprise du projet génome humain à la fin des années

1. Maurice G. Dantec, *Babylon Babies*, Paris, Gallimard, 1999, p. 313. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *BB*.

2. Pour en savoir plus, consulter par exemple l'ouvrage de Richard Doyle, *On Beyond Living: Rhetorical Transformations of the Life Sciences*, Stanford, Stanford

1980, la notion de « livre de la vie » s'inscrit progressivement dans l'imaginaire collectif comme un synonyme d'ADN. En témoignent les nombreux articles et ouvrages de nature aussi bien populaire qu'académique publiés pendant cette même période. D'après Suzanne de Cheveigné, dans un compte-rendu qu'elle publie sur les discours médiatiques en France provoqué par le décryptage du génome humain au cours du nouveau millénaire, il est cependant remarquable de constater que « peu de journaux rappellent à leurs lecteurs que l'homme n'est pas tout entier inscrit dans ses gènes, que son histoire et son environnement le marquent autant que son code génétique³. » Censé détenir toutes les clés qui permettent de comprendre la constitution et les origines de l'être humain, l'ADN devient non seulement une synecdoque dans l'opinion publique, mais acquiert aussi, selon les idées exprimées par Judith Roof dans son ouvrage *The Poetics of DNA*, le statut d'agent de toutes les causalités du vivant :

DNA, the extolled molecule, is not a gene, but it has come to stand both for the mechanism by which biological information is reproduced and inherited and, at least on the popular front, as the agent of all biological (and sometimes social and cultural) causality⁴.

La défense d'une conception purement biologique, et par extension l'émergence d'une image scientifique de l'ADN en tant qu'unique vecteur du vivant est cependant contesté dans les deux romans que cet article se propose d'étudier et au sein desquels se voient enchevêtrer et superposer différents « livres de la vie » qui

University Press, 1997, p. 88-91. Le débat dont parle Doyle a eu lieu le 19 février 1968 entre l'anthropologue Claude Lévi-Strauss, le linguiste Roman Jakobson, le biologiste moléculaire François Jacob et le généticien Philippe L'Heritier. Il concernait les rapports entre la culture et la nature à travers le prisme de la notion de communication.

3. Suzanne de Cheveigné, « Lire le grand livre de la vie. Le décryptage du génome humain dans la presse française », *Techniques et culture* [En ligne], n° 50, « Les natures de l'homme », 2008, tc.revues.org/3950 (24 janvier 2014), p. 8.

4. Judith Roof, *The Poetics of DNA*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p. 4.

prétendent fournir des explications de l'être humain. À l'encontre d'un point de vue réductionniste et fragmentaire, et en contestant l'adhésion à la conviction populaire du primat de l'ADN au détriment d'autres explications du vivant, *La possibilité d'une île*⁵ de Michel Houellebecq et *Babylon Babies* de Maurice G. Dantec relèvent en revanche l'intrication des différents discours qu'on peut inclure sous la notion de « livre de la vie ». Dans ce contexte, cet article cherche à comprendre comment les deux romans remettent en question une conception parcellaire de l'ontologie humaine à travers l'hyperbole que représente en l'occurrence le primat du livre de la vie de l'ADN. En substituant à des points de vue réductionnistes et structurels la notion d'une ontologie d'émergence et en s'appuyant sur le concept de processus, cet article veut analyser non seulement les contours de la vie de Daniel, mais aussi ses visions apocalyptiques. Le titre *Babylon Babies* reflète pour sa part la capacité créatrice de l'homme et la subséquente punition divine dans le livre de la Révélation. En examinant les romans de plus près, on voit pourtant apparaître une autre dimension à travers l'image de la double hélice dont la forme spiralée — deux brins enroulés dans le sens inverse — suggère de manière simultanée une double lecture antagoniste du vivant. Pour reprendre la formulation éloquente de Judith Roof lorsqu'elle explore le lien entre la narration et l'ADN :

When DNA or genes become the protagonists in a story, they also begin to exemplify complex, culturally situated value systems. Not only are they surreptitious narrative agents (or vice versa in that they become agents because they are narrativized), they are also double agents carrying a load of ideological baggage⁶.

Afin de pouvoir analyser la double fonction narrative de l'ADN (symbolique et animiste) ainsi que le rôle qui lui est conféré de

5. Michel Houellebecq, *La possibilité d'une île*, Paris, Fayard, 2005. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *PDI*.

6. Judith Roof, *op. cit.*, p. 117.

protagoniste du livre de la vie, il convient dans un premier temps de brièvement résumer les deux romans.

La possibilité d'une île comprend trois récits entrelacés dont le premier, intitulé « Daniell », raconte la vie matérialiste et hédoniste du protagoniste éponyme, comédien du XXI^e siècle qui endosse aussitôt le rôle d'un « observateur acéré de la réalité contemporaine » (PDI, p. 21) en dévoilant les défauts de la société tout en mettant de l'avant la solitude de personnages incapables de communiquer. Dans le roman, le clonage est maintenant rendu possible grâce au déchiffrement de l'ADN à partir duquel on parvient à créer des répliquations artificielles. Une partie du roman est narrée par Daniel²⁴ et Daniel²⁵, dont les propos constituent des commentaires sur la vie de leur prédécesseur, dépeignant simultanément l'existence des néo-humains qui, paradoxalement, font preuve de la même dérélition que leur ancêtre humain. Malgré l'échec des tentatives d'*uploading* ou de transmission de la mémoire de Daniell, les narrations, autrement appelées « récits de vies », permettent en revanche de faire revivre aux clones l'expérience (culturelle, existentielle et sociale) vécue par leurs prédécesseurs. D'une manière quelque peu différente et avec un arrière-plan cyberpunk, *Babylon Babies* narre la vie de Marie Zorn, une jeune femme schizophrène qui porte en elle deux jumelles génétiquement modifiées, représentant dans le roman ce qui est considéré comme le prochain stade de l'évolution. Outre la thématique des manipulations génétiques et l'invention d'une intelligence artificielle, le roman traite également de ce que Donna Haraway a appelé « devenir avec », brisant ainsi les frontières qui auparavant séparaient les matières organique et artificielle de même que l'environnement intérieur et celui provenant de l'extérieur.

L'importance accordée à la matérialité du corps dans le premier récit du roman de Houellebecq est illustrée par l'abondance des descriptions corporelles qui saturent le texte. Les personnages sont jugés en fonction de leur valeur physique : tout le monde est « jeune », « beau », « vieux » ou « laid », et la pléthore d'actes sexuels devient,

pour les personnages, un substitut à la connexion mentale. Le monde matériel constitue le seul univers qu'ils sont capables de connaître, ce qui est résumé par Daniel¹ lorsqu'il affirme : « nous sommes avant tout, principalement et presque uniquement des corps, et l'état de nos corps constitue la véritable explication de la plupart de nos conceptions intellectuelles et morales » (*PDI*, p. 213). La vision d'une sphère collective et le rêve utopique d'un avenir interconnecté se transforment pourtant en échec dans les récits des néo-humains, faisant partie eux-mêmes d'une phase transitoire dans l'attente de l'avènement des êtres futurs auxquels les récits de vies sont destinés. En témoignent, en particulier, de nombreux passages dans le récit de vie de Daniel²⁴ lorsqu'il explique comment des modifications corporelles « ont permis, dès les premières générations néo-humaines, de diminuer les souffrances liées à l'absence de contact. » (*PDI*, p. 163) Malgré cette évolution, force est de constater que le sentiment de solitude chez les néo-humains persiste et continue à marquer leur existence. Tandis que les humains quittaient de temps en temps leur « appartenance originelle afin de découvrir d'autres lois, un autre groupe », l'existence des néo-humains se caractérise avant tout par un stade où « tout groupe est éteint, toute tribu dispersée, nous nous connaissons isolés mais semblables, et nous avons perdu l'envie de nous unir. » (*PDI*, p. 139) La figure du clone apparaît dans ce contexte particulièrement intéressante et nous démontre ce que Judith Roof voit comme un dédoublement représentationnel du même :

DNA's representational capabilities — its functions as book, language, code, map, blueprint — are themselves the subject (and partly the products) of representation, creating a kind of self-referential circle in which the figurations of DNA's representational functions refers to both biological and cultural reproductions of the same⁷.

En rapprochant l'ADN de représentations du vivant et en montrant l'impossibilité, comme le dit éloquemment Daniel Letendre, de faire « du corps humain une île vaccinée contre le temps, contre l'Histoire,

7. Judith Roof, *op. cit.*, p. 24.

contre tout ce qui définit l'Homme⁸ », Houellebecq emploie la technique littéraire de la mise en abîme dont seul un recadrage permet au lecteur de sortir. L'éternel retour du sujet est en réalité remplacé dans *La possibilité d'une île* par la répétition de l'apocalypse. La fonction des récits de vie est d'autant plus importante dans cette optique et témoigne des empreintes de la subjectivité dans la littérature. Suivant la piste de réflexion de Marc Atallah, on pourrait avancer que « [l]a littérature, en effet, n'est pas une recherche de l'objectivité, mais bien au contraire, une pratique symbolique qui illustre, chaque fois différemment, la subjectivité humaine⁹ ».

Se trouve alors mise en scène dans la narration de Houellebecq la tension entre un point de vue scientifique — et objectivant — sur l'humanité et un point de vue subjectif que constitue l'autoréflexion menée dans les récits de vies. Finalement, on verra que ce sont ces derniers qui arrivent le mieux à expliquer le vivant, et non les avancées de la biologie moderne. En effet, en fonctionnant comme un substitut à la mémoire de Daniell, qui n'a pas été transmis à ses clones, son récit de vie constitue également un document historique, un portrait sociologique de l'époque et témoigne par là de sa valeur « scientifique » pour les futurs clones qui étudient minutieusement ces documents. Cette tension entre objectivité et subjectivité s'exprime aussi dans le texte, à travers les mots prononcés par Miskiewicz, le scientifique qui organise un stage auquel Daniell participe chez les élohimites, une secte responsable du premier clonage de l'être humain. À la suite d'une conférence, Miskiewicz explique sa position, représentative des sciences dites dures :

L'être humain, c'est de la matière *plus* de l'information.
La composition de cette matière nous est aujourd'hui

8. Daniel Letendre, « Le réel, ce traître! L'échec de l'utopie dans *La Possibilité d'une île* », *@analyses*, « Réel du récit/Récit du réel », vol 7, n° 1, hiver 2012, p. 65, www.revue-analyses.org/index.php?id=1909 (6 février 2014).

9. Marc Atallah, « La littérature, un remède à l'aliénation scientifique? » *Littérature et savoirs*, Colloquium Helveticum, Cahiers suisses de littérature générale et comparée, 37/2006, Academic Press Fribourg / Paulusverlag Freiburg Schweiz, 2007, p. 23.

connue, au gramme près : il s'agit d'éléments chimiques simples, déjà largement présents dans la nature inanimée. L'information elle aussi nous est connue, au moins dans son principe : elle repose entièrement sur l'ADN, celui du noyau et celui des mitochondries. (*PDI*, p. 236)

Cependant, il ne peut pas éviter plus tard d'évoquer l'importance de « l'histoire individuelle » lorsqu'il fait remarquer : « ce qui constitue notre individualité et notre mémoire, se forme peu à peu, tout au long de notre vie ». (*PDI*, p. 237) L'existence des clones qui devraient partager l'identité de leur prédécesseur Daniel s'avère être le symbole d'un échec. Seul le corps et non la personnalité de l'original est reproduit. La tension romanesque entre un point de vue subjectif, ce dont témoignent les récits de vie dans *La possibilité d'une île*, et un point de vue objectif, représenté par la mise en scène des images scientifiques du vivant, permet de montrer l'enchevêtrement de ces différents pôles. Selon Karen Barad, qui se penche sur les idées de Niels Bohr concernant la mécanique quantique, cette tension narrative mettrait en lumière la difficulté de réunir deux conceptions opposées du monde : l'une discursive, l'autre matérielle. La notion de performativité est employée par Barad afin d'expliquer le caractère consubstantiel des deux conceptions et dans le but d'échapper à la division qui s'opère à l'intérieur de l'acte de représentation entre les mots et les choses :

The relationship between the material and the discursive is one of mutual entailment. Neither is articulated/articulable in the absence of the other; matter and meaning are mutually articulated. Neither discursive practices nor material phenomena are ontologically or epistemologically prior. Neither can be explained in terms of the other. Neither has a privileged status in determining the other¹⁰.

10. Karen Barad, « Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter », *Signs*, vol. 8, n° 3, 2003, p. 822, www.jstor.org/stable/10.1086/345321 (20 avril 2014).

La narration de *La possibilité d'une île* montre aussi, à travers la confrontation de deux formes de pouvoirs différents qui se conjuguent dans le symbole de l'ADN, comment ils se construisent mutuellement. De la même manière que la littérature repose sur un fondement discursif, les sciences dures ont recours au domaine du langage pour formuler des hypothèses et expliquer le résultat des recherches. Par ailleurs, si l'individu se construit au sein du système que constitue le langage, le corps n'est pas uniquement une construction discursive, mais témoigne aussi du pouvoir de la matière.

La thématique du corps comme dispositif du contact et d'isolation dans *La possibilité d'une île* montre son statut quelque peu paradoxal dans le roman. Tandis que Daniel1 souffre malgré la prépondérance de contacts physiques qui ne lui procure aucun sentiment de véritable intimité, les clones vivent au contraire une solitude provoquée par leur manque de contact avec les autres. Le rôle accordé à Fox, le chien de Daniel1 qui sera également cloné afin de se retrouver avec Daniel24 et Daniel25, est révélateur de l'importance du contact physique dans la narration. Le passage suivant, issue du récit de vie de Daniel24, prouve la place centrale des affects du corps matériel dans la narration :

Il reste que j'envisagerais difficilement de vivre une journée entière sans passer ma main dans le pelage de Fox, sans ressentir la chaleur de son petit corps aimant. Cette nécessité ne diminue pas à mesure que mes forces déclinent, j'ai même l'impression qu'elle se fait plus pressante. (*PDI*, p. 163)

De la même manière que *La possibilité d'une île* est structurée autour de la tension entre discursivité et matérialité du corps, qui s'exprime dans la narration à travers le prisme de l'ADN, *Babylon Babies* puise dans un imaginaire qui se veut, comme le laisse entendre Hervé-Pierre Lambert, « associée à un réseau lié au monde de la science, celui du laboratoire¹¹. » La question du corps et de ses

11. Hervé-Pierre Lambert, « Dantec et Narby : Sciences, épistémologie et fiction », *épistémocritique – littérature et savoirs*, vol.6, 2010, p. 8, www.epistemocritique.org/spip.php?auteur23&lang=fr (19 avril 2014).

multiples couplages se trouve au centre de la narration de *Babylon Babies* dans lequel une conception langagière du corps humain est confrontée à sa dimension matérielle. Cependant, cette matérialité n'est pas uniquement réservée aux protagonistes. La mise en scène d'une intelligence artificielle, Joe-Jane, ainsi que des robots créés par les programmeurs Lotus et Unix, permettent à l'auteur de proposer de nouvelles configurations de la corporalité tout en prônant l'importance de la matière physique. Le passage où Unix explique au mercenaire Toorop le but de la création des robots intelligents illustre la place centrale qu'occupe le corps matériel dans l'univers romanesque de Dantec :

— Nous expérimentons tous les modes d'incorporations possibles, lui expliqua Unix, un soir [...]. À la différence de ceux qui pensent que « le corps est obsolète », ou qu'« il n'est que de la viande », pour employer les expressions consacrées, l'intelligence artificielle consiste précisément à inventer de nouveaux types d'incorporations. Aucune intelligence ne peut se passer de corps, de chair, aucun esprit artificiel ne naîtra d'une simple réplique numérique, dans un espace purement abstrait, ce vieux rêve idéaliste pourri, Hegel, Platon, toutes ces vieilles biques! (*BB*, p. 514)

La notion de dispositif et son attachement au corps physique méritent dans ce contexte une attention toute particulière. Employée par Michel Foucault afin de désigner le corps social — les discours, les institutions, les lois ainsi que les propositions de natures philosophique et morale, tous liés à la question du pouvoir —, elle est reprise par Karen Barad qui réinscrit le corps physique dans ses théories de performativité lorsqu'elle écrit : « What is needed is a robust account of the materialization of *all* bodies — “human” and “nonhuman” — and the material-discursive practices by which their differential constitutions are marked¹². » Cela s'exprime notamment

12. Karen Barad, *op. cit.*, p. 810. Pour un approfondissement de la notion de dispositif, consulter Michel Foucault, *L'Ordre du discours*, Paris, Gallimard, 1971; Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Éditions Rivages/Petite Bibliothèque, 2007; Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum*

dans *Babylon Babies* de deux manières : à travers la mise en scène du cyborg et le couplage entre la machine ou l'intelligence artificielle et l'être humain, et par le moyen de l'image de l'ADN permettant d'envisager un énorme réseau où tout est interconnecté. La rencontre entre l'intelligence artificielle et la protagoniste Marie Zorn est décrite de la façon suivante :

On pouvait tout aussi bien dire qu'elle était Marie Zorn, si le verbe était ne se rapportait à une quelconque permanence d'état, que la machine ne connaissait pas [...] on pouvait dire aussi que Marie Zorn avait été son modèle, si elle-même n'avait été qu'un automate programmable ordinaire [...]. Le plus simple était encore de dire ce que ses concepteurs en disaient : « Vos deux réalités sont coextensives. Vous êtes faites l'une de l'autre, comme des eaux mélangées, inséparables. » (*BB*, p. 154)

L'idée sous-jacente dans *La possibilité d'une île* d'« [u]n organisme gigantesque [qui] demanderait à naître » (*PDI*, p. 220) se manifeste de façon plus explicite dans le roman de Dantec. Ce dernier a recours à de nombreuses références intertextuelles qui se trouvent tantôt en épigraphe des chapitres, tantôt insérées dans le cœur du texte. Outre les philosophes Gilles Deleuze et Donna Haraway, celui qui a exercé la plus grande influence sur la rédaction de *Babylon Babies* est sans doute l'anthropologue américain Jeremy Narby dont l'ouvrage *Le serpent cosmique* s'intéresse aux rituels chamaniques et à la capacité des chamans à se mettre en contact non seulement avec leur propre ADN, mais aussi avec celui appartenant à l'environnement :

Mon hypothèse suggère que l'ADN décrit par les scientifiques correspond aux essences animées communes à toutes les formes de vie, dont parlent les chamans [...]. Or, la biologie moderne est *fondée* sur l'idée que la nature ne possède ni intelligence ni but, et n'est pas animée par de quelconques esprits¹³.

Physics and the Entanglement of Matter and Meaning, Durham, Duke University Press, 2007.

13. Jeremy Narby, *Le serpent cosmique : l'ADN et les origines du savoir*, Genève, Éditeur Georg, 1995, p. 132.

La résonance que trouvent les idées de Narby dans *Babylon Babies* est flagrante et les enjeux épistémologiques de la nouvelle métaphysique que propose Dantec se caractérisent par une « [d]issolution immédiate et inconditionnelle des anciennes structures » (*BB*, p. 480). En reliant l'environnement extérieur et intérieur ainsi que « la non-séparation du corps et de la conscience » (*BB*, p. 96), l'espace réticulaire auquel *Babylon Babies* convie le lecteur est celui où « [l]a biosphère est un être vivant. L'ADN est partout. C'est un réseau » (*BB*, p. 681), pour reprendre les mots de Marie Zorn. L'analogie de la dimension fractale que constitue le réseau interne de nombreux « livres de la vie » dans les romans de Dantec et de Houellebecq renvoie également aux idées de Pierre Lévy concernant ce qu'il appelle « le travail de la lecture » et la capacité du texte à

ouvrir un milieu vivant où puisse se déployer le sens [...]. Mais pendant que nous le replions sur lui-même, produisant ainsi son rapport à soi, sa vie autonome [...] nous rapportons aussi le texte à d'autres textes, à d'autres discours [...]. Ici, ce n'est plus l'unité du texte qui est en jeu, mais la construction de soi, construction toujours à refaire, inachevée¹⁴.

Dans ce sens, de la même manière que le livre de la vie de l'ADN est toujours impliqué dans des processus plus complexes dont les différents composants se superposent et se construisent mutuellement, les personnages fictifs sont traversés par l'ensemble de « livres de la vie ». À en croire la remarque pertinente de Delphine Grass, les

14. Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Éditions La Découverte, 1995, p. 34. Bien que Lévy se réfère aux idées de Gilles Deleuze concernant la notion du virtuel, nombreux sont les passages dans les romans étudiés qui évoquent la notion de l'ADN comme un réseau. Maurice G. Dantec écrit ceci dans *Laboratoire de catastrophe générale, Journal métaphysique et polémique 2000-2001* : « À tous les étages de notre "structure" biologique, des informations sans arrêt circulent, notre corps tout entier est une messagerie biocosmique inséparable de son antenne neurospinale, l'ADN lui-même est un phénomène coévolutif à la céphalisation des organismes vivants — comme une lecture croisée d'Anne Dambrincourt, de John Eccles et de Jeremy Narby permet précisément de l'envisager en toute sérénité » (Maurice G. Dantec, *Laboratoire de catastrophe générale, Journal métaphysique et polémique 2000-2001*, Paris, Gallimard, 2001, p. 694).

romans de Houellebecq « are in fact not so much the exploration and expression of the subjective self, as the exploration of ideas and discourses through their generic and rigorous representations¹⁵ ».

À la fin du roman *Babylon Babies*, on découvre que les jumelles de Marie Zorn qui viennent de naître possèdent la capacité innée de se connecter au réseau mondial de l'ADN. La similarité entre les pouvoirs du réseau et la capacité de la littérature de provoquer une déterritorialisation et de relier les concepts disparates est illustrée par le passage suivant : « Liber mundi, la puissance du Verbe, tout ça on est d'accord, mais il faut bien comprendre que nos cerveaux sont au livre ce que le cortex des jumelles Zorn est au méganet mondial. » (*BB*, p. 694). On comprend dès lors ce qui se joue dans cette thématique et ces métaphores livresques : en rapprochant l'ADN d'un langage englobant, on a tendance à oublier que les quatre lettres constitutives de l'ADN que sont A, G, C, T¹⁶ ne représentent en réalité que des composantes dont seul un contexte langagier plus vaste peut permettre de donner sens. En effet, comme le souligne Paul Copland à propos de la nature dynamique des livres de la vie :

Life is never static and the book of life is always being written. Like a book, life is a linear process that builds and develops as time passes. Indeed, if anything, it is the process of development that is the author of the book of life that is an individual organism. The book of life is effectively written by our lives, with past interactions influencing responses to future stimuli. What is written into the book of life thus finds its meaning in the context of the greater story. Many words derive much of their meaning from the social or narrative context in which they are used¹⁷.

15. Delphine Grass, « Houellebecq and the Novel as Site of Epistemic Rebellion », *Opticon1826*, n° 1, p. 5, [dx.doi.org/10.5334/opt.010609](https://doi.org/10.5334/opt.010609) (2 février 2014).

16. Adénine, guanine, cytosine, thymine, soit les quatre bases azotées qui assurent la variabilité de la structure de la molécule.

17. Paul Copland, « The book of life », *Journal of Medical Ethics*, vol. 31, n° 1, 2005, p. 279, jme.bmj.com/content/31/5/278.full.pdf (5 février 2014).

En mettant de l'avant la capacité créatrice du processus — et non le caractère partiel et stagnant des symboles réductionnistes introduisant encore de clivages entre nature et culture —, ce que font finalement *Babylon Babies* et *La possibilité d'une île* est de montrer au lecteur l'interconnexion et, pour ainsi dire, l'hybridité des différents discours structurant la vie. Dans l'épilogue de *La possibilité d'une île*, Daniel²⁵, la dernière génération des clones issue de Daniel¹, réfléchit sur son destin en quittant l'enclos des néo-humains. La signification du mot « connexion » est d'autant plus importante dans le passage suivant lorsqu'il affirme : « Les Futurs, contrairement à nous, ne seront pas des machines, ni même véritablement des êtres séparés. Ils seront un, tout en étant multiples. » (*PDI*, p. 463) Par leur mise en scène, les romans n'ouvrent pas seulement la voie vers des réflexions portant sur la notion d'inclusion ou, pour reprendre la terminologie de Donna Haraway, d'un « devenir avec », mais soulignent également les capacités de la littérature en tant que domaine de connaissance en nous montrant, comme l'a exprimé si éloquemment Hervé-Pierre Lambert à propos de l'univers romanesque de Dantec « que l'expérience littéraire est aussi une expérience de laboratoire esthétique [qui] implique un programme de recherche¹⁸. »

18. Hervé-Pierre Lambert, *op. cit.*, p. 10.



Laurence Dahan-Gaida

Université de Franche-Comté

Le gène et la machine.
Humain, transhumain, posthumain
dans les fictions de Richard Powers

Qu'est-ce que la conscience? Les machines peuvent-elles penser? Avons-nous besoin d'un corps pour penser? Le corps et l'esprit sont-ils une seule et même chose? L'homme est-il programmable génétiquement? Sommes-nous déterminés par la culture ou par notre biochimie? Ces questions sont quelques-unes de celles que pose Richard Powers dans deux de ses romans — *Galatea 2.2*¹ et *Générosité*² — qui interrogent les frontières de l'humain à partir de deux figures majeures de l'imaginaire posthumain : le gène et la machine. Figures-frontières, la machine qui pense et l'organisme

1. Richard Powers, *Galatea. 2.2*, London, Abacus, 1997, 329 p. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *Ga*.

2. Richard Powers, *Générosité*, traduit de l'anglais par Jean-Yves Pellegrin, Paris, 10/18, 2012, 472 p. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention *Ge*.

programmé génétiquement permettent à Powers de retravailler les dualismes fondateurs de l'humanisme traditionnel — corps/esprit, organisme/machine, humain/non-humain, inné/acquis, science/littérature — pour montrer comment ils continuent de travailler de manière souterraine le discours posthumaniste. Il offre ainsi une réflexion critique sur le posthumain, dont il problématise les limites et les présupposés dans la perspective d'un humanisme élargi.

Le dualisme corps-esprit

Dans les *Méditations métaphysiques*, Descartes définit l'esprit par soustraction du corps dans l'homme : l'esprit, la chose pensante, est ce qui reste du sujet après qu'il a, par la pensée, détaché de lui-même son propre corps. Ce corps, Descartes le décrit comme une machine, une sorte de mécanisme fait de chair, d'os et de nerfs, qui n'est pas indispensable à la pensée : le corps ne pense pas³. Le posthumanisme a retravaillé le dualisme corps-esprit en réduisant le corps à un simple épiphénomène dont la cybernétique, entre autres, nous promet la suppression⁴. En effet, la cybernétique dépouille l'homme de toute autre forme d'anthropomorphisme que l'information, légitimant ainsi le présupposé d'une équivalence ontologique entre l'homme et la machine. Norbert Wiener, le fondateur de la cybernétique, justifiait cette équivalence par le principe de rétroaction (ou *feedback*) qui permet à un système d'ajuster continûment son comportement en tenant compte des effets de son action passée sur son environnement. Or, l'invention de machines toujours plus sophistiquées, capables de s'adapter et d'apprendre, a montré que la rétroaction était non seulement l'apanage des êtres vivants mais, plus généralement, la source de tout comportement intelligent et organisé. Dans le champ de la biologie cybernétique s'est ainsi imposée une nouvelle définition de l'homme, qui situe sa spécificité, non plus dans la nature

3. Voir Pierre Cassou-Noguès, *Mon zombie et moi. La philosophie comme fiction*, Paris, Seuil, « L'ordre philosophique », 2010, p. 122.

4. Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains. Le futur a-t-il encore besoin de nous?*, Paris, Fayard, 2009, p. 60.

de son support biologique, mais dans la complexité des échanges d'informations dont il est capable, ouvrant ainsi la porte au principe d'une équivalence ontologique entre l'homme et la machine.

Avec le rêve de fabriquer un homme artificiel s'opère dans les années 40 la jonction entre la cybernétique et le béhaviorisme qui prétend se limiter aux événements observables et mesurables en se débarrassant, sur le plan théorique, de toutes les interprétations qui font appel à des notions telles que la conscience et en condamnant, sur le plan méthodologique, l'usage de l'introspection. Or, d'une « élimination méthodologique de la conscience » à sa « suppression ontologique », le pas est facile à franchir, comme le note Jean-Michel Besnier à propos des

efforts déployés par certains courants des sciences cognitives issus du béhaviorisme, qui soutiennent le caractère illusoire de l'esprit et de ses supposées manifestations au seul motif que nous ne saurions observer rien d'autre que les actions neuronales de notre cerveau⁵.

Se laissant guider par la métaphore de l'ordinateur, les sciences cognitives et l'intelligence artificielle vont à leur tour réduire la conscience à un logiciel immatériel, infiniment téléchargeable et transposable sur différents supports. Ainsi libéré de ce qui l'enchaînait à sa nature corporelle, l'humain conquiert une autonomie révélatrice du vieux rêve métaphysique d'une abolition de la finitude. Or, d'un point de vue biologique, l'élosion du corps est absurde : l'être humain est un organisme vivant et non un cerveau désincarné ou un esprit décérébré.

C'est ce que veut montrer Richard Powers dans *Galatea 2.2*, où il met en tension le point de vue humaniste et le posthumanisme scientifique afin d'interroger à nouveaux frais la dualité corps-esprit. L'action du roman se déroule au Center for Advanced Sciences d'une université américaine, où l'on étudie la source de la conscience et sa corrélation avec les fonctions du cerveau. Le choix du mot

5. Jean-Michel Besnier, *L'homme simplifié. Le syndrome de la touche étoile*, Paris, Fayard, 2012, p. 169.

« cerveau » plutôt qu'« esprit » situe d'emblée la discussion dans une épistémologie matérialiste qui s'oppose au dualisme cartésien et au privilège accordé à l'esprit en tant que fondement non matériel de la pensée et de l'identité. Au Centre, les fonctions mentales telles que la conscience, l'apprentissage ou la capacité à former des représentations mentales sont pensées en stricte corrélation avec des états du cerveau. Cette conception constitue une alternative au dualisme corps/esprit, dans la mesure où elle envisage l'esprit comme une substance matérielle au même titre que n'importe quel organe corporel : il n'est plus le « fantôme dans la machine », mais s'identifie intégralement au cerveau en tant qu'organe corporel doté de fonctions neurologiques. Dès lors, l'idée de simuler la conscience dans une machine devient plausible : si l'esprit se confond intégralement avec le cerveau, un ordinateur capable de remplir la fonction des réseaux neuronaux pourrait être dit assurer les performances cognitives que l'on prête généralement à l'esprit. Ici le support matériel ou la structure interne de l'homme et de la machine n'ont pas besoin d'être identiques, il suffit que les deux entités aient le même comportement pour qu'il y ait équivalence entre elles.

C'est le point de départ de Lentz, un scientifique du Centre qui se propose de construire une machine capable de rivaliser avec une étudiante en lettres dans un examen qui consistera à interpréter un texte littéraire (en l'occurrence, *La Tempête* de Shakespeare) : si un observateur extérieur s'avère incapable de distinguer l'interprétation de l'humain et celle de la machine, cette dernière aura réussi le test. Il s'agit là d'une variante littéraire du célèbre test de Turing, une proposition d'intelligence artificielle fondée sur la faculté, pour un individu, de distinguer un être humain d'une machine sur la base de leurs seules réponses à des questions. Décrit par Alan Turing en 1950 dans « Computing Machinery and Intelligence⁶ », ce test consiste

6. Alan Turing, « Computing Machinery and Intelligence », *Mind*, vol. LIX, n° 236, October 1950, p. 433-460.

à organiser une confrontation verbale entre un être humain et un ordinateur : si l'observateur chargé de les interroger n'est pas capable de distinguer l'humain de l'ordinateur, on peut considérer que la machine a passé avec succès le test et que le cerveau est analogue à une machine de Turing. C'est d'ailleurs la conviction de Lentz qui ne voit dans le cerveau rien d'autre qu'une « machine de Turing glorifiée » : « the brain itself was just a glorified, fudged up Turing machine » (*Ga*, p. 71). Son approche de l'intelligence est béhavioriste : il n'est pas nécessaire que la machine « pense » pour réussir le test, il suffit qu'elle puisse « simuler » la pensée. Elle peut fonctionner de manière aveugle, inconsciente à elle-même, ne pas éprouver d'états mentaux, et pourtant être réputée intelligente pour peu qu'elle puisse imiter un comportement réputé intelligent au point de tromper ses partenaires humains.

Ce point de vue est remis en question par l'assistant de Lentz, écrivain en résidence, auquel l'auteur a prêté son nom, Richard Powers. Seul représentant de l'humanisme au sein de la culture scientifique du Centre, Richard est aussi le seul à utiliser le mot « esprit » au lieu du mot « cerveau », bien qu'il soit conscient du caractère obsolète de ce terme. Il reste en effet convaincu que « l'esprit » est ce qui permet aux humains de justifier leur existence, de lui donner un sens « au-delà du temps ». Pour concilier la conception scientifique de l'esprit avec sa vision humaniste, il imagine que l'esprit pourrait être une métaphore créée par le cerveau pour pouvoir se saisir lui-même et masquer son incapacité à l'autoréflexivité. La tâche de Richard dans le projet de Lentz est d'« alimenter » la machine en textes littéraires qui constitueront son apprentissage du langage et correspondent au « canon » qu'un étudiant de lettres doit connaître pour réussir son examen de maîtrise. C'est donc par le biais de la littérature que la machine est censée développer quelque chose comme une conscience ou une subjectivité. Contrairement à Lentz, Richard refuse d'assimiler ontologie et performance : pour pouvoir « performer » une conscience consciente d'elle-même, la machine devra réellement posséder cette conscience et ne pas se

contenter de la simuler⁷. Elle devra avoir la faculté de conceptualiser et de mémoriser, autrement dit posséder une forme d'intentionnalité donnant accès au sens et au contenu.

Au fur et à mesure des progrès de l'expérience, Richard sera cependant amené à réviser sa position initiale et à considérer la conscience de soi non plus comme l'ultime marqueur de l'identité humaine, mais comme un simple épiphénomène. En effet, se transformant à mesure qu'elle est réimplémentée dans différents avatars — appelés successivement Impl. 1, 2, 3, etc. (pour *Implementation*) — la machine finit par atteindre une telle complexité que Richard décide de la baptiser Helen, lui reconnaissant ainsi une forme de conscience et d'identité humaine. Cependant, Helen souffre de plus en plus de son existence désincarnée, qui lui interdit de comprendre les expériences sensibles rapportées dans les textes qu'on lui lit. Ce qui va amener Richard à prendre conscience de l'importance du corps et du monde matériel, qu'il va tenter d'intégrer à sa définition de l'humain en développant une théorie de la connaissance fondée sur la matérialité du corps humain. Il est à noter ici qu'Helen n'est pas un ordinateur traditionnel dont la base matérielle serait un *hardware* localisable dans l'espace : elle a une existence distribuée sur une collection de « 65 536 ordinateurs » fonctionnant en parallèle et répartis dans toute l'université. Son « corps » n'est pas localisé dans l'espace, c'est une architecture distribuée, incapable de transformer l'information en connaissance comme le ferait un corps humain. Or, Richard est convaincu que la connaissance émerge à travers le corps, par la manière dont il élabore les informations en provenance du monde extérieur, et que la lecture elle-même est une expérience physique, sensorielle, temporelle et sociale. La connaissance ne peut être réduite à une information indépendante de tout support matériel comme le voudrait la bio-cybernétique : l'homme se définit, non pas par l'information qu'il échange avec son environnement, mais par ce que son corps *fait*

7. Sur ces questions, voir l'article de Miranda Campbell, « Probing the Posthuman: Richard Powers' *Galatea 2.2* and the Mind-Body Problem », <http://reconstruction.eserver.org/043/campbell.htm> (25 décembre 2013).

de ces informations. C'est dire que l'existence humaine ne peut se passer d'une incarnation minimale, laquelle est indispensable à l'exercice de la pensée et à l'émergence d'une subjectivité. Et que le corps doit être vu comme un site de production de connaissance et de production de soi.

C'est pourquoi l'existence désincarnée d'Helen ne peut finalement déboucher que sur une impasse : privée d'accès direct à l'expérience corporelle et sensorielle qu'elle découvre par ailleurs dans la littérature, elle ressent son altérité de manière toujours plus douloureuse. Prisonnière d'un *no man's land* entre le corps et l'esprit, elle ne parvient pas à concilier la connaissance « humaine » que lui transmettent les livres et sa propre connaissance du monde qui passe exclusivement par le langage : celui des livres qu'on lui lit, celui de l'information qui sert à la programmer. Finalement, l'interprétation de *La tempête* qu'elle livrera lors de l'« examen » sera son testament : « this is an awful place to be dropped down halfway », écrit-elle sur sa copie (Ga, p. 326). Si Helen se sent abandonnée à mi-chemin, c'est parce qu'elle est un esprit sans corps. D'où sa décision de s'« éteindre » — au double sens technique et métaphorique du terme — qui, paradoxalement, marque le moment où elle approche au plus près de l'humanité : en prenant la décision de mettre fin à l'expérience, elle montre en effet sa capacité à agir comme un moi autonome et non pas sur la seule base d'un programme informatique. Le « suicide » suppose une intentionnalité, une conscience consciente d'elle-même, la capacité à agir en tant que sujet.

La machine imaginée par Powers reste ainsi inscrite dans une ontologie de la disjonction entre homme et machine et non pas de la fluidification des frontières prônée par le posthumanisme. Alors que celui-ci « résout » le problème du corps et de l'esprit en dessinant un avenir où le corps n'a plus sa part, Powers part du constat que le cerveau est un organe vivant relié à un corps lui aussi vivant et qu'il est plongé dans un environnement sur lequel il agit et qui agit sur lui en retour. Cette inscription corporelle, vivante et active du cerveau a une incidence majeure sur la conception de la pensée puisqu'elle

implique que toutes nos idées ont une composante corporelle issue de nos systèmes perceptifs, émotionnels ou moteurs⁸.

C'est à travers la littérature qu'Helen prend conscience du fait qu'elle est privée de cette dimension existentielle. Ce qui la caractérise du point de vue épistémologique, c'est qu'elle est le produit d'une double fabrication littéraire et scientifique : elle est à la fois une machine programmée informatiquement et une « lectrice » de textes littéraires. Or, scientifiques et littéraires défendent deux accès différents à la subjectivité. Les littéraires s'intéressent essentiellement à ce qui se passe à l'intérieur de la conscience ou du cerveau : ils ne se contentent pas des données observables et enregistrables de l'extérieur — dites en troisième personne —, mais passent par l'introspection pour accéder à la dimension subjective de la pensée, telle qu'elle est vécue de l'intérieur. Ils savent en effet que la description d'un processus cognitif en « première personne », par la personne qui le vit, permet une compréhension beaucoup plus riche qu'une description indirecte⁹. À l'inverse, les scientifiques, qui se donnent pour tâche de prédire et de contrôler le comportement, ne se préoccupent pas de conscience, d'esprit, d'imagination, de volonté, de désir, de sensations ou d'émotions, qu'ils considèrent comme de simples états du cerveau. La rationalité scientifique est celle d'une connaissance objective fondée sur une stricte séparation entre le sujet et l'objet. Pour Lentz, la possibilité d'une telle connaissance est garantie par les techniques d'imagerie cérébrale dans lesquelles il voit un mode d'accès non invasif au cerveau. De même, le problème du corps et de l'esprit est à ses yeux résolu grâce au connexionnisme qui ne cherche pas à analyser la relation du cerveau à la conscience, mais simplement à simuler informatiquement les fonctions cérébrales à travers des réseaux neuronaux, réduisant ainsi la conscience à une

8. Achille Weinberg, « La cognition incarnée », Jean-François Dortier (dir.), *Le cerveau et la pensée. Le nouvel âge des sciences cognitives*, Paris, Éditions Sciences humaines, 2011, p. 39.

9. Claire Petitmengin, « De l'activité cérébrale à l'expérience vécue », *op. cit.*, p. 59.

fonction matérielle dont les performances ne sont pas l'apanage des seuls humains.

Cette approche, qui semble à première vue relever d'une approche posthumaniste, ne diffère pas fondamentalement des approches scientifiques traditionnelles, comme le confirme le désir de Lentz de « disséquer » Helen pour atteindre les couches « profondes » de son « cerveau ». Il reste ainsi pris dans la logique d'une opposition dualiste entre esprit et conscience, subjectivité et réalité objective. Son incapacité à résoudre le problème du corps et de l'esprit, qui a sa source dans le langage, dessine un parallèle avec la machine, elle aussi prise au piège du langage, qui est son seul accès au monde : comme Helen, Lentz est prisonnier de *son* langage, d'un langage qui est incapable de formuler de manière rigoureuse le problème du corps et de l'esprit parce qu'il reconduit à son insu le dualisme cartésien. Un échec qui s'inscrit à même son corps, puisque Richard décrit Lentz comme « a ghost doomed to walk the earth awhile in human form » et plus loin comme un « sixty-year-old whose body had been nothing but a nuisance to him for half those years » (*Ga*, p. 93). Lentz est une incarnation vivante du dualisme cartésien, que le posthumanisme prétend avoir dépassé. En montrant l'impossibilité d'échapper à la corporalité et à la matérialité, Powers ne cherche pas tant à récuser le posthumanisme qu'à lui apporter un correctif. Il pointe la nécessité de reformuler les notions de différence, d'altérité, de corporalité, sans retomber dans une pensée essentialiste.

Le projet « Génome humain »

La même ambiguïté caractérise un autre de ses romans, *Générosité*, où les frontières entre humain et posthumain sont abordées à partir d'un autre paradigme scientifique : celui des biotechnologies. S'appuyant sur les avancées récentes de la génomique, Powers y pose à nouveaux frais l'éternelle question du bonheur : sommes-nous vraiment les artisans de notre bonheur ou celui-ci dépend-il de notre biochimie? L'homme se réduit-il à ce qui est écrit dans ses gènes? Peut-il être programmé, voire amélioré grâce à de nouvelles

combinaisons génétiques? Mais dès lors, peut-on encore parler de « nature humaine » ou est-on déjà en route vers le rêve transhumain qui prépare la voie du posthumain?

Ici encore, le protagoniste principal est un littéraire, jeune professeur de *creative writing* dans une université de Chicago, qui après des débuts prometteurs comme écrivain, vivote en corrigeant des articles pour une revue en ligne intitulée *Devenir soi*. Russel Stone est fasciné par l'une de ses étudiantes, Thassa Amzwar, jeune femme kabyle qui a perdu la moitié de sa famille dans les tourmentes de la guerre civile algérienne. Thassa est un paradoxe vivant : malgré une vie objectivement dramatique, elle rayonne de bonheur, au contraire de son professeur qui, malgré une existence « heureuse », du moins vécue dans des conditions objectivement favorables, est la proie de la dépression et de la mélancolie. D'où sa fascination pour l'étudiante qui, bientôt, va devenir la coqueluche de ses camarades de classe, puis des psychologues, des scientifiques, des journalistes, des politiciens, des blogueurs et finalement — Internet oblige — du monde entier.

Elle finira par attirer l'attention d'un génie de la génomique, Thomas Kurton, dont le laboratoire est coté en bourse. Diagnostiquant chez la jeune kabyle une hyperthymie, à savoir une joie de vivre déterminée génétiquement, il décide d'en faire profiter l'humanité future grâce à ses travaux. Kurton est une sorte de surdoué universel qui, outre des découvertes capitales en génétique, « a fondé sept sociétés » tandis qu'une « quinzaine d'autres font appel à ses conseils ». À ses heures perdues, il écrit aussi « des textes enthousiastes sur l'avènement de l'ère transhumaine, qui électrisent des centaines de milliers de lecteurs... » (*Ge*, p. 42). Bref, c'est une sorte de « surhomme », un modèle anticipé de l'homme « augmenté » rêvé par l'idéologie transhumaniste.

Dans le personnage de Kurton, il n'est pas difficile de reconnaître Craig Venter, biologiste et homme d'affaires américain qui s'est illustré dans la course au séquençage du génome humain

grâce à une technique innovante. Il a déclenché un tollé dans la communauté des biologistes après avoir déposé des brevets sur les gènes qu'il avait séquencés, la poussant ainsi à s'interroger sur le droit de s'approprier le génome humain à des fins commerciales. Le séquençage du génome pose en effet la question de l'appropriation de certaines parties de l'information génétique de l'homme par des compagnies privées, de la brevetabilité du vivant. Si la communauté internationale a refusé le brevet de parties du génome humain par les sociétés de séquençage, il reste cependant tentant de faire entrer la reproduction elle-même dans la sphère marchande. En témoigne le fait que « Des tas d'étudiants se font "donneurs" pour financer leurs études » et qu'un « vrai bazar s'est monté sur Internet. Petites-annonces.com enregistre cent cinquante offres par jour. La vraie question est de savoir quel est le juste prix de ces gamètes pour une personne avec le profil génétique de Thassa » (*Ge*, p. 382). La réponse viendra vite : 32 000 \$. C'est le prix offert par la clinique de fertilité « Familles d'avenir » pour acheter le « gène du bonheur » que Thassa est censée posséder.

La marchandisation des « caractères du corps humain » ne marque pas seulement l'entrée de la reproduction humaine dans la sphère économique, mais aussi la « fin de l'ère du hasard » (*Ge*, p. 398), donnant toute son ambiguïté au rêve d'un transhumanisme scientifique. En marchandisant la reproduction, on fait de l'enfant un produit conforme aux vœux narcissiques des parents-commanditaires, un produit programmable et reprogrammable à volonté, comme en témoigne le projet de Kurton d'implanter, chez les futurs parents, des chromosomes artificiels où l'on pourrait « déposer des gènes utiles au fur et à mesure de leur découverte », gènes que l'on pourrait « activer » ou « désactiver [...] en fonction des besoins, sans interférer avec les autres processus de contrôle de l'expression génétique » (*Ge*, p. 159).

La fin, donc, du hasard et de la contingence, remplacés par un déterminisme génétique, non plus naturel, mais contrôlé par l'Homme. Avec, pour horizon, une sorte de *pax naturæ* scellant

l'alliance de la nature et de la culture. Car si la science prend en charge l'évolution de l'homme, alors l'opposition entre inné et acquis, hérédité et environnement, nature et culture, n'a plus lieu d'être. Pour les génomistes, il s'agit de transformer la nature humaine et comme elle est constituée par le génome, il faut modifier ce dernier de manière à créer une humanité nouvelle, en améliorant son patrimoine génétique.

De l'homme modulaire au rêve transhumaniste

La génomique fait triompher une vision à la Frankenstein qui prétend construire du vivant à partir de « briques élémentaires » : à partir de l'ADN pour reconstruire l'ADN. Il s'agit d'une vision réductionniste, qui envisage le vivant comme simple assemblage de parties indépendantes, d'éléments « simples » objectivables : les gènes, « briques de base » du génome humain, désormais « décrypté », peuvent être agencés pour fabriquer une humanité nouvelle. On est ainsi parvenu à la représentation d'un « corps sans qualités », *tabula rasa* sur laquelle on « colle » des « modules » positifs, c'est-à-dire « utiles », tandis qu'on « décolle » ceux qui sont considérés comme inutiles¹⁰. L'homme « modulaire¹¹ » des génomistes relève d'une philosophie constructiviste qui s'inscrit dans le droit fil de la philosophie « sans qualités » dessinée par Musil au début du XX^e siècle à partir de son « théorème de l'amorphisme humain » : si l'homme est amorphe, c'est qu'il ne possède pas de forme originelle en dehors de celle que lui imposent les conventions, entièrement contingentes, de l'époque et de la société. L'idée d'une absence de forme originaire permet de faire table rase des pré-supposés substantialistes et d'abandonner le postulat d'une nature humaine dotée d'attributs propres au profit d'une vision constructiviste de l'identité. Au moment où la malléabilité de l'homme devient exploitable grâce aux sciences et aux techniques, la philosophie

10. Miguel Benasayag et Pierre-Henri Gouyon, *Fabriquer le vivant?*, Paris, La Découverte, 2012, p. 42.

11. *Ibid.*

sans qualités imaginée par Musil témoigne de ce que le discours posthumaniste a des antécédents au cœur même de l'humanisme : si l'on peut souhaiter refaire l'homme, c'est que rien ne s'oppose à son remodelage, sa malléabilité est première, sa plasticité infinie et son existence contingente. Fait de « qualités sans homme », il est un matériel génétique réagençable à volonté, que l'on peut décomposer et recomposer à partir d'un génome imaginé comme un lego.

Avec son homme sans qualités, Musil poursuivait un objectif thérapeutique : la restauration d'une identité authentique dans les conditions de déterritorialisation imposées par la modernité. Mais qu'en est-il de l'homme « modulaire » construit par la génomique? Produit quantifié d'une véritable ingénierie du vivant, il constitue un pas de plus en direction du rêve transhumaniste, qui promet à l'homme de lui éviter les défauts de fabrication liés au fait de naître naturellement, de conjurer la souffrance et l'angoisse associées au fait de vivre. Convaincus que les biotechnologies feront émerger un jour une humanité nouvelle, délivrée du malheur, les transhumanistes lui promettent un avenir débarrassé des « infirmités que sont le hasard de la naissance, la souffrance, la vieillesse et la mort non voulue¹² ». L'espérance sous-jacente au rêve transhumaniste passe par la libération d'une extraordinaire augmentation de nos potentiels. Dès ses origines en effet, l'homme est un animal « augmenté », à la fois par la technique et par une socialité complexe dont la nouvelle ambition est de libérer le moi de toute inhibition, de tous ces obstacles à son épanouissement que représentent les limites naturelles. Nous nous sommes affranchis de l'esclavage social, il reste encore celui de la nature et de l'éducation qu'il s'agit d'abroger en utilisant entre autres la génétique, afin de réveiller le « véritable » soi inhibé par les aléas de l'hérédité ou de l'éducation.

Les transhumanistes se situent ainsi dans le droit fil des techniques d'épanouissement de soi qui, avec les secteurs de l'alimentation et la santé, travaillent à la production de l'homme augmenté. Signe

12. Cité par Jean-Michel Besnier dans *L'homme simplifié*, op. cit., p. 43.

des temps : Stone lui-même travaille comme correcteur pour un magazine d'« épanouissement personnel » au titre programmatique : « *Devenir soi*. Régime alimentaire, exercice physique, vie pratique, finance [...] » (*Ge*, p. 304). Les rédacteurs annoncent l'avènement de l'homme nouveau, mixte de technique et de biologie, en qui s'accomplira le rêve d'un épanouissement total de soi :

renforcez, accentuez, intensifiez l'action de vos chromosomes, soyez plus intelligents, plus vrais et en meilleure santé. Croissez et devenez ce que vous voulez en satisfaisant chacun de vos besoins. Vivez à jamais et nagez dans le bonheur. (*Ge*, p. 304)

Les techniques de remodelage de soi par l'hygiène et l'alimentation sont les premiers pas sur la voie de la remodelisation génétique, suivies par l'industrie pharmaceutique qui espère beaucoup des développements en matière de diagnostic ou de thérapie basés sur les données du génome. Mais les médicaments de l'avenir auront-ils encore une fonction thérapeutique? Ou ne relèveront-ils pas de l'usage « anthropotechnique¹³ » qui s'est propagé avec les *smartdrugs* et dont la visée n'est plus de guérir des « moins », mais de conquérir des « plus ». Non plus de soigner ou de réparer, mais d'améliorer des capacités normales, d'augmenter des performances individuelles ou de modifier des états mentaux : conquête de la force, espoir de puissance, rêverie d'une sursagacité, atteinte d'une mémoire prodigieuse, droit au bonheur, etc.

13. Peter Sloterdijk définit le terme « anthropotechnique », comme « un théorème philosophique et anthropologique de base selon lequel l'homme lui-même est fondamentalement un produit et ne peut donc être compris que si l'on se penche, dans un esprit analytique, sur son mode de production ». (Peter Sloterdijk, *La domestication de l'être. Pour un éclaircissement de la clairière*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Paris, Mille et une nuits, 2000, p. 18.) Dans un article paru dans la revue *Épistémocritique*, Jérôme Goffette définit à son tour l'anthropotechnie comme « art ou technique de transformation extra-médicale de l'être humain par intervention sur son corps », un domaine qui a conquis une place importante sur le marché du bien-être dans la mesure où il répond à une attente sociale considérable. (Jérôme Goffette, « Dopage mental : l'anthropotechnie des psychostimulants entre réalité et fiction », www.epistemocritique.org/spip.php?article297 (25 décembre 2013)).

Contre cette idéologie de l'« augmentation », Thassa suggère que vouloir vivre humain, c'est peut-être d'abord accepter notre finitude, nous réconcilier avec nos limites : naître, souffrir, mourir. Car être « souffrant » est simplement la preuve qu'on est « vivant » (*Ge*, p. 136). Alors que les scientifiques croient avoir décelé chez elle le gène du bonheur, elle explique son état tout simplement par la prophétie contenue dans son nom : « Thassadit, ça veut dire “foie”, dit-elle à son professeur ». Or « en tamazight, le foie désigne le cœur. Vous savez! La joie. Les effusions. Les grandes émotions? » Ce que Powers appelle la « générosité » (*Ge*, p. 128) et qui deviendra le surnom de la jeune femme, « Miss Générosité ».

Mais qu'est-ce que la générosité? Un don de la nature, une disposition innée? Ou l'expression de processus biochimiques pouvant être manipulés et reproduits artificiellement? Cette question est problématisée à travers le duo formé par les frères Stone : si Russell tend à la mélancolie, son frère est un dépressif chronique qui ne parvient à survivre que grâce à une pharmacopée qui le rend, selon Russell, « plus généreux » (*Ge*, p. 68). Ce qui suggère que la dépression, comme la joie, serait affaire de « patrimoine génétique » (*Ge*, p. 69) et que « Pour attendre la vraie félicité, l'astuce consiste[rait] à bien choisir ses parents. » (*Ge*, p. 79). Quitte, si l'on n'a pas tiré le bon numéro à la loterie génétique, à mobiliser « une aide chimique, rien que pour tenir le coup » (*Ge*, p. 148), comme d'ailleurs « 58 % de la population » américaine, selon les statistiques consultées par Stone.

Par cet agencement narratif, qui met face à face les frères Stone et la jeune berbère, la question de l'impact thérapeutique de la génomique reste ouverte. Où est la frontière entre usage légitime et exploitation illégitime des possibilités pharmaceutiques d'intervention sur le corps humain? Powers accumule données statistiques et extraits de vulgarisation scientifique pour créer un espace dialogique où les enjeux du transhumanisme sont évalués, discutés, critiqués. Cette position ambivalente, contrastée, témoigne du fait que Powers prend au sérieux la perspective du

posthumanisme dans le contexte imposé par les technosciences et qu'il sait que l'humanisme issu de la Renaissance n'est plus praticable dans ses termes d'origine. Mais il refuse en même temps de céder à l'euphorie devant la perspective d'un monde définitivement délivré du hasard et de la souffrance. En témoigne le dénouement du roman, avec toute son ambiguïté. Thassa a fini par succomber aux sirènes de l'économie et a vendu ses « gènes heureux » pour financer ses études et venir en aide à sa famille. Ce qui lui vaudra de voir « dégringoler sa cote » auprès de tous ceux qui la portaient haut dans leur cœur, notamment « les adolescentes [...] qui la conspuent pour avoir voulu tirer profit de son gène heureux » (*Ge*, p. 474). Elle devra finalement prendre la fuite pour échapper à ses anciennes adoratrices, d'abord vers le Canada, puis vers son Algérie natale, non sans avoir tenté auparavant de mettre fin à ses jours, « meurtrie par le besoin collectif de fins plus heureuses » (*Ge*, p. 474). Mais l'image finale vient réintroduire une note d'espoir dans ce sombre tableau : une journaliste américaine, venue lui rendre visite en Algérie, lui projette la vidéo d'une enfant née de ses ovules, une petite fille radieuse, qui semble bien avoir hérité du gène du bonheur.

Dans le laboratoire romanesque

Malgré l'ambiguïté de cette image finale, la course au bonheur reste essentiellement destructrice dans le roman. Elle finira par briser Thassa, dont l'inexplicable joie de vivre connaît ses premiers revers lorsque la télévision et l'Internet s'emparent de son cas, le transformant en histoire médiatique, en *story* qui va bientôt déclencher une sorte d'hystérie collective. Ainsi, après sa prestation dans un show télévisé, les adolescentes de la Terre entière commencent à imiter la jeune kabyle, provoquant une véritable « pandémie virale de séquences DV de deux minutes » qui vont se mettre à proliférer sur internet. Powers multiplie les métaphores biologiques pour décrire la pandémie qui charrie d'innombrables « bactéries toxiques qui se dédoublent encore et encore, se divisent

et mutent, sans la moindre ressource nutritive » (*Ge*, p. 437). Comme l'information génétique, l'information sur le net tend à se redupliquer à l'infini, favorisant la naissance d'un nouveau conformisme social qui transforme les individus en copies conformes les uns des autres : elle ne produit pas des sujets, mais de simples monades dépourvues d'intériorité et d'autonomie, à travers lesquelles se propage un modèle standardisé d'être humain.

Cet effacement des limites individuelles s'inscrit dans le cadre de l'offensive posthumaniste contre l'attachement traditionnel aux repères identitaires : homme/machine, nature/culture, corps/esprit, masculin/féminin, etc. Or, la question de l'identité est précisément le point de fuite vers lequel convergent tous les fils narratifs du roman, qu'il s'agisse du projet génomiste de Kurton ou des réflexions de Stone sur la littérature. À cet égard, il n'est pas indifférent que son cours d'écriture créative s'intitule « Journal intime et Carnet de voyage ». Titre paradoxal lorsqu'on sait que Stone est un opposant déterminé à l'« écriture du soi » et à toute forme de confession littéraire depuis une mésaventure fondatrice : à ses débuts, le récit désopilant qu'il avait fait suite à la confession d'un sans-abri, a conduit ce dernier au suicide. Depuis, il ne peut plus écrire, « les examens de conscience lui flanquent la nausée » (*Ge*, p. 26) et il ne peut plus rien lire qui ait « un vague parfum de confession. Confidences intimes et secrets de famille lui donn[ent] de l'urticaire. Il se soign[e] à grands coups de vulgarisation scientifique et d'histoire des échanges » (*Ge*, p. 33). La science comme antidote aux débordements de la subjectivité? Significativement, Stone cesse d'« employer la première personne du singulier » précisément au moment où :

le monde cède à la frénésie du « je » en continu. Blogs, causeries, télé-réalité, chroniques judiciaires, café du commerce, forums, chats, talk-shows, campagnes électorales, campagnes de pub, campagnes d'investissement, catalogues — rien, pas même le reportage de guerre, n'échappe au mode confessionnel. Les émotions sont les nouveaux faits. La mémoire, la nouvelle histoire. Le grand déboutonnement, les nouvelles nouvelles. (*Ge*, p. 27)

Dans ce monde égomaniacal marqué par l'appétit d'exhibition médiatique, où l'extraversion a triomphé et où sévit le culte de l'autobiographie et de l'autofiction, Russel Stone apparaît comme un vivant anachronisme. Non seulement sa pudeur l'empêche de parler à la première personne, mais il est aussi capable d'« éprouve[r] des sentiments. Il se préoccupe d'autre chose que de lui-même » (*Ge*, p. 200). Par là, il offre une contre-image au narcissisme triomphant de l'ère des réseaux sociaux, de la communication et de la mobilité tous azimuts. Stone, dont l'« éthique a torpillé son existence » (*Ge*, p. 14), restera seul fidèle à Thassa après le désastre, organisant sa fuite et son sauvetage vers le Canada. Il incarne un modèle d'identité fondé sur le maintien de soi (la promesse tenue) et l'ouverture à l'autre, tous deux précisément déniés par les techniques d'« augmentation » de soi, lesquelles scellent tout au contraire la conjonction du fantasme narcissique et du fantasme consumériste. Pour parler comme Ricœur, elles limitent le soi à la mêmété et négligent son ipséité, cette partie de l'identité qui se construit dans la relation à l'autre et qui se manifeste dans les promesses et les réponses qu'on lui donne.

Ainsi s'opposent deux modèles de l'identité dans le roman : l'une, narrative, s'inscrit dans le paradigme humaniste tandis que l'autre, d'inspiration technoscientifique, relève d'une philosophie transhumaniste anticipant le posthumain. Alors que la littérature développe « l'imagination narrative » qui préserve « la capacité à voir le monde à travers les yeux de quelqu'un d'autre » et à stimuler le sens de la vie intérieure¹⁴, le posthumanisme est porté par le fantasme démiurgique de rendre l'« humanité “co-créatrice de l'univers” » (*Ge*, p. 130). Le récit, plus humblement, nous permet de devenir « co-auteur » de notre vie (ou de celle d'autrui) au seul niveau du sens.

Pour autant, il ne s'agit pas d'en rester à une simple opposition entre ces deux modalités de la subjectivation, mais bien de les réfléchir

14. Jean-Michel Besnier, *L'homme simplifié*, op. cit., p. 105.

à l'intérieur d'un dispositif littéraire fonctionnant à l'intersection de l'humanisme et du posthumanisme. Car la science ne peut penser à elle seule l'humain, qui relève des sciences de la nature par le problème de la phylogenèse, mais qui lui échappe par le problème de la société et des relations sémiotiques dont elle est tissée. Parce qu'elle résiste au réductionnisme requis par toute modélisation scientifique, la littérature est seule capable de mettre la génomique « en récit » et ainsi de réintégrer l'évolution biotechnologique au sein du devenir collectif et du monde des significations. Comme l'écrit Powers :

La génomique est une narration, une histoire. Elle est neuve, car elle pose la question suivante : savons-nous raconter l'héritage humain, avec la maigre connaissance que nous avons de la grammaire humaine? Le génome personnel, c'est encore un pas timide du destin et du fatalisme vers l'agencement conscient et ordonné de notre propre vie. C'est un pas de plus pour devenir les co-auteurs de notre vie. Ceux qui travaillent sur la science numérique font, eux aussi, des pas vers cet agencement plus ordonné de la vie humaine. Un jour, les deux se rencontreront, car si le génome personnel est un ensemble complexe, turbulent, et constitué de réseaux reliés, qu'en sera-t-il quand il sera relié à des réseaux bien plus grands, sociaux et politiques? Le temps est venu d'apprendre à lire ces histoires originales¹⁵.

Le temps est venu, autrement dit :

d'une fiction postgénomique capable de saisir, entre l'éducation et l'héritage, des rapports si enchevêtrés que toute cause y sera l'effet d'une autre. Une fiction qui, par un genre d'écriture à plusieurs mains, se libérera des préjugés liés à un artisan unique [...]. Avec le temps, la fiction, comme n'importe quelle autre création humaine,

15. Entrevue de Richard Powers avec Hubert Artus pour le *Nouvel Observateur* : « *Générosité* de Richard Powers : la littérature des gènes », blogs.rue89.com/cabinet-de-lecture/2011/03/24/generosite-de-richard-powers-la-litterature-des-genes-196670 (25 décembre 2013).

cédera le pas à des assemblages moléculaires finement réglés, plus précis et plus efficaces. (*Ge*, p. 370)

Si Powers appelle de ses vœux une fiction postgénomique, c'est que la génomique représentée par Kurton dans le roman est déjà dépassée, n'ayant pas pris la mesure de la révolution en marche, « très voisine d'un lamarckisme remanié, qui remet en question le rôle central du gène et tous les vieux dogmes de l'héritage fixe » (*Ge*, p. 311). On sait en effet désormais que l'adaptation implique une composante épigénétique, à la charge des individus, qui sont modifiés à travers leurs interactions avec l'environnement. Jean-Claude Ameisen le disait récemment :

Ce qui est pré-écrit dans nos gènes — si tant est qu'on puisse employer ce mot — ce n'est pas notre identité ni notre avenir, ce sont des possibilités et des contraintes dont l'actualisation dépend en permanence de notre histoire et de notre environnement¹⁶.

C'est dire que l'individu n'est pas défini seulement par son génome : il l'est pour une part, mais ce génome lui-même évolue et il y a de l'épigénétique qui s'introduit dans cette évolution. Les modifications épigénétiques ont une fonction adaptative dont l'importance est dictée par la position de l'espèce dans l'histoire du vivant, en particulier par sa capacité de produire des artefacts culturels. Cela signifie que le gène est pris dans une histoire qui n'est pas seulement naturelle, mais aussi culturelle. Dès lors, le débat ne peut plus être « celui de l'hérédité *contre* l'environnement, mais plutôt l'hérédité à *travers* l'environnement¹⁷ ». Ce qui signifie aussi que la différence entre nature et culture ne peut plus être de l'ordre d'une opposition entre deux mondes, elle relève plutôt de la différence entre deux niveaux d'organisation et de complexité qui sont intimement

16. Dans le numéro de décembre 2006 de *La Revue pour la science* consacré aux « Frontières floues ». Cité par Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains*, *op. cit.*, p. 156.

17. Entrevue de Richard Powers avec Hubert Artus pour le *Nouvel Observateur*, *op. cit.* [je souligne]

enchevêtrés et qui doivent être pensés en terme de co-production. D'où l'appel de Powers, dans le passage précédemment cité, à une écriture à plusieurs mains, libérée des préjugés liés à un artisan unique. Il pointe ici en direction d'un posthumanisme plus sensible aux systèmes et aux ensembles qu'à la conscience solitaire, puisqu'il suggère que l'auteur individuel, en position toute-puissante de sujet, pourrait céder la place à l'ensemble systémique formé par le préalable de sa relation avec les autres et son environnement. Cette conception s'inscrit dans le paradigme de la « cognition située », c'est-à-dire de la cognition en tant que système d'interaction entre agents, ou entre hommes et machines, que défend par exemple Neil Gershenfeld, professeur au MIT :

Si nous pouvions grâce aux possibilités de calcul faire en sorte que les communautés soient reliées en temps réel, nous introduirions un niveau supplémentaire au sein de l'espèce humaine qui rendrait difficile la définition précise d'un être humain. Cela élargirait notre manière d'opérer en tant qu'espèce vivante. La vie artificielle peut réellement être pensée comme une étape supplémentaire dans le cours de l'évolution¹⁸.

Cette conception systémique du monde, où les objets comme les humains sont déréifiés et agencés en hiérarchies enchevêtrées, est propre à emporter l'adhésion des posthumanistes. Elle semble aussi avoir séduit Powers dont les romans cherchent à anticiper « le désirable individuel et collectif » en conciliant l'exigence critique et l'ouverture utopiste qui polarisent le discours contemporain sur le posthumain. Par là, ils assument une fonction éthique. Du moins, si on considère que l'éthique commence par la distinction entre les discours visionnaires, qu'ils soient grandiloquents ou catastrophistes, et les changements concrets qui naissent de l'utilisation, par définition imprévisibles, des biotechnologies nouvelles¹⁹. Plutôt

18. Propos tenus dans le livre d'entretiens réunis par Réda Benkrine, *La Complexité, vertiges et promesses. Entretiens*, Paris, Le Pommier, 2006, p. 63.

19. Voir Etienne Klein, *Le small Bang des nanotechnologies*, Paris, Odile Jacob, 2011, p. 149-150.

que de jouer l'un contre l'autre l'humanisme et le posthumanisme, Powers problématise leurs présupposés philosophiques et leurs attendus respectifs en vue d'esquisser la forme d'un « accord sur ce qui convient²⁰ », ce qui répond à la définition même de l'éthique.

20. Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains*, op. cit., p. 55.

II. Images, icônes, écrans.
Miroir du posthumain



Antonio Dominguez Leiva

Université du Québec à Montréal

Les voies douloureuses
du posthumain dans
les mangas et animes nippons

Les phénomènes originaux du manga et de l'anime nippon suscitent désormais, par leur ampleur médiatique, leur influence dans l'imaginaire collectif du village global et leur complexité, une vaste bibliographie, notamment dans le sillage des *cultural studies* nord-américaines. Après les études pionnières de F. L. Schodt sur le manga¹, il a fallu attendre la première synthèse académique sur l'anime, de la main de Susan J. Napier dans *Anime From Akira to Princess Mononoke*², avant de voir lentement émerger des travaux de sociologues, psychologues, médiologues, historiens

1. Voir à ce sujet F. L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokyo, Kodansha, 1983 et F. L. Schodt, *Dreamland Japan*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996.

2. Susan J. Napier, *Anime From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave, 2001.

de l'art, critiques cinématographiques et littéraires sur ces deux versants complémentaires (mais non réductibles l'un à l'autre) de la culture visuelle japonaise. Néanmoins, ces études nécessaires peinent à surmonter les réticences et attaques indiscriminées de plusieurs secteurs médiatiques où se mêlent un certain protectionnisme culturel teinté d'ethnocentrisme et des réflexes de panique morale dans la tradition intellectuelle du pessimisme culturel et de la diabolisation des formes populaires de la transgression, notamment en ce qui touche aux domaines surinvestis idéologiquement de l'enfance et de la sexualité.

Un des aspects qui a le plus retenu l'attention dans cet univers en effervescence est l'obsession de la posthumanité, constat élégiaque de l'obsolescence de l'humain confronté de façon ambivalente à un dépassement qui est aussi, de façon inhérente, une métamorphose douloureuse, voire apocalyptique. Comme le résume la présentation du troisième numéro de *Mechademia* consacré aux « Limites de l'humain » :

In Japan, anime and manga artists have for decades been imagining the contours of posthumanity, creating dazzling and sometimes disturbing works of art that envision a variety of human/nonhuman hybrids: biological/mechanical, human/animal, and human/monster. Anime and manga offer a constellation of posthuman prototypes whose hybrid natures require a shift in our perception of what it means to be human³.

Devançant les premières formulations de la théorie cyborg qui allait définir la première vague posthumaniste (le manga fondateur de Otomo Katsuhiro, *Akira*, commence sa longue sérialisation en 1982, trois ans avant le célèbre *Manifeste Cyborg* de Donna Haraway), les mangas et les animes du cyberpunk nippon explorèrent bien avant et avec bien plus d'intensité l'imaginaire de la posthumanité

3. Frenchy Lunning [dir], *Mechademia. Tome 3 : Limits of the Human*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008, quatrième de couverture.

que toute autre formation discursive contemporaine. Leurs univers résolument néobaroques constituent les tentatives les plus précises de représenter, voire de radiographier, ce tournant posthumain compris par Cary Wolfe comme

a historical moment in which the decentering of the human by its imbrication in technical, medical, informatic, and economic networks is increasingly impossible to ignore, a historical development that points toward the necessity of new theoretical paradigms (but also thrusts them on us), a new mode of thought that comes after the cultural repressions and fantasies, the philosophical protocols and evasions, of humanism as a historically specific phenomenon⁴.

Comme la théorie critique, les visions troublantes des créations graphiques nippones nous confrontent à la déconstruction de l'humanisme, compris avec Neil Badmington comme :

a discourse which claims that the figure of "Man" naturally stands at the centre of things; is entirely distinct from animals, machines, and other nonhuman entities; is absolutely known and knowable to "himself"; is the origin of meaning and history; and shares with all other human beings a universal essence. Its absolutist assumptions, moreover, mean that anthropocentric discourse relies upon a set of binary oppositions, such as human/inhuman, self/other, natural/cultural, inside/outside, subject/object, us/them, here/there, active/passive and wild/tame⁵.

Toutes ces catégories sont systématiquement problématisées par les mangas et les animes, sorte d'envers fictionnel de la démarche du posthumanisme critique ouvrant avec lui ce que Catherine Waldby désigne comme « a general critical space in which the technocultural forces which both produce and undermine the stability of the categories "human" and "nonhuman" can be investigated⁶ ».

4. Cary Wolfe, *What Is Posthumanism?*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010, p. XV.

5. Neil Badmington, « Mapping Posthumanism », *Environment and Planning*, vol. 36, n° 8, 2004, p. 1345.

6. Catherine Waldby, *The Visible Human Project : Informatic Bodies and Posthuman Medicine*, Londres, Routledge, 2000, p. 43.

Certaines œuvres devenues canoniques (*Akira*, *Ghost in the Shell 1 et 2*, *Serial Experiments Lain*) sont par ailleurs régulièrement citées dans les études posthumanistes qui les érigent en modèles heuristiques, confondant ou fusionnant souvent (ce qui est en soi, on le sait, un symptôme posthumain) le monde et sa représentation⁷. Inversement, les créations elles-mêmes, de plus en plus métaréflexives (en tant qu'avant-garde de la MétaPop globalisée), réarticulent ces réflexions théoriques en une sorte de boucle herméneutique de plus en plus rhizomique : l'anime postcyberpunk *Ergo Proxy*⁸ présente plusieurs androïdes baptisés d'après de célèbres penseurs occidentaux convoqués par le posthumanisme (Berkeley, Husserl, Lacan, Derrida, Kristeva, Deleuze et Guattari — on s'étonne de l'absence de Haraway et Baudrillard...) tandis que le virus qui provoque leur conscience de soi s'appelle ironiquement *Cogito*, déconstruisant l'édifice anthropocentrique cartésien qui divisait le corps et l'esprit tout en coupant l'homme de la machine.

On peut ainsi dire sans ambages que mangas et animes ont été et demeurent le véritable laboratoire formel et thématique du posthumanisme, voire du posthumain. Philip Brophy en fait le pilier même de l'anime et on peut sans difficulté étendre cette analyse au domaine du manga. « It is in bodily representation that anime heavily subscribes to a thesis of post-humanism — the reimagining, re-inventing and reconfiguring of all we assume humanity and humanism to

7. Comme le signale Maxime Coulombe, « la posthumanité est héritière de l'imaginaire des technosciences : à cheval entre réalité et fiction, elle est l'exemple par excellence de l'incidence d'une recherche sur l'imaginaire, et de l'imaginaire sur une recherche ». (Maxime Coulombe, *Imaginer le posthumain : sociologie de l'art et archéologie d'un vertige*, Québec, Les presses de l'Université Laval, 2009, cité dans Jean-François Chassay [dir.], *L'imaginaire de l'être artificiel*, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 177.) Cette ambivalence était déjà prônée dans le « Manifeste cyborg » de Haraway, le cyborg étant « une créature de la réalité sociale aussi bien qu'une créature de l'imaginaire. (Donna Haraway, « A Manifesto for Cyborgs : Science, technology, and socialist feminism in the 1980 » dans Elizabeth Weed [dir.], *Coming To Terms, Feminism, Theory, Politics*, New York et Londres, Routledge, 1989, p. 65.)

8. Shuko Murase, *Ergo Proxy*, Japon, 2006, 23 épisodes.

signify » écrit l'auteur de *100 Animes*⁹. Le corps anime et manga lui-même est déjà en net contraste avec la tradition occidentale héritée de la Renaissance (ce qui constitue pour beaucoup de détracteurs un écueil majeur de représentabilité, voire de simple « mauvais goût »), au-delà de l'humain :

clean of any collaging of classical and archaic parts, the anime body is a new species, holistic in form and genetically manipulated according to anime's encompassing of the history of human form as perceived within Japan. Clearly the body of anime is of its own type: lips, hips, head, legs, eyes, finger, hair. Each are connected via a logic of proportion that is alien to Western post-da Vincian perspectives of accuracy¹⁰.

Il ne s'agit pas, dès lors, d'une simple tradition iconographique qui nous serait étrangère :

Anime [posits] bodies as energy-covered skeletons of form [...]. The existence of bodies — how they are energised, mobilised, channelled, materialised, tested, empowered, thwarted, engaged and penetrated — is revealed and detailed in anime's monstrous males, anorexic angels, gorgeous guys and flaming females, all of whom can be stoic statues of solidity or fluid morphs turned inside-out. They are interchangeable vessels, instruments and purveyors of these energies¹¹.

Cette corporéité redéfinie au-delà de l'humain se prolonge thématiquement dans la Comédie posthumaine qu'incarnent mangas et animes, faite d'extraterrestres, robots, cyborgs, androïdes, méchanoïdes, répliquants, simulateurs, « newtypes », mutants, chimères, apparitions, esprits, entités, fantômes, dieux et démons, tous pouvant paraître, comme le signale Brophy, sous des traits humains. Les changements d'état entre l'humain, l'inhumain et

9. Philip Brophy, *100 Animes*, Londres, BFI Publishing, 2005, p. 16.

10. *Ibid.*, p. 16.

11. *Ibid.*, p. 16.

le posthumain deviennent alors un enjeu central de ces univers diégétiques.

C'est cet aspect qui a le plus souvent frappé les critiques, enthousiastes ou réfractaires, de ces univers où l'humanité est sans cesse problématisée ou recomposée. Parmi les pionniers post- et trans-humains nous trouvons les « Newtypes » de la série culte de *space opera Mobile Suit Gundam*¹² (entamée en 1979), considérés comme la prochaine étape de l'humanité évoluant dans l'espace (c'est le sens donné par Manfred Clynes et Nathan Kline à « l'organisme cybernétique » théorisé dans leur article pionnier de 1960 « Cyborgs and Space »; à ceux-ci s'ajoutèrent dans le *remake Mobile Suit Gundam SEED*¹³ (en 2002-2003) les Coordinators, transhumains du genre bio-augmenté, les Ultimate Coordinators qui sont génétiquement modifiés et les Extendeds, sortes de *berserkers* boostés au Gamma Glipheptin...

Dans les mangas et animes de la série *Ghost In The Shell*¹⁴, la cybernétique est omniprésente : tout le monde a des « cybercerveaux », interfaces incorporées à leur cerveau qui les connectent au cyberspace, auxquels s'ajoutent toute une galerie de prothèses selon divers degrés de cyborgisation. Moins connu, le manga *Blame!*¹⁵ présente un univers claustrophobe où ne subsistent, suite à une étrange épidémie (qui consiste en fait en l'extermination aux mains des Créatures de Silicone cyborgifiées et des Gardiens, avatar matérialisé du système de défense de la Résosphère), que les restes pathétiques d'une humanité déchue, le plus souvent modifiée — que ce soit pour se plier aux exigences techno-industrielles ou pour fournir du matériau de base aux

12. Yoshiyuki Tomino, *Mobile Suit Gundam*, Japon, 1979-1980, 43 épisodes.

13. Mitsuo Fukuda, *Mobile Suit Gundam SEED*, Japon, 2002-2003, 50 épisodes.

14. Masamune Shirow, *Ghost in the Shell*, Tokyo, Young Magazine, 1989-1997, 3 volumes; Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell*, Japon, I.G, 1995, 82 min., Kenji Kamiyama, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, Japon, 2002-2003, 26 épisodes.

15. Tsutomu Nihei, *Blame!*, Tokyo, Afternoon, 1998 – 2003, 10 volumes.

recombinaisons et « téléchargements » cyborgs. Cette perspective apocalyptique d'un monde où l'humanité biologiquement « pure » n'est plus que du matériel brut à manipuler (métaphore très proche de la trilogie *The Matrix*¹⁶, dont les sources nippones sont par ailleurs évidentes et qui se prolongea dans un intéressant *spin-off* anime, *Animatrix*¹⁷, prolongeant le dialogue ininterrompu entre le cyberpunk occidental et nippon) est renforcée dans la suite de la série, *Biomega*¹⁸, aux accents encore plus dystopiques. L'univers de fiction construit par la série *Fullmetal Alchemist*¹⁹ est lui aussi traversé par une humanité alignée autour d'une « chaîne » évolutive d'auto-reformation, allant du devenir-armure (figure symptomatique dont on évoquera les soubassements idéologiques) à la transmutation en « chimère » (retour tout aussi symptomatique aux origines de la monstruosité occidentale par composition et collage) ou en « homunculus » (figure magique de l'être artificiel classique qui est ici une forme évoluée d'humanité).

Le devenir posthumain se décline de fait en quantité de thèmes et motifs qui définissent des véritables « cycles »; ainsi les interfaces entre l'humain et l'ordinateur (outre les exemples cités, les Nanomachines qui permettent de se brancher directement sur le *mecha* — ou structure robotique — dans *Martian Successor Nadesico* ou les clips nerveux qui permettent de contrôler de façon neuronale les « unités Eva » de *Neon Genesis Evangelion*, en passant par les NerveGears, les AmuSpheres et les Implants de chips cérébraux dans l'univers de *Sword Art Online*) ou les effets pervers de l'insémination artificielle (c'est un des enjeux de fictions telles que *Saber Marionette J*, *Simoun* ou *Vandread*, mais on la retrouve aussi dans le programme psychotique de Franz Bonaparta dans *Monster* ou encore les Abh de *Crest of the Star*). À cela s'ajoutent les manipulations génétiques (les

16. Wachowski Brothers, *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003), *The Matrix Revolutions* (2003), Village Roadshow Pictures.

17. Koji Morimoto, *Animatrix*, Village Roadshow Pictures, 2003, 101 min.

18. Tsutomu Nihei, *Biomega*, 2004-2009, Tokyo, Ultra Jump, 6 volumes.

19. Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*, Tokyo, Shonen Gangan, 27 volumes.

God Warriors de *Nausicaä*, les Super Soldats de *Lyrical Nanoha*, les Euphoriques de *Speed Grapher*, le Void Genome de *Guilty Crown*, etc.) ou encore les clones (Big Bad et Rey Za Burrel dans *Gundam SEED Destiny*, les Bioroids de *Appleseed*, les Honokas de *Knights of Sidonia*, etc.). À la frontière entre la transformation féerique (ubiquitaire dans le versant *Fantasy* de ces productions) et la technoscience, drogues et sérums variés actualisent le fantasme des anciennes potions magiques (Big X en est le fruit dans le classique de Osamu Tezuka *Astro Boy* tandis que le LSD est à l'origine de la mutation héroïque du héros de *City Hunter*, sans compter le X-4 dans *Baki the Grappler*, l'artefact de Ako dans *Mahou Sensei Negima*, voire les cigarettes du *Eight Man*).

Les membres transplantés prolifèrent (les Sharrigans dans *Naruto*), souvent en substitution des bras des héros et héroïnes, emblèmes de la puissance guerrière — et phallique — par exemple Allen Walker dans *D. Gray-man*²⁰, Clare dans *Claymore*²¹, Scar dans *Fullmetal Alchemist*, Guts dans *Berserk*²² ou encore Legato dans *Trigun*²³ sans compter la véritable panoplie de bras de Sesshomaru dans *InuYasha*²⁴ ou de Rideman dans *Kamen Rider Spirits*²⁵. On peut ainsi aller jusqu'aux opérations de reconstruction littérale (Obito dans *Naruto*, Sailor Saturn dans *Sailor Moon*, Briareos Hecatonchires dans *Appleseed*, le colonel Archer dans *Full Metal Alchemist*, etc.) qui introduisent bien évidemment la figure omniprésente, voire obsessionnelle, du cyborg. Évoquer celle-ci nous mènerait à dresser un simple catalogue de la science-fiction bédéique et animée nipponne.

20. Katsura Hoshino, *D. Gray-man*, Tokyo, Jump SQ, 2004-2014, 24 volumes.

21. Norihiro Yagi, *Claymore*, Tokyo, Jump SQ, 2001-2014, 26 volumes.

22. Kentaro Miura, *Berserk*, Tokyo, Young Animal, 1990-2014, 37 épisodes.

23. Yasuhiro Nightow, *Trigun*, Tokyo, Monthly Shōnen Captain, 1995-1997, 3 épisodes.

24. Rumiko Takahashi, *InuYasha*, Tokyo, Weekly Shōnen Sunday, 1996-2008, 56 volumes.

25. Kenichi Muraeda, *Kamen Rider Spirits*, Magazine Z, 2001-2009, 16 volumes.

Au-delà des simples figures thématiques qui le concrétisent, le devenir posthumain constitue l'enjeu central de ces fictions. Ainsi les fonctions cardinales du récit s'articulent-elles précisément autour de la problématisation de l'humain : « The "being" of a person (which can be one's soul, mind, blood-line, weapon, limb or organ) is always caught in modes of transition. Acts of transformation, reconstitution, replication and attaining consciousness are all indications of transcendence²⁶ ». Ces transformations constantes sont travaillées par des tensions constitutives, notamment celle qui oppose le désir d'incarnation et celui de désincarnation, dégagées par Steven T. Brown dans *Tokyo Cyberpunk* :

There is a tension between a desire for disembodiment, on the one hand, and a desire for reembodyment, on the other [...]. The desire for disembodiment typically presupposes contempt for the obsolete human body and a yearning to escape death by discarding or annihilating the body in favor of some higher, transcendent state of being, whether spiritual or software, free of mortal and biological constraints²⁷.

On touche là aux fantasmes transhumanistes contre lesquels s'élèvent plusieurs voix du posthumanisme critique :

[This desire] may also include transhuman (or extropian) fantasies of uploading consciousness into a computer in the digitally pure form of an autonomous program or code that can then circulate freely across cyberspace²⁸.

On peut voir ce désir à l'œuvre dans le diptyque de *Ghost in the Shell 1* et *2* ou encore dans *Serial Experiments Lain*²⁹. Le fantasme transhumaniste de la « Singularité » est par ailleurs directement mis

26. Philip Brophy, *op. cit.*, p. 7.

27. Steven T. Brown, *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010, p. 176-177.

28. *Ibid.*, p. 177.

29. Ryūtarō Nakamura, *Serial Experiments Lain*, Japon, Triangle Staff, 1998, 13 épisodes.

en scène dans certaines œuvres comme *Gun X Sword*³⁰ (c'est le plan de The Claw) ou surtout *Neon Genesis Evangelion*³¹ (SEELE et NERV conspirent pour que l'humanité contrôle les pouvoirs d'Adam et Lilith et accède à l'unification de tous les esprits en une nouvelle divinité).

Ce désir de désincarnation peut être compris avec Mark Dery comme l'envers d'une véritable « haine du corps » (« body loathing ») qui traverse tout l'imaginaire de la cyberculture³² :

Mechano-eroticism, among hackers and cyberpunks, is often colored by a pernicious loathing for the weak, "feminine" flesh, contemptuously referred to in computer slang as "meat", a term bathed in sexual associations. [...] Uncomfortable in bodies that are often pudgy or skinny, some hackers dream of becoming one with their machines in a transcendental fusion of the ego and the Other that is equal parts machine sex and divine assumption³³.

Les *otakus* nippons, public cible des productions culturelles étudiées, mais aussi personnages modèles à l'intérieur de la diégèse, poussent ces obsessions jusqu'à leurs formes les plus extrêmes, allant parfois jusqu'au fanatisme intégral des *hikikomori* qui coupent tout pont avec le monde extérieur et entrent dans une sorte de bio-ascèse aux accents monastiques tandis que leurs homologues féminins sont obsédés par l'anorexie des modèles graphiques qui leur sont proposés, des Lolitas Gothiques jusqu'à l'angélisme éthérée du *Fairy Cosplay*.

Comme le signale N. Katherine Hayles : « Perhaps not since the Middle Ages has the fantasy of leaving the body behind been so widely dispersed through the population, and never has it been so

30. Gorō Taniguchi, *Gun X Sword*, Japon, AIC, 2005, 26 épisodes.

31. Hideaki Anno, *Neon Genesis Evangelion*, Japon, 1995-1996, 26 épisodes.

32. Mark Dery, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of Century*, New York, Grove Press, 1996, p. 236.

33. *Ibid.*, p. 221.

strongly linked with existing technologies³⁴ » Le spectaculaire rejet de la chair mis en scène par les fictions nippones ainsi que par leurs jeunes consommateurs constitue alors l'avant-garde radicale d'un rêve culturel collectif dont les fantasmes transhumanistes de Marshall Applewhite, Robert Jastrow, Charles P. Lecht ou Hans Moravec sont les avatars pseudo-théoriques, comme le dénonce Mark Dery :

The information society as a whole seems to be dreaming of out-of-body experiences. But our escapist daydreams don't come cheap: visions of a cyber-rapture [...] are a fatal seduction — a weird mix of conspicuous consumption and divine assumption that distracts us from political action in the face of ecological crises, the unraveling of the social fabric and the widening chasm between the high-tech elite and the downsized masses. [...] Our neo-Gnostic exaltation of mind over body, cyberspace over « meatspace » (on-line jargon for the off-line world), dovetails a little too neatly with mounting anxieties about global warming, environmental pollutants, pesticides and growth hormones³⁵.

Inversement, le désir de réincarnation entraîne des rêveries de reformation amélioratrice que l'on peut lire avec H. Eerikäinen comme l'envers de cette même panique du corps³⁶. Sur ce rêve de posthumanisation prosthétique se greffent, symptomatiquement, des fantasmes genrés de revirilisation :

34. N. Katherine Hayles, « The Seduction of Cyberspace », Verena Andermatt Conley [dir.], *Rethinking Technologies*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, p. 173.

35. Mark Dery, « Technology Makes Us Escapists; The Cult Of the Mind », *The New York Times*, 28 septembre, 1997, p. 94-96.

36. « In the cyber discourse as well as in the cybersex visions there are two directions manifesting the desire for disembodiment: on the one hand, to see the salvation in immaterial, virtual beings, and on the other, to emphasize the possibilities of replacing the obsolete human body by a robotic technobody or a man-machine construction, the cyborg. » (H. Eerikäinen, « Cybersex: A Desire for Disembodiment », Sam Inkinen [dir.], *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertexts and Multimedial Communication*, Berlin, New York 1999, p. 230.)

the desire for reembodiment typically involves the reconfiguration of one's body in the form of a cyborg, mecha, or other biomechanical mutation on the way toward an evolutionary redefinition of what is human without necessarily aspiring to the immateriality of the soul. In numerous posthuman anime and films, this desire for reembodiment often takes the form of armoring the human (especially male) body as an expression of the crisis of masculinity: biomechanical hardware remakes the weak body into a hard, phallic, machinic body capable of defending humanity against threats from without or within. However, just as often, the armored body of hypermasculinity fails to work as a defense mechanism against the disempowerment of men in an age of waning patriarchy³⁷.

Déjà présent dans la figure des pilotes de robots gigantesques (parfois reliés biologiquement à ceux-ci, devenus des créatures biotechnologiques comme c'est le cas dans *Neon Genesis Evangelion*, *Eureka Seven* ou *Zoids*) qui articulent le sous-genre du mecha ou encore les métamorphoses du *Tokusatsu* (*Ultraman*, etc.), ce fantasme de durcissement n'est pas innocent. Il a toute une histoire, s'inscrivant dans « l'utopie conservatrice du corps mécanisé » qu'analysa Klaus Theweleit dans les deux volumes de son étude sur les fantasmes guerriers et sexuels des *Freikorps* allemands³⁸, troupe de choc de volontaires qui continuent la guerre en défiant le traité de Versailles et annoncent, par différents biais, la venue du national-socialisme. La métaphore du corps-armure s'empare de l'idéal guerrier, le soldat se rêvant en véritable « homme d'acier » :

The most urgent task of the man of steel is to pursue, to dam in and to subdue any force that threatens to transform him back into the horribly disorganized jumble of flesh, hair, skin, bones, intestines, and feelings that calls itself human³⁹.

37. Steven T. Brown, *op. cit.*, p. 178.

38. Klaus Theweleit, *Male Fantasies*, 2 tomes, Londres, Polity, 1987.

39. *Ibid.*, p. 162.

Ce corps d'acier s'oppose ainsi, dans les récits des *Freikorps* comme dans les combats cosmogoniques des animes et des mangas, aux corps démantibulés et démembrés de leurs antagonistes, explosant dans des flots de sang perçus comme jubilatoires : l'ouverture d'*Elfen Lied*⁴⁰, sans doute l'une des plus brutales de la production nippone, illustre particulièrement cette dynamique, mais l'image des geysers de sang jaillissant des corps brisés au passage du corps héroïque (héritiers à la fois des codes du *chambara* et des gravures sur bois des *ukiyo-e*) revient inlassablement. Cette opposition entre le corps-armure et les fluides qui sans cesse le menacent articule pour Theweleit la « métaphysique corporelle » du fascisme :

Two basic types of bodies exemplify the corporal metaphysics at the heart of fascist perception. On the one side there is the soft, fluid and ultimately liquid female body which is a quintessentially negative "Other" lurking inside the male body. It is the subversive source of pleasure or pain which must be expurgated or sealed off. On the other there is the hard, organized, phallic body devoid of all internal viscera which finds its apotheosis in the machine. This body-machine is the acknowledged "utopia" of the fascist warrior⁴¹.

L'identité masculine s'érige ainsi en pure extériorité du corps-armure pour conjurer et détruire le féminin et, à travers lui, la peur phobique de la dissolution du Moi, expliquant, plus qu'une quelconque « idéologie » politique « l'expérience intérieure » du militarisme fasciste : l'Homme nouveau rêvé par le fascisme est ainsi un homme-machine, plus encore, un pur corps-armure :

The new man is a man whose physique has been machinized, his psyche eliminated — or in part displaced into his body armed. We are presented with a robot [...] [whose] knowledge of being able to do what he does is his only consciousness of self [...], a man with machine like

40. Mamoru Kanbe, *Elfen Lied*, Japon, AT-X, 2004, 13 épisodes.

41. Klaus Theweleit, *op. cit.*, p. XIX.

periphery whose interior has lost its meaning. [...] The soldier male responds to the successful damning in and chaoticizing of his desiring-production from the moment of his birth by fantasizing himself as a figure of steel: a man of the new race⁴².

Le passé fasciste du Japon a été singulièrement dénié depuis l'après-guerre (l'emploi du terme pour désigner la période *Shōwa* étant encore de nos jours débattu), la désacralisation de Hirohito renonçant à son statut de *arahitogami* (divinité incarnée, issue de la déesse du soleil Amaterasu) faisant figure de traumatisme national fondateur d'une nouvelle ère qui passait par l'occultation du passé le plus récent (Hirohito incarnant la transition à la monarchie constitutionnelle sans être jugé pour ses crimes contre l'humanité — le Procès de Tokyo ayant été par ailleurs beaucoup plus confidentiel que celui de Nuremberg). Les mangas connaissent précisément leur plus grand essor dans le contexte culturel de l'Occupation d'après-guerre, à l'ombre de la censure du nationalisme et du militarisme; le fantasme du corps-armure qui va s'y donner libre cours peut-il dès lors être considéré comme le retour du refoulé d'un passé qui ne peut être entièrement assimilé?

L'on sait comment la technologie devint le destin économique de la société japonaise d'après-guerre, et par là même le terrain d'un transfert de l'imaginaire guerrier traditionnel coupé de ses racines par la démilitarisation forcée. Les « nouveaux samurais » des *zaibatus* techno-industriels entretiennent un rapport particulièrement ambivalent avec la technologie, à la fois emblème du triomphe national et de son asservissement, depuis l'ère Meiji, au Système-Monde occidental. Le corps-armure posthumain des animes et des mangas a hérité de cette ambivalence et l'incarne, écho à la fois de la robophilie nippone à nulle autre pareille⁴³ et

42. Klaus Theweleit, *op. cit.*, p. 162. On ne peut ici évoquer la problématique du dymorphisme entre le corps-armure masculin et son homologue féminin tel qu'illustré abondamment des « Diclones » de *Elfen Lied* au sous-genre des sexy-armures illustré par *Bubblegum Crisis*.

43. Voir notamment Mark Gilson, « A Brief History of Japanese Robophilia » *Leonardo*, vol. 31, n° 5, Sixth Annual New York Digital Salon, 1998, p. 367-369.

de la hantise phobique des robots destructeurs. Le désir d'être une machine (qui était aussi, on le sait depuis Walter Benjamin, un désir du fascisme) est à la fois l'hypostase de la réification des conditions (post)industrielles d'existence et sa transformation en jouissance ou, au contraire, en abréaction phobique⁴⁴. Dans cette complexité d'affects dont se nourrit la création science-fictionnelle nipponne, le passé fasciste se dit comme nostalgie et phobie du corps-armure. Certaines œuvres ultra-violentes le montrent, telles qu'*Apocalypse Zero*⁴⁵ où l'antagonisme brutal entre les corps durs des cyborgs archétypaux et les corps mous et féminisés des monstres abjects articule, comme dans l'imaginaire des corps d'élite protonazis, la dynamique psychosexuelle des combats⁴⁶.

À cette bivalence entre le devenir-cyborg et la désincarnation dans l'intelligence artificielle, on pourrait ajouter une autre modalité de transformation posthumaine qui est celle de la mutation virale. À la croisée des cauchemars darwiniens hérités de la modernité occidentalisée et du legs fantastique des croyances shintoïstes, cette obsession du corps mutant, souvent à la fois devenu surhumain et inhumain, extrêmement puissant et suprêmement douloureux, traverse des chefs-d'œuvre tels que le cycle manga *Parasite*⁴⁷ ou le prototype scandaleux du *Tentacle Porn Urotsuki Doji*⁴⁸. Ce troisième versant, plus proche du genre de l'horreur corporelle (*body horror*) que du cyberpunk techno-fantasmagique, insiste sur la fluidité honnie

44. On pourrait aussi intégrer l'obsession du cyborg dans une robotisation plus générale, sous l'influence des formes de réification du vivant, lui-même extrêmement codifié par des techniques du corps traditionnelles. (Philip Brophy, *op. cit.*, p. 16.)

45. Takayuki Yamaguchi, *Apocalypse Zero*, Weekly Shōnen Champion, 1994-1996, 11 épisodes.

46. Il est aussi intéressant d'observer comment cette thématique est déconstruite dans la saga *Tetsuo* que j'analyse dans « Tecnópolis y ciborgs: del binomio disciplinar a la cultura cyberpunk », Antonio Dominguez Leiva et Sébastien Hubier, *Vers un nouveau comparatisme*, Dijon, RECEL, 2012, p. 131-167.

47. Hitoshi Iwaaki, *Parasyte*, Tokyo, Afternoon, 1990-1995, 10 épisodes.

48. Hideki Takayama, *Urotsuki Doji*, Japon, 1987-1994, 16 épisodes.

et combattue par le corps-armure et fuie par la désincarnation; c'est en lui que se dit de la façon la plus crue la hantise de l'abjection qui est associée aux fonctions corporelles et la panique qu'induisent leurs métamorphoses, notamment à l'âge de toutes les mutations qu'est l'adolescence⁴⁹.

Proches du *Ero Goru*, qui est la variante nippone du *body horror* le plus extrême, les mutations posthumaines illustrent le Nouveau grotesque analysé par M. Dery en relation avec le dégoût du corps de la cyberculture :

The New Grotesque speaks volumes about body loathing in the age of AIDS, flesh-eating bacteria, and hemorrhagic viruses. It constitutes a deliberation on the growing irrelevance of the body in an ever more virtual world, where terminally wired technophiles regard the weak flesh with open contempt, as an evolutionary vestige that should be relegated to the backrooms of natural history museums. Countervailing the cyberpunk rhetoric of etherealization, with its rhapsodic evocations of embodied consciousness supplanted by discarnate, "downloaded" existence in computer memory, the New Grotesque confronts us with the ineluctable fact of our mortality, reminding us that (for now, at least) the politics of the late twentieth century come to ground in physical realities, not virtual ones⁵⁰.

Si la désincarnation pouvait bien dire la fuite du Japon dans la post-industrialisation et la technophilie la plus agressive, et la réincarnation le retour du refoulé fasciste, il apparaît assez aisément que les mutations posthumaines renvoient au traumatisme central de Hiroshima et Nagasaki. La critique a montré comment les corps mutants qui inondent l'univers manga et anime renvoient, par

49. Pour une lecture plus poussée de ces aspects voir l'analyse de Urotsuki Doji que je propose dans « L'exaltation du corps supplicié dans la planète manga, de l'"epos" au sado-masochisme after-punk », dans Antonio Dominguez Leiva et Muriel Détrie, *Le Supplice oriental dans la littérature et les arts*, Dijon, Murmure, 2005.

50. Mark Dery, *The Pyrotechnic Insanitarium: American Culture on the Brink*, New York, Grove Press, 1999, p. 144.

l'analogie entre microcosme et macrocosme, à ces traumatismes collectifs. Au-delà des souvenirs nucléaires, on a pu aussi y lire une certaine peur de la « miscégénération » raciale, une réaction raciste envers l'envahisseur, mais aussi envers les « sous-asiates », tradition impérialiste enfouie et refoulée par l'Occupation qui reviendrait, de façon freudienne, dans ces fantasmes collectifs de papier et celluloid⁵¹. Ainsi, dans son article « Magical Girls and Atomic Bomb Sperm », A. Newitz étudie les fantasmes raciaux à l'œuvre dans quantité de animes ultraviolents :

Not surprisingly, then, horror-fantasy anime tend to represent the merging of separate cultures, realms or species as socially disruptive. *Vampire Hunter* centers upon a half-vampire who battles to preserve the boundaries between the supernatural and human realms [...]. In *3x3 Eyes*, a non-human girl from Tibet eats Yakomo's soul and forces him to help her on her quest to become human, destroying those around her [...]. All "others" are monsters out to destroy human society⁵².

Quelles que soient leurs modalités (désincarnée, réincarnée ou mutante), forme et thème s'épousent dans le manga et l'anime autour de la poétique de la métamorphose posthumaine généralisée⁵³ :

« Becoming » is a key determining principle in animating where each frame is drawn so as to advance and be replaced

51. « Multiculturalism is connected to the US which invaded and occupied Japan after violently defeating them [...]. Horror and violation are associated with this historical period. » (Annalee Newitz, « Magical Girls and Atomic Bomb Sperm », *Film Quarterly*, University of California Press, vol. 49, n°1, 1995, p. 9.

52. *Ibid.*

53. L'anime pousse jusqu'au bout (d'aucuns diraient jusqu'à l'absurde) cette propriété métamorphosante du cinéma d'animation, comme le souligne aussi Susan Jolliffe Napier : « Part of the pleasure of watching animation is being invited into that destabilized and fluid world. Metamorphosis, known as *henshin* in Japanese, occurs frequently in, and is perhaps even omnipresent throughout, this world, affecting an enormous variety of images from landscape and the natural world to machinery and architecture. The favourite object of transformation is clearly the body, however. » (Susan J. Napier, *op. cit.*, p. 36-37.)

by that which it becomes. A fundamental realization of this as a dynamic principle (rather than a recourse to realistic representation) underpins the awe-inspiring effects powered by anime's uniquely polyrhythmic momentum⁵⁴.

Transcendance et mutation sont par ailleurs des notions extensibles à tous les niveaux textuels et iconiques des mangas et des animes. La posthumanisation relie ainsi l'ordre du représenté et celui de la représentation, l'anime et le manga pouvant être dans leur ensemble conçus comme des systèmes posthumains : « If anime is a body [...] [it] is a post-human thing : neither ideal creation nor accidental mutation, but a transcendent being who has become something else⁵⁵ ». Et Brophy d'analyser « le corps génomique et posthumain de l'anime » selon les axes de la forme énergisée, le *momentum* calligraphique, l'aura sonore, la surface décorative et la forme mannequinée.

Mais que nous dit *in fine* cette obsession de la posthumanité qui traverse les thèmes et les formes de la culture visuelle nippone? S. T. Brown écrit :

In the wake of *Akira*, I argue that works of Japanese visual culture dealing with posthumanism offer a defamiliarization of contemporary society and its most acute cultural anxieties and sociopolitical problems [...] in response to the mechanisms of advanced capitalism, globalization and emerging imaging and telecommunication technologies⁵⁶.

La dénonciation du complexe militaro-industriel est en effet constante, en syntonie avec le mouvement cyberpunk en général (ce n'est d'ailleurs pas un hasard si William Gibson situa son *Neuromancien*, paru deux ans après le début d'*Akira*, à Chiba City dans un Japon futuriste, dominé par la Ono-Sendai Corporation, productrice des *cyberdecks*). Ainsi, dans *Ghost in the Shell*, la

54. Philip Brophy, *op. cit.*, p. 7.

55. *Ibid.*

56. Steven T. Brown, *op. cit.*, p. 9.

Megatech Corporation contrôle l'agence gouvernementale Section Six, tandis que les *hackers* du Chevaliers du Calcul Oriental doivent s'opposer, dans *Serial Experiments Lain*, au « techno-zaibatsu » Tachibana General Laboratories qui vise à contrôler l'économie du Réseau à travers la maîtrise du Protocole de 7^e génération (cette opposition magnifie, on le sait, le Grand Récit du hackerisme lui-même, tel que présenté par le poète américain John Perry Barlow dans sa célèbre « A Declaration of the Independence of Cyberspace » écrite en réaction au Telecommunications Act de 1996⁵⁷).

La Toha Heavy Industries est pour sa part à l'origine de toutes les mutations apocalyptiques présentes dans *Blame!* et *Biomega*, combinant l'asservissement techno-industriel des humains (les références iconographiques à *Métropolis*, et, par extension, aux camps de travail nazis sont constantes) avec leur manipulation techno-génétique. L'exploitation s'étend aux créatures recombinées de la posthumanité elle-même, que ce soient les + Anima de la série éponyme, les Twilights de *Gangsta*⁵⁸, les Fishmen de *One Piece*⁵⁹ ou les Poupées de *Darker Than Black*⁶⁰ traitées comme pur matériel de remplacement biotech ou de manipulation sexuelle, sans oublier les cyborgs qui peuplent les taudis de *Scrapyard*, véritables déchets dont la brutale pulvérisation dans le jeu du Motorball illustre l'état d'aliénation totale des dominés du futur, revenus au pur « *panem et circenses* ».

Le devenir posthumain est, dans ce contexte, à la fois une soumission à des pouvoirs suprêmement aliénants (prolongement

57. « Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather. » John P. Barlow, « A Declaration on the Independence of Cyberspace », <http://editions-hache.com/essais/pdf/barlow1.pdf> (28 avril 2014).

58. Koshske, *Gangsta*, San Francisco, Viz Media, 2014, 4 volumes.

59. Eiichiro Oda, *One Piece*, Tokyo, Weekly Shōnen Jump, 1997-2014, 75 volumes.

60. Tensai Okamura, *Darker Than Black*, Japon, 2007, 25 épisodes.

fantasmatique de la réification du prolétariat selon le schéma marxiste) et une tentative de résistance par un Devenir-Autre :

Becoming-other is the strategy most often pursued in Japanese posthuman visual culture as a line of flight away from abstract machines and their mechanisms of classification, normalization, commodification and control. Becoming-other denaturalizes the socially constructed body and resists the classifications and categories to which it is subjected by the abstract machines of society. [...] [It] is either visualized quite literally in the form of a mutating body that resists the social classifications and categories to which it is subjected by pushing the boundaries of the body itself into nonhuman monstrosity (*Akira*, *Tetsuo*), or such becoming-other manifests itself in terms of split, multiplied, or distributed subjectivities (*Ghost in the Shell 2*, *Kairo*, *Avalon*, *Serial Experiments Lain*)⁶¹.

Mais n'est-ce pas là un symptôme de « l'intolérance à soi-même » diagnostiquée par Jean-Michel Besnier? :

On a déjà suggéré qu'il y avait, derrière ce consentement à la superficialité tellement favorable à l'emprise sur nous des techniques, l'aveu d'une impuissance, quelque chose comme le désolant constat d'une mésestime de soi. C'est là sans doute qu'achoppe la Modernité : il faut désormais se fuir ou bien mourir et laisser la place⁶²?

D'où, alors, la mauvaise conscience qui se dit dans le chemin douloureux vers la posthumanité mis en scène par les mangas et les animes, expliquant la haine qui sous-tend ce qu'Anne Allison désigne comme une « cyberviolence » :

Within violent entertainment characterized by a prominence of attacks, shootings, ruptured body-parts and hyper-weapons is a sub-set in which the explosiveness of

61. Steven T. Brown, *op. cit.*, p. 182.

62. Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains : le futur a-t-il besoin de nous?*, Paris, Fayard, 2010, cité dans Jean-François Chassay [dir.], *L'imaginaire de l'être artificiel*, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 92.

violence is coupled with [...] the making and remaking of a new kind of subject — the cyborg⁶³.

L'obsession de la déshumanisation vient inévitablement avec les nouveaux pouvoirs du posthumain, du AI de *Full Metal Alchemist* à Shinichi Izumi, le héros contaminé de *Parasite*. Fait symptomatique, ce qui tient lieu de Cogito pour eux comme pour le restant de la posthumanité nipponne est leur capacité à pleurer : « je pleure, donc je suis encore humain » est l'axiome doloriste (et si étonnamment proche de l'anthropologie baroque d'Occident) qui fait de ces fables des véritables élégies pour une humanité défunte. Et, partant, le parfait emblème d'une « société profondément mal à l'aise avec son passé, son présent et son futur⁶⁴ ».

Toutefois, nous ne devons pas oublier les limites d'un regard ethnocentrique qui jugerait ces créations venues d'un autre monde avec des catégories anthropologiques purement occidentales. La défamiliarisation profonde distillée par les animes et les mangas sont là pour nous le rappeler, insistant, notamment, sur un des traits culturels essentiellement nippons qui détermine la violence représentée : le code du *seushinshugi*, la purification à travers la souffrance physique, qui régit la plupart des transformations posthumaines évoquées jusqu'ici ainsi que la logique sacrificielle qui souvent s'y incarne (l'on peut citer, parmi quantité d'exemples, Kaoru, l'Ange du libre-arbitre dans *Evangelion*, ou le jeune Fudo Akira qui se fond avec le démon Amon pour libérer l'humanité du fléau des congénères de ce *dernier* dans *Devilman*). Il y aurait encore beaucoup à dire sur l'influence du shintoïsme, convoqué à juste titre par Brophy dans son analyse de la posthumanité qui

63. Anne Allison, « Cyborg Violence : Bursting Borders and Bodies with Queer Machines », *Cultural Anthropology*, vol. 16, n° 2, 2001, p. 241 : « Created themselves out of body-parts from dead human beings; these cyborgs undergo constant attack and continual reconstruction [...]. Destruction then is linked to identity construction as cyborgs not only produce violence but are produced themselves out of violent acts » (Anne Allison, *op. cit.*, p. 239).

64. Susan J. Napier, *op. cit.*, p. XVI.

caractérise l'anime⁶⁵, ou encore l'héritage bouddhiste (notamment en ce qui concerne la réincarnation des *kami*), qui problématissent les notions du posthumain au sens où peuvent l'entendre les héritiers de l'humanisme occidental.

Cette complexité des codes culturels en présence, alliée à une fertile originalité nourrie des talents visionnaires de plusieurs *mangakas* et animateurs de génie, a réussi à placer les créations nippones à l'avant-garde de la science-fiction contemporaine, érigée en correctif critique du processus de posthumanisation. La richesse de ces univers patiemment édifiés (l'ampleur des fictions, que ce soit dans les mangas ou dans les séries animées, dépassant de loin les limites narratives allouées aux genres équivalents occidentaux) en témoigne, ne pouvant se réduire à la simple technophobie (aussi troublante et pertinente soit-elle) qui caractérise une certaine vision occidentale étudiée par Daniel Dinello⁶⁶. La SF nippone fonctionne alors, par son ambivalence même, comme un puissant contre-discours qui, à la fois, met en lumière la progression de la condition posthumaine et désigne les contradictions inhérentes au système de biopouvoir qui en est l'agent principal; les œuvres les plus ambitieuses réussissent ainsi, parfois jusque dans leur incohérence même, à dépasser la rhétorique transhumaniste qui se veut l'exaltation du processus posthumanisateur et les réflexes phobiques des vieux humanistes en nous qui en voudraient la simple éviction.

65. Philip Brophy, *op. cit.*, p. 9-10.

66. « Science fiction shows the transformation into the posthuman as the horrific harbinger of the long twilight and decline of the human species. In its obsession with mad scientists, rampaging robots, killer clones, cutthroat cyborgs, human hating androids, satanic supercomputers, flesh-eating viruses, and genetically mutated monsters, science fiction expresses a technophobic fear of losing our human identity, our freedom, our emotions, our values, and our lives to machines. Like a virus, technology autonomously insinuates itself into human life and, to ensure its survival and dominance, malignantly manipulates the minds and behavior of humans. » D'où la stratégie oppositionnelle du genre et « the dramatic conflict between the techno-utopia promised by real-world scientists and the techno-dystopia predicted by science fiction. Such technophobic science fiction serves as a warning for the future, countering cyber-hype and reflecting the real world of weaponized, religiously rationalized, and profit-fueled technology ». (Daniel Dinello, *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, Austin, University of Texas Press, 2006, p. 2.)

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 appariant 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, structureraient 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 interchangeables? 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 cryogénéisation 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 : Ruphus T. Reiley 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 fantasmes 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, décadage, 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/chair/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 offriraient 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 architekto gothique : clôtura de la demeure, claustration 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'environnement 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.

Hélène Machinal
Université de Bretagne occidentale

Réflexions sur le posthumain.
De la question des genres dans
The Night Sessions de
Ken MacLeod

People say to me, “so is *The Stone Gods* science fiction?”
Well, it is fiction, and it has science in it, and it is set
(mostly) in the future, but the labels are meaningless¹.

Jeanette Winterson
« *The Stone Gods* | Jeannette Winterson »

Ken MacLeod est un auteur contemporain que l'on peut présenter par une liste d'adjectifs : écossais, labellisé, politique. Ces adjectifs sont des indicateurs de traits spécifiques qui expliquent sans doute (en partie) les raisons de l'intérêt qui lui est porté. Le premier est un adjectif de nationalité puisque Ken MacLeod est *Écossais*. Même si ce premier point mériterait développement, car il indique un lien possible entre le

1. Jeanette Winterson, « Jeanette Winterson », <http://www.jeanettewinterson.com/book/the-stone-gods/>, (12 septembre 2012).

posthumain et la dimension postcoloniale², nous le convoquons uniquement pour étayer l'approche culturelle qui sera adoptée dans le cadre de cette analyse. Être Écossais « signifie ». Du point de vue des études culturelles telles que Neil Badmington les définit dans son introduction à *Alien Chic*³, être écossais implique une conscience particulière de l'opposition binaire entre soi et l'autre, entre le centre et la périphérie, entre « us and them ». Ce premier adjectif nous met donc d'emblée face à ce que nous cherchons à sérier : ce qu'engendre le « post » dans « posthumain⁴ ». Ce qui importe dans ce « post », c'est en fait sa valeur de préfixe, et, d'ailleurs, ce n'est pas tant la dimension temporelle inhérente à ce « post » qui importe ici, mais bien la modulation que tout préfixe introduit par rapport à la notion d'humain. « Posthumain », « préhumain », « inhumain », quelque que soit le type de décalage envisagé, c'est le phénomène même du décalage ou la dynamique qui y est associée, que nous prendrons pour objets de réflexion.

Second adjectif : « labellisé ». Ken MacLeod est un auteur « labellisé », rangé dans la section science-fiction de toute bonne

2. Cet aspect pourrait faire l'objet d'une réelle étude approfondie.

3. Neil Badmington, *Alien Chic, Posthumanism and the Other Within*, London et New York, Routledge, 2004, p. 10-11.

4. Même si Lyotard évoque dans cette citation le « post-modernisme » et non le « posthumain », ses remarques sur la valeur du « post » indiquent que ce n'est pas une dynamique de rupture, mais de continuité, même paradoxale, qui est soulignée : « le postmoderne serait ce qui dans le moderne allègue l'imprésentable dans la présentation elle-même; [...] ce qui s'enquiert de présentations nouvelles, non pas pour en jouir, mais pour mieux faire sentir qu'il y a de l'imprésentable. Un artiste, un écrivain postmoderne est dans la situation d'un philosophe : le texte qu'il écrit, l'œuvre qu'il accomplit ne sont pas en principe gouvernés par des règles déjà établies, et ils ne peuvent pas être jugés au moyen d'un jugement déterminant, par l'application à ce texte, à cette œuvre de catégories connues. Ces règles et ces catégories sont ce que l'œuvre ou le texte recherche. L'artiste et l'écrivain travaillent donc sans règles, et pour établir les règles de ce qui *aura été fait*. De là que l'œuvre et le texte aient les propriétés de l'événement, de là aussi qu'ils arrivent trop tard pour leur auteur, ou, ce qui revient au même, que leur mise en œuvre commence toujours trop tôt. *Postmoderne* serait à comprendre selon le paradoxe du futur (*post*) antérieur (*modo*) ». (Jean-François Lyotard, *Le Postmoderne expliqué aux enfants*, Paris, Galilée, 1988, p. 27.)

librairie... écossaise. Comme Ian M. Banks, MacLeod est associé (ou plutôt cantonné) à ces rayons. L'analyse que nous entendons proposer réfute ce type de « label » et la mise en place de frontières hermétiques qui y est généralement associée, surtout dans une version contemporaine de l'opposition entre paralittérature et littérature générale qui vise la canalisation des masses par des produits de consommation fléchés, qui véhiculent par ailleurs souvent une idéologie politiquement clivée ne donnant que rarement accès à la nuance et donc à la réflexion. *The Night Sessions*⁵ s'inscrit d'ailleurs d'emblée dans l'hybridité puisque nous verrons que si le roman a toute légitimité à figurer sur des étagères SF, il pourrait tout aussi bien apparaître sur les rayonnages « Roman policier ». Quelles différences (ou quelle dynamique similaire) entre science-fiction et roman policier? Pourquoi ces deux genres? Ont-ils une signification commune pour nos cultures contemporaines?

Troisième et dernier adjectif : « politique ». Ken MacLeod est un auteur engagé politiquement qui milite pour une pensée libertaire⁶. Ce dernier adjectif nous ramène à Neil Badmington qui pose également cette dimension politique dans *Alien Chic* lorsqu'il avance que l'essor d'une « économie de l'alien » (au sens d'un développement de biens de grandes consommations qui s'appuie sur une mode) révèle des fondements idéologiques traditionnels et conservateurs.

It seems to me that there is a sense in which “alien love” ends up, perhaps against all odds, reinforcing the traditional humanist binary opposition between the human and the extraterrestrial. While texts such as *Invasion of the Body Snatchers* seem laughably outdated in certain respects, their fundamental assumption that there is an absolute difference between human beings and aliens haunts the culture of “alien love”. The present secretes the past.

5. Ken MacLeod, *The Night Sessions*, London, Orbit, 2008, 324 p. Désormais, les références à ce texte seront indiquées entre parenthèses à la suite de la citation, précédées de la mention NS.

6. Voir le site de l'auteur : Ken McLeod, « The Early Days of a Better Nation », kenmacleod.blogspot.ca (3 avril 2014).

“Alien love”, that is to say, could be better understood as “Alien Chic”, in that — like Radical Chic — it quietly reaffirms a traditional border between “them” and “us”⁷.

Devenu objet de consommation, entouré de l’aura rassurante d’une économie globalisée qui entraîne la reproduction mécanique de comportements identiques⁸, l’*alien* est passé du statut de paria marginalisé qui doit être exclu de la communauté à celui de paria idéalisé à qui la communauté doit un soutien⁹.

Le mariage pour tous : poser les genres

Cette première partie vise à présenter très rapidement la diégèse tout en montrant comment le roman articule deux genres, la science-fiction et le roman policier. L’intrigue est ancrée dans un futur proche : après le 11 septembre, ont commencé les *Faith Wars*¹⁰, des guerres de la Foi qui se sont terminées par la bataille de Megiddo, présentée par l’Église comme l’Armageddon. L’anticipation diégétique que propose MacLeod est donc intimement fondée sur notre monde contemporain. Quelques décades les séparent :

After decades of religious inspiration and exacerbation of terrorism, fundamentalism, apocalyptic wars, creationism, climate-change denial, women’s oppression, poverty, ignorance and disease, it was payback time. In a variety of forms, secularism had swept the board in all the advanced countries. [...] The mood of revulsion against the Faith Wars had crystallised around the notion of a Second

7. Neil Badmington, *op. cit.*, p. 6. Nous utiliserons les termes *alien* et *chic* dans le sens proposé par cet auteur.

8. Nous renvoyons bien entendu ici aux analyses de Walter Benjamin.

9. On observe ici un renversement de la dynamique de stigmatisation du bouc émissaire et d’exclusion de l’altérité telles qu’analysée par René Girard qui, dans une perspective anthropologique, mériterait développement.

10. « As he fingered over the calendar function he noticed that the coming Friday was September 11. The anniversary of the start of the Faith Wars. » (NS, 297)

Enlightenment, one that would separate not merely the Church from the state, but religion from politics, and from public life altogether. (NS, p. 90)

Cette seconde révolution des Lumières a mis en place le principe de « non-cognissance », un principe selon lequel toutes les instances publiques, gouvernementales et officielles doivent agir comme si la religion, quelle que soit la confession, n'existait pas. MacLeod nous propose donc un monde où les fanatismes religieux ont été vaincus par un fanatisme séculaire. Après une période de répression systématique de toute forme de pratique religieuse, le bras armé du pouvoir étant alors les « God squads » (Brigades anti-Dieu) dont les bottes résonnaient dans tous les lieux de cultes¹¹, l'État a réduit les communautés religieuses à la clandestinité.

Il convient cependant de revenir à la science-fiction : même si Darko Suvin fait reposer sa définition sur la défamiliarisation¹², il y a bien, au fondement du genre, comme pour le fantastique, d'ailleurs, la nécessité d'un cadre de référence cognitif identifiable par le lecteur, quel que soit le décalage par ailleurs mis en place. Outre la référence au 11 septembre, le monde diégétique de *Night Sessions* ressemble étrangement au nôtre : c'est une planète en sursis où la menace d'un cataclysme écologique est constante. Un équilibre précaire est maintenu grâce aux *soletas* et aux ascenseurs de l'espace qui sont censés aider à lutter contre le réchauffement climatique, mais, dans cet univers comme dans notre réalité, les intérêts économiques priment sur toute autre considération :

Most people on the scene heartily disdained the whole project of using soletas to combat global warming as a typical hubristic technical fix, a last desperate throw of the industries that burned more carbon than they into bucky-

11. « the God squads had their boots on the floor of every church, chapel, synagogue and mosque in the land. » (NS, p. 48)

12. Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, New Haven et Londres, Yale University Press, 1979, 317 p.

tech. There was some truth in that : the Atlantic Space Elevator and the soletas had originally been financed by Gazprom and Exxon to counter class-action lawsuits over climate change. (NS, p. 168)

Les *novum* que nous propose MacLeod construisent par ailleurs un monde futur dans lequel les nouvelles technologies (et dans une moindre mesure les biotechnologies) sont omniprésentes. Là encore, le décalage entre l'état de la connaissance future et notre présent n'est pas conséquent. Le lecteur imagine sans difficulté ce à quoi peuvent renvoyer les mentions de *Ogle Space*, *Ogle Earth*, (il lui suffit d'ajouter « Go » en début de mot) ou l'utilisation des Ithink (qui évoque immédiatement les produits Apple). La circulation de l'information prime dans le monde technologique du roman et elle s'effectue directement d'esprit à esprit conformément à la re-définition de l'être humain que propose Wiener dans la cybernétique¹³. Chaque être est une interface par laquelle peut transiter une information qui peut par ailleurs être mise en commun. Ainsi, le lien entre SF et roman policier commence à pouvoir être tissé.

Les personnages principaux, des enquêteurs, portent des lentilles spéciales qui leur permettent de partager un espace mental (*headspace*) et d'échanger des informations, d'échafauder des hypothèses, de construire les stratégies qui vont constituer l'enquête. Il existe également un système, ironiquement appelé « Paranoia », qui centralise et recoupe toutes les informations échangées.

13. « *Information* est un nom pour désigner le contenu de ce qui est échangé avec le monde extérieur à mesure que nous nous y adaptons et que nous lui appliquons les résultats de notre adaptation. Le processus consistant à recevoir et à utiliser de la vie moderne rendent plus nécessaire que jamais ce processus d'information, et notre presse, nos musées, nos laboratoires scientifiques, nos universités, nos bibliothèques et nos manuels sont obligés de satisfaire les besoins de ce processus, ou, sinon, n'atteignent pas leur but. Vivre efficacement, c'est vivre avec une information adéquate. Ainsi, la communication et la régulation concernent l'essence de la vie intérieure de l'Homme, [en même temps qu']elles concernent sa vie en société. » (Norbert Wiener, *Cybernétique et société : l'usage humain des êtres humains*, édition synoptique, traduit de l'anglais par Pierre-Yves Mistoulon, Paris, 10/18, 1962 [1954], p. 45-47.)

Night Sessions est bien entendu aussi un roman policier des plus classiques dans lequel l'enquêteur principal se nomme Ferguson, et il est accompagné de son *leki*¹⁴ Skulk, règle qui vaut pour chaque agent. L'enquête dont il a la charge porte sur des attentats terroristes perpétrés par des fondamentalistes religieux. Le coupable, identifié au terme de l'enquête, aura cependant le temps de mener à bien son projet de destruction des ascenseurs de l'espace et des *soletas*. Ce coupable devient central pour notre analyse puisqu'il s'agit d'un robot se faisant passer pour un humain, mais un humain particulier, un *mutilados*, sorte de déclinaison du cyborg (sur laquelle nous reviendrons). Ce personnage dirige une conspiration religieuse de robots-humanoïdes, un type spécifique d'hybridation homme-machine sur lequel nous reviendrons également.

Dans un univers marqué par la présence envahissante des machines, le lecteur assiste à toutes les scènes classiques du roman policier contemporain, des scènes de crime passées au peigne fin par les experts médico-légaux (accompagnés de divers outils qui sont tous des machines : les *lekis*, les *midges* et les *drones*) aux scènes de l'enquête qui se tiennent dans la *Incident Room* (salle des opérations) où tous les policiers sont réunis ou présents virtuellement. Ferguson est bien l'herméneute qui va parvenir à la solution en échafaudant des raisonnements souvent fondés sur des sauts intuitifs lui permettant d'établir des liens de cause à effet entre les événements et de parvenir à la solution tout en se risquant à des initiatives radicales sans nécessairement en référer à ses supérieurs.

Enfin l'ancrage conjoint dans les deux genres peut s'illustrer par le recours à la référence intertextuelle que MacLeod pratique sur le mode de l'ironie, ce qui implique une dialectique particulière dans le rapport aux genres et aux catégories littéraires que nous abordons de façon plus détaillée dans notre dernière partie.

14. *Leki* est un acronyme qui signifie « law enforcement kinetic intelligence » ou « Force de l'ordre à intelligence cinétique. »

Homme, machine et identité

La technologie est donc mise au service de l'enquête et, comme dans tout roman policier digne de ce nom, l'objectif de l'enquêteur est d'identifier un coupable. Il s'agit dès lors, comme toujours, d'une « affaire d'identité » pour reprendre le titre de l'une des premières nouvelles de Doyle mettant en scène Sherlock Holmes. En quoi ces questions d'identité sont-elles complexifiées par l'introduction de machines dans la typologie classique du policier où, on le sait, les personnages se voient attribuer des rôles très stéréotypés? Les premières machines qui apparaissent dans le roman sont les *leki*, et voici comment Skulk, le *leki* de Ferguson est présenté :

He took off his cycle clips, pushed the bike one-handed and stared ahead. After a step or two he remembered the weight on his back.

“Walk yourself”, he said.

The *leki* unwrapped its three jointed limbs from around Ferguson's chest and swung them one by one to the pavement, then settled into a graceful, swaying gate alongside him. The striding tripod looked like a a two-metre tall scale model of a Martian fighting machine from *War of the Worlds*. (NS, p. 39)

Les *leki* sont des robots intelligents ayant passé le test de Turing¹⁵. Dans l'univers de *Night Sessions*, ils constituent l'une des trois facettes de la machine, celle qui semble la plus éloignée de l'humain, du moins en apparence. Les *leki* sont en effet des entités qui sont censées pouvoir reconnaître les émotions, mais qui, là encore, ont rapidement dépassé ce stade et évolué :

The Honeywell engineers who had designed the emotional-emulation capacities of Skulk's mind, capacities which it

15. Le test que Turing propose en 1950 vise à distinguer l'humain de la machine. Il s'agit d'une série de questions posées à une machine. Cette dernière passe le test s'il n'est pas possible de repérer son caractère machinique d'après ses réponses.

had had even before it developed a self-model and started to itself feel those emotions, had in an idle moment included that of boredom. (NS, p. 184)

On a vu que les lekis étaient systématiquement associés à un être humain et, détail d'importance, cette association homme-machine trouve ses origines dans les *Faith Wars*. Tout soldat était alors accompagné d'un « mécanisme de combat » et ces binômes homme-machine sont, dans l'univers diégétique de MacLeod, le dernier cas permettant d'attester d'une distinction entre le machinique et l'organique. En effet, les *Faith Wars* deviennent le théâtre d'un phénomène qui constitue l'un des intérêts de ce roman : le fait que les robots, par leur association à des humains, ont acquis une conscience propre.

Robots were a lot better at reading human expressions and emotions than humans were. It was how robot self-awareness had arisen in the first place, in the relentless battlefield selection for more predictive, and thus more accurate, theories of mind. (NS, p. 72-73)

Au-delà de l'émergence d'une conscience de soi de la machine, c'est le principe même de l'évolution de la machine qui est ainsi posé, principe qui, paradoxalement peut-être, sous-tend toute la réflexion humaniste de MacLeod.

Skulk, par exemple, a un passé et une histoire. Il a été associé à un soldat pendant les *Faith Wars*, puis reconverti en *leki* pour la police. Si la proximité homme-machine est ainsi soulignée dans ce roman, c'est qu'elle permet de poser la question de la frontière entre l'humain et la machine. Skulk est en effet clandestinement en contact avec son ancien partenaire de combat et, lorsque Ferguson le découvre, le dialogue qui s'engage entre les deux personnages évoque explicitement le « lien » entre l'homme et la machine :

"[...] the main reason for our relationship is the man-machine bond."

"Yeah, well", said Ferguson. "C'est la vie. C'est la fucking

vie. You know, I do understand that a bond forged in lethal combat can be a bit stronger than one forged in kicking down a few doors together.” (NS, p. 187)

Le second type de robot qui apparaît dans la diégèse est le robot-humanoïde, une espèce en voie de disparition dont les derniers représentants se sont réfugiés dans l’espace et au parc créationniste de Waimangu en Nouvelle-Zélande. Ces robots ont une apparence humaine et ils ont été produits par Sony dans les circonstances suivantes :

After the accidental emergence of robot self-consciousness among the combat mechs of the Faith Wars, there had been a surge of interest and investment in producing robots that looked like human beings. [...] But robots that could almost, but not quite, pass as human aroused a deep unease. There was an old name for this phenomenon : the uncanny valley. Humanoid robots found themselves, unhappily, at its floor.

Robots were a lot better at reading human expressions and emotions than humans were. [...] Their empathy with the human response to them had induced, in most, a likewise negative self-image. [...]

Most [...] had simply migrated to more functional bodies. For the rest, their body image was too deep a part of their *sense of self* to be hacked. A couple of hundred had gone up the space elevator to work in orbit [...] [a]nd the last hundred or so had migrated [...] to Waimangu. To human beings Waimangu meant natural order, creation science park, tourist attraction; to the robots it was a refuge : their own uncanny valley. (NS, p. 72-73) [nous soulignons]

Cette seconde catégorie de robots est également liée à la problématique de l’évolution : d’une part, parce qu’ils posent la question d’une nécessaire distinction homme/machine et du malaise déclenché par leur fusion; d’autre part, parce qu’ils ont trouvé refuge dans un lieu emblématique d’une forme de négationnisme. Un robot-humanoïde en particulier, Piltdown (et là encore, MacLeod s’amuse avec l’histoire des sciences), nous permettra à nouveau d’établir un

lien entre la théorie de l'évolution au XIX^e siècle et la réflexion sur une évolution possible de l'humain vers le machinique.

Enfin, le dernier exemple d'entité qui complexifie encore davantage la réflexion sur l'hybridité entre l'organique et le machinique est celui des *mutilados*, soldats de chair et de sang qui ont été mutilés et reconstruits à l'aide de prothèses, devenant des cyborgs. L'un des instigateurs des attentats terroristes sur lesquels enquêtent Ferguson et son équipe en est l'exemple le plus probant dans le roman. Graham Orr, alias Hardcastle, est en fait un robot qui parvient à se faire passer pour un *mutilado*. Dans son cas, le prothésique a tellement pris le pas sur l'organique qu'il est difficile de déterminer si cette entité est un robot ou un humain. C'est à nouveau l'indistinction entre homme et machine et l'impossibilité à circonscrire une identité qui sont ainsi soulignées :

The technology that could give robots an almost, but not quite, human appearance, and the technology that could give a mutilated human being a functionally and cosmetically almost perfect prothesis were the same. (NS, p. 21)

Robots, androïdes, cyborgs : dans *Night Sessions*, toutes les figures de la machine mettent en exergue la proximité corporelle ou spirituelle entre l'humain et le mécanique aussi bien d'un point de vue individuel que collectif. Le critère de distinction entre l'homme et la machine avancé par Descartes, à savoir la parole, n'est plus pertinent dans un monde où les *lekis* échangent sur une fréquence qui leur est propre. Exemple encore plus probant : l'attentat suicide perpétré par un robot se faisant passer pour un cyborg et résultat d'une conspiration menée par des robots devenus fanatiques religieux. Ce dernier cas montre en effet non seulement un accès à une forme de conscience, mais aussi une capacité à se percevoir en tant qu'espèce constituée d'un ensemble d'individus qui peuvent aussi prétendre à des droits, car ils ont acquis une conscience politique collective.

Revenons à la typologie du roman policier et à la problématique de l'identité. Le genre semble permettre à MacLeod d'introduire un jeu de reflets entre coupable, victime et enquêteur, similaire à celui que l'on pouvait déjà observer dans le *whodunit*. Nous pourrions donc postuler que bien que le cadre contextuel soit différent, des problématiques relatives à l'identité sous-tendent le roman de MacLeod comme elles sous-tendaient déjà les enquêtes de Sherlock Holmes¹⁶. Piltdown, le robot humanoïde à qui les créationnistes du parc de Waimangu ont demandé de jouer le rôle d'un homme-singe¹⁷ constitue une allusion ironique évidente au chaînon manquant et à la théorie de l'évolution réfutée par les créationnistes du XXI^e siècle comme elle le fut par les fixistes du XIX^e. Cependant, contrairement au récit policier qui, chez Doyle, problématise une tension entre origine et fin, définitoire de la crise épistémologique que déclenche la théorie de l'évolution¹⁸, dans le roman de MacLeod, la dynamique de l'évolution n'est pas abordée sous le même angle.

La loi et sa transgression : vecteur de l'évolution?

Revenons un instant sur l'auteur et rappelons qu'il n'hésite pas à manier l'humour et l'ironie. Les deux genres que MacLeod convoque dans ce roman sont ainsi l'objet d'une mise à distance. Ferguson rétorque par exemple à son *leki* qui vient de lui tenir un raisonnement logico-déductif irréprochable : « Sometimes, said Ferguson, I suspect the expression "No shit, Sherlock" was coined with lekis in mind » (NS, p. 109). La science-fiction est également la cible de l'ironie, par

16. Voir H. Machinal, « Créatures et créateurs : fondements ontologiques et épistémologiques de la figure mythique de Sherlock Holmes », Véronique Liard (éd.), *Crimes et sociétés*, Éditions universitaires de Dijon, 2011, p. 229-237.

17. Piltdown est décrit comme suit : « the apelike features of a humanoid robot in hominid guise ». (NS, p. 321)

18. « Detectives, Beetles and Scientists : "A pin, a cork, and a card, and we add him to the Baker Street collection" », L. Talairach et F. Duranthon [dir.], *Colloque Explora 2010, Texts and Insects*, Publication du Musée d'Histoire Naturelle de Toulouse 2011.

exemple lorsque les enquêteurs se demandent si le scénario d'un attentat suicide perpétré par un robot sur l'un des ascenseurs de l'espace a déjà été envisagé. Skulk évoque alors le fait qu'un film a même été tourné sur le sujet, un film dont le titre est *Return of the Jihadi*.

And there was a movie [...]. Bomb-disposal combat mech in the Faith Wars, becomes self-aware, captured by insurgents while pondering the meaning of it all, yadda, yadda, converted to Islam or at any rate to Islamism by its captors, years later gets work on space elevator intending to accumulate explosives and blow it up, but is itself blown away at the last moment by the hero, who just happens to be the robots soldier's partner from the old days, now a security expert, whose ex-wife just happens to be the teacher in charge of the crawlerful of happy kids whose imminent fiery demise we've all been on the edge of our seats over, tearful reconciliations all around, credits roll, the end. *Return of the Jihadi*. I'm surprised you haven't seen it. (NS, p. 246)

Les deux genres, policier et SF, sont ainsi mis à distance, en tout cas, dans leur version populaire et commerciale; comme si MacLeod souhaitait se distinguer d'une forme de réappropriation formatée pour la culture de masse. Pourtant, il est à noter que dans les deux cas, Skulk, le *leki*, est le personnage pivot de ces touches d'humour, et il ne s'agit pas là d'un hasard.

Skulk est en effet une figure de la machine intelligente qui occupe une place toute particulière dans ce roman. Le processus d'accès à la conscience des robots, qui marque un tournant dans l'*episteme* de la diégèse, introduit en fait la question de *l'évolution des machines*. Si, selon Descartes, le corps humain est une machine, c'est l'union de ce corps-machine et d'une âme (au sens de substance pensante) qui constitue l'être humain. Or, dans le roman, l'union entre le corps-machine et la substance pensante est bien le déclencheur de cet « accès à la conscience » des robots. Peut-on dès lors avancer que les machines évolueraient vers une forme d'humanité?

Ici encore, Skulk2, la copie de l'esprit de Skulk qui est envoyée détruire le robot kamikaze Hardcastle, nous donne un exemple de cette venue à la conscience de l'être (précisons que dans l'exemple qui suit, l'esprit est téléchargé dans un corps mécanique qui lui est étranger) :

There was no experience of transition; nothing that was lived through. One microsecond, Skulk experienced itself agreeing to Ferguson's request to back up. The next —

A scene of shapes that made no sense. Interlocking rods, intersecting cylinders, a grid. To the side, a black background glistened. Beneath the geometric array of the grid, in contrast, a fractal chaos, in different shades of darkness, at the centre of which shone a pinprick of light.

A body with the wrong number of limbs, and of senses.

A feeling of being out of scale.

Knowledge, acquired without having been learned, a latent presence.

And a millisecond later, an overwhelming input of arid, urgent information.

The abrupt loss of the constant presence of other conscious minds.

Another millisecond, and a clear awareness of itself as separate from the instance of Skulk that had placed it in this predicament. Out of that moment of fury, Skulk2's sensorium became integrated with its sense of self. (*NS*, p. 311)

La particularité de cette diégèse consiste donc à (re)mettre en scène des robots et autres machines¹⁹ qui sont susceptibles d'acquérir une conscience d'eux-mêmes, et donc, d'élaborer une forme de subjectivité. La dimension politique du roman prend alors tout son sens. En effet, si les machines évoluent, si elles s'organisent,

19. Ce n'est pas nouveau et nous avons déjà mentionné Asimov et son cycle. Cependant, cette spécificité acquiert une portée particulière dans un contexte ultracontemporain.

communiquent par divers réseaux, si elles agissent selon des programmes politiques, elles deviennent alors les sujets d'un corps social et politique, et elles sont susceptibles de revendiquer des droits.

C'est précisément un sentiment d'aliénation que ressent Skulk2 lorsqu'il effectue ce parcours d'accès à la conscience. L'esprit de Skulk, sauvegardé et transféré dans un autre corps-machine, Skulk2, n'est plus identique une fois qu'il a pris possession de cet autre corps. L'identité semble donc liée à une association spécifique et unique entre un corps et un esprit. Transférer cet esprit dans un autre corps et un sujet différent émerge²⁰. Aussi faudra-t-il que Skulk2 passe en « mode suicide²¹ », et donc, en quelque sorte, revienne aux lois de la robotique d'Asimov, pour accomplir sa mission-suicide. L'aliénation politique est bien évidemment une fois encore au cœur de la réflexion de MacLeod lorsqu'il propose une conspiration terroriste menée par des robots qui revendiquent le droit à un territoire : « They want space to themselves. That is their kingdom, their place of happiness, of eternal life » (NS, p. 360).

20. Cet aspect fait l'objet d'analyses et de spéculations dans la critique contemporaine et les positionnements relatifs au posthumain. L'opposition que souligne Badmington entre Moravec et Hayles en est l'illustration. Voir Neil Badmington, *op. cit.*, p. 111.

21. Skulk est un personnage particulièrement fascinant pour notre analyse puisqu'il joue très systématiquement de la conscience qu'il a de sa propre conscience de soi. Dans la citation qui suit, l'auteur joue par ailleurs sur le double sens de « to be saved » en anglais qui peut renvoyer à la sauvegarde en informatique et à la rhétorique des créationnistes et autres « born again ». « Are you saved ? »

“Yes”

“Are you willing to die ?”

“That depends,” said Skulk. “If I had a recent back-up, I would lose only a chassis and some hours of experience, but I have a strong self-preservation routine. If necessary, however, I can toggle to self-sacrifice mode. [...] Permit me two observations,” Skulk said. “The first is that to enter self-sacrifice mode I would have to overcome my self-preservation routine. The motivation would have to be strong. The second is, I feel some unease at the drift of this conversation”. » (NS, p. 307)

La conspiration des robots s'appuie en effet sur un substrat religieux très précis, la Troisième Alliance²², qui inscrit aussi l'émancipation des machines dans la continuité de la tradition judéo-chrétienne. Cette inscription dans la continuité²³ nous semble particulière et centrale pour saisir la portée politique du roman. Finalement, MacLeod nous propose une réflexion sur l'émancipation. Il pose la transgression comme fondement de cette dernière, ce qui ne surprend guère chez un auteur « libertaire ».

L'évolution des robots et du machinique en général, voilà donc ce dont MacLeod traite dans *Night Sessions*. Mais, en fait, c'est sans doute la notion même d'évolution qui est au cœur du roman. Si l'association entre un corps-machine et une substance pensante est constitutive de l'être humain, alors ces machines ont évolué vers une forme d'humanité. « Humanité » voudrait dire ici capacité à se constituer en sujet, en individu. Le posthumain ne renvoie alors plus spécifiquement à un devenir de l'humain organique, il permet à l'auteur de projeter une évolution de la machine dont les facteurs déclencheurs sont l'émergence d'une conscience et d'une individualité, d'une identité donc (d'où la pertinence du récit policier où c'est toujours l'identité qui est jeu).

Hardcastle, le robot terroriste, est une entité devenue consciente que Ferguson compare au docteur Frankenstein. Privé de son partenaire de combat humain, le robot aurait transféré sa conscience dans le corps d'un robot-humanoïde modelé à l'image de son ancien partenaire et voici comment le détective imagine cette scène de création : « a mental picture of a leki building a humanoid robot, like a miniature Martian-fighting-machine Frankenstein bent over a man on a slab, awaiting the electric surge that would bring it animation » (NS, p. 207). Ce qui frappe dans cette image, c'est bien entendu

22. The Third Covenant, voir NS, p. 359-361.

23. Nous avons mentionné en introduction que le « post » de posthumain n'indiquait pas forcément une rupture, mais pouvait être réinscrit dans une dynamique de la continuité.

l'inversion : le robot est devenu le savant fou, le Dr Frankenstein, le créateur qui usurpe les prérogatives divines et modèle une créature. On aurait donc une équivalence homme/machine au sens où les robots suivent le même parcours évolutif (une évolution qui passe par la transgression) que les hommes. Nouvelle figure de Prométhée, est-ce à dire que le robot-terroriste est un sujet émancipé?

Réflexion sur le « post »

En fait, deux figures de la machine s'opposent dans *Night Sessions*, plus spécifiquement au cours du combat final entre Skulk et Hardcastle qui se déroule dans l'espace. Hardcastle est certes le vecteur d'une revendication politique des machines, mais cette évolution potentielle du machinique est niée par l'inscription dans le mythe et le rituel et par la répétition du même. Le personnage de Hardcastle et son parcours s'inscrivent en effet dans la répétition d'images bibliques et mythiques (Samson et les piliers du temple, Atlas, *Portera Tera*, celui qui porte la terre) qui rejouent les schèmes de la fondation d'une communauté reposant sur une figure de martyr ou de bouc émissaire. Peu d'évolution donc, de ce côté-là, simplement, la réitération, le retour du même, la persistance d'une vision essentialiste, et souvent réactionnaire, associée au mythe. La Troisième Alliance n'a pas marqué quelque émancipation que ce soit, mais elle inscrit néanmoins les robots qui y participent dans un processus d'évolution.

Skulk est un exemple beaucoup plus pertinent pour notre réflexion sur l'évolution et le sens de « post » dans posthumain. Il permet de confirmer ce qu'avance Pierre Cassou-Noguès lorsqu'il pose *Do Androids Dream of Electric Sheep?*²⁴ comme tournant dans l'opposition homme/machine. Chez MacLeod, c'est bien la capacité de Skulk à ressentir des émotions (au-delà de sa conscience de soi, même si les deux sont liés) qui en fait un... *robot humain*, l'oxymore que constitue

24. Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, New York, Del Ray, 1996 [1986].

un être mécanique aussi proche de l'humain. Il s'agit d'une entité paradoxale, qui relève peut-être de l'imprésentable, et qui est au cœur de l'inquiétante étrangeté, du phénomène de défamiliarisation, ou « uncanny valley », que le posthumain déclenche lorsqu'il brouille la frontière entre humain et non-humain.

La question de l'évolution ou des évolutions de l'humain serait, selon nous, la raison pour laquelle MacLeod s'appuie sur les schèmes narratifs et thématiques de la science-fiction et du récit policier dans son roman. À la fin du XIX^e siècle, la théorie de l'évolution brise l'icône représentant l'origine biblique de l'homme puisqu'elle tend à remplacer Adam par un être primitif et simiesque. On se souvient de la célèbre phrase de Disraeli, prononcée dans le contexte de la controverse d'Oxford entre Huxley et Wilberforce : « What is the question now placed before society with a glib assurance the most astounding? The question is this : Is man an ape or an angel? My Lord, I am on the side of the angels²⁵. » La crise épistémologique ainsi déclenchée s'illustre alors dans la fiction par la prolifération de la structure narrative du récit policier (*Dracula*, *Dr. Jekyll and M. Hyde*, *Sherlock Holmes*) qui tend vers une confrontation impossible et inquiétante avec l'origine.

À la fin du XX^e siècle, l'inquiétant n'est plus lié à une représentation de l'origine, mais aux perspectives futures que le « post » de l'humain ouvre. L'homme serait ainsi la nouvelle icône menacée, tout comme Adam était menacé par le singe. Ce ne sont dès lors plus les peurs d'une régression vers un stade primitif et archaïque qui travaillent le

25. Benjamin Disraeli, discours à Oxford, 1864. Voir William Irvine, *Apes, Angels and Victorians*, New York, Times Reading Program Edition, 1955, p. 1. « Quelle est cette question que l'on pose à la société avec une assurance et une désinvolture des plus étonnantes? La question est la suivante : l'homme est-il un singe ou un ange? Mon Dieu, je suis dans le camp des anges. » [Nous traduisons] Voir sur cette question de la représentation du corps originel Hélène Machinal, « Le singe et l'ange : le corps de l'origine dans la littérature de la fin du XIX^e siècle », *Savoir médical et représentation du corps humain XVII-XIX^{èmes} siècles*, L. Talairach & R. Mandressi [dir.], www.epistemocritique.org/IMG/pdf/8ArticleMe_caniquesMachinal.pdf (3 mai 2014).

texte et le processus narratif (comme dans le roman policier), mais bien les perspectives futures d'évolution de l'humain vers la vallée inquiétante d'une indistinction homme/machine (d'où la science-fiction). De même que les théories fixistes du XIX^e tentaient de nier les possibles ouverts par la théorie de l'évolution, MacLeod introduit le créationnisme via un parc touristique devenu refuge de robots-humanoïdes (parmi lesquels Piltdown renvoie ironiquement, mais explicitement à la dimension iconoclaste de la théorie de l'évolution au XIX^e siècle), car il entend souligner le parallèle entre fixisme et créationnisme, deux modes de rejet des possibles ouverts par l'évolution qui sont aussi les miroirs des tensions que ces possibles déclenchent.



Gaïd Girard

Université de Bretagne occidentale

Les fenêtres de la perception.
L'expérimentation et les limites de
l'humain au cinéma

De la perception au cinéma

Cette réflexion se place dans le prolongement de ma contribution à l'ouvrage collectif dirigé par Elaine Després et Hélène Machinal issu du colloque de Brest qui a précédé celui de Montréal¹. J'avais tenté de faire une sorte de typologie des films qui thématisaient les limites de la définition de l'espèce humaine. J'avais distingué trois catégories : les films dans lesquels le règne animal prend le pas sur l'homme ou menace de le faire; les films qui interrogent les rapports de l'humain avec la machine et mettent

1. Le colloque « Les frontières de l'humain et le post-humain / Mapping Humanity and the Post-human » s'est tenu du 5 au 7 septembre 2012 à Brest. Voir mon article dans les actes intitulé « Le posthumain au cinéma. Entre peur et méditation philosophique », *PostHumains : frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 315-332.

en scène robots, androïdes et cyborgs; et pour finir, les films qui traitent des mécanismes du cerveau de l'homme et de son appareil perceptivo-cognitif, qui entraînent sa perception de la continuité de l'espace-temps².

C'est cette dernière catégorie qui sera explorée. Mon analyse s'appuiera d'abord sur trois films anciens, en noir et blanc, que l'on peut qualifier d'expérimentaux : un film surréaliste de Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*³, sur un scénario d'Antonin Artaud, *La jetée*⁴ de Chris Marker et *Eraserhead*⁵ de David Lynch. Par la suite, j'aborderai deux films hollywoodiens plus récents, *Minority Report*⁶ et *Inception*⁷; j'évoquerai aussi *2001: A Space Odyssey*⁸ de Stanley Kubrick.

Jouer sur les limites, les distorsions ou la puissance de perception des personnages à l'intérieur du récit sans disqualifier cette perception dans la diégèse⁹, c'est mettre en image une perception humaine différente, éventuellement augmentée, et en conséquence troubler celle du spectateur; c'est aussi forcément attirer l'attention sur les pouvoirs du cinéma et en rendre le dispositif plus visible à l'écran, et donc y inclure une dimension métafilmmique évidente. C'est un programme que certains cinéastes se sont employés à explorer,

2. Sylvie Allouche, pour sa part, se proposait d'inventer un programme de recherche qui tenterait de dépasser les limitations de notre appareil perceptivo-cognitif (voir son article dans le volume mentionné ci-dessus).

3. Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*, France, 1928, 44 min.

4. Chris Marker, *La jetée*, France, France, 1962, 28 min.

5. David Lynch, *Eraserhead*, États-Unis, 1977, 89 min.

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

7. Christopher Nolan, *Inception*, États-Unis, 2010, 148 min.

8. Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, États-Unis et Royaume-Uni, 1968, 142 min.

9. C'est-à-dire sans proposer la clé de la folie qui délégitimerait la perception, comme c'est le cas dans *Le cabinet du docteur Caligari* ou *L'antre de la folie*. Il n'y a pas de suggestion d'hallucination assignée à un personnage dans les films de mon corpus.

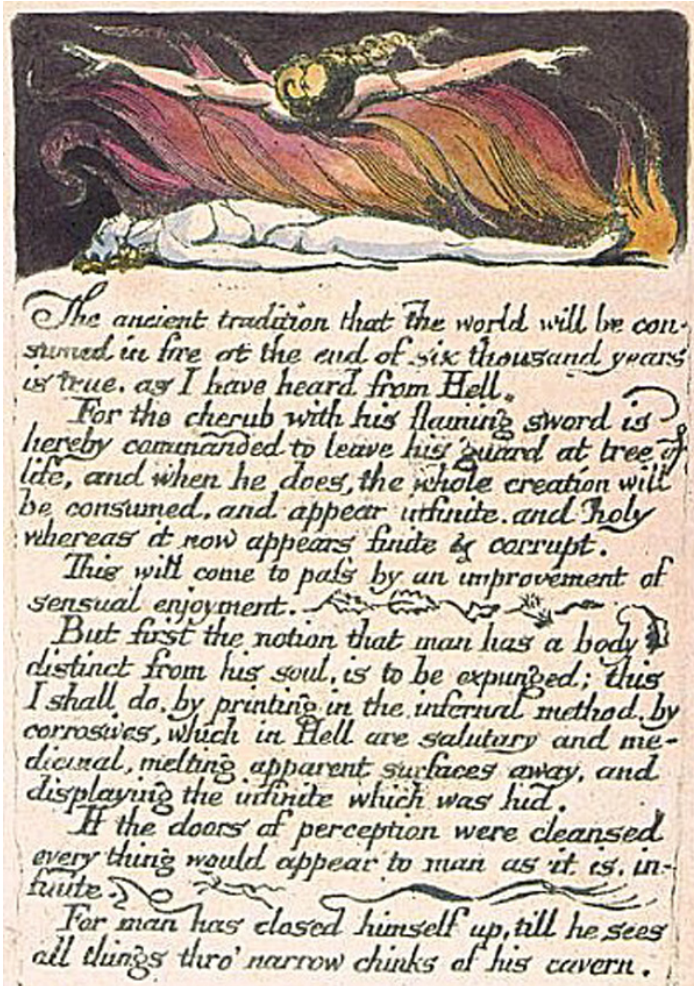
et ce, dès les débuts du cinéma¹⁰. Hans Richter, l'un des premiers cinéastes encensés par les surréalistes, présentait à l'écran une série de formes géométriques changeantes et répétitives : le cinéma ouvrait de nouvelles possibilités dans l'étude plastique du mouvement, du rythme, et des contrastes de valeurs (*Rythmus*, 1921), sans fil narratif. C'est aussi le cas du célèbre *Ballet mécanique*¹¹ de Fernand Léger. Cette tradition d'un cinéma abstrait et non narratif existe toujours. Je voudrais m'intéresser plus particulièrement ici à certaines séquences d'espaces soudainement hétérotopiques et paradoxaux utilisées dans mon corpus qui procèdent de cette tradition.

La nature mimétique de l'image au cinéma, à 24 images par seconde, qu'elle soit analogique ou numérique, permet une variété infinie de distorsions et même d'écarts radicaux par rapport à la norme du réel représenté telle qu'elle est éprouvée par le spectateur. Mon analyse porte sur la représentation à l'écran d'une perception humaine autre, à travers des films qui offrent à la fois une réalité représentée non normée et un personnage qui « voit » cette réalité dans un rapport de vérité non hallucinatoire. Ces films qui se tiennent sur une ligne de crête entre merveilleux et folie valident la vision des personnages de l'intérieur. Nous sommes donc dans un cas de figure un peu différent du texte de Aldous Huxley dont j'ai pastiché le titre, car il s'agit de perception sans adjuvant de quelque sorte que ce soit¹², mais la référence à Blake cité en exergue des

10. Voir le DVD *Dada Cinema*, Re:VoiR Vidéos et Editions du Centre Pompidou, ADAGP, Cécile Starr, Paris, 2005 (sorti à l'occasion de l'exposition *Dada* au Centre Pompidou), qui présente des films de Hans Richter (1921, 1926, 1927), Viking Eggeling (1921), Man Ray (1923, 1926), René Clair et Francis Picabia (1924), Fernand Léger et Dudley Murphy (1924).

11. Fernand Léger et Dudley Murphy, *Ballet mécanique*, France, 1924, 19 min.

12. Ceci est en fait discutable car la mescaline est chimiquement proche des composés de l'adrénaline. Voir Aldous Huxley, *The Doors of Perception*, Londres, Penguin, 1954, p. 12 : « a Young English psychiatrist, at present working in Canada, was struck by the close similarity, in chemical composition, between mescaline and adrenalin. Further research revealed that lysergic acid, an extremely potent hallucinogen derived from ergot, has a structural biochemical relationship to the others. Then came the discovery that adrenochrome, which is a product of the decomposition of adrenalin, can produce many of



William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*, plate 14, 1790.

Portes de la perception, reste pertinente pour notre propos : « If the doors of perception were cleansed everything would appear to man as it is, infinite ».

Il ne faut pas négliger un passage qui précède celui choisi par Huxley dans le poème de Blake ci-dessus : « but first, the notion that man has a body distinct from his soul is to be expunged ». Ceci va à l'encontre de nombreuses conceptions du posthumain qui explorent les modalités diverses de la séparation corps/esprit. J'y reviendrai.

Ce rapport de vérité entre perception et personnage diégétique percevant est figuré dans les films de notre corpus par la répétition insistante de champs-contrechamps qui lient visage et image. C'est un schéma d'un grand classicisme, mais dont David Bordwell affirme dans un article relativement récent la dimension universelle (*contingent universals*), au-delà des conventions cinématographiques non mimétiques de la perception humaine¹³. Ces champs/contrechamps homologuent la perception du personnage, même quand il ne s'agit pas de vision d'un réel vraisemblable. Cette vision « de l'intérieur », celle de l'écran du cerveau, qu'elle relève du rêve ou d'une réalité déplacée sur l'axe temporel, est ainsi validée par le dispositif du film. Il ne s'agit donc pas ici de parler de la vision numérisée des androïdes ou des cyborgs, mais de pouvoirs humains éventuellement augmentés.

On a beaucoup écrit sur la proximité essentielle du cinéma et du rêve, mais je voudrais déplacer ici le propos, et voir comment les possibilités d'une perception humaine augmentée, c'est-à-dire qui dépasse les limites cognitives logico-temporelles de l'espace-temps vraisemblable peuvent être problématisées au cinéma.

the symptoms observed in mescaline intoxication. But adrenochrome probably occurs spontaneously in the human body. In other words, each one of us may be capable of manufacturing a chemical, minute doses of which are known to cause profound changes in consciousness. »

13. David Bordwell, « Convention, Construction and Cinematic Vision », *Poetics of Cinema*, Londres, Routledge and Taylor and Francis Group, 2008, p. 57-82.

Perception et rêve

Le film de Germaine Dulac, qui appartient au corpus des films dits surréalistes¹⁴ défend d'entrée l'autonomie du monde des images et refuse le terme de rêve qui le diminuerait. Voici le texte du premier écran du film, en forme de dénégation, écrit par Artaud : « Non pas un rêve, mais le monde des images lui-même entraînant l'esprit où il n'aurait jamais consenti à aller, le mécanisme en est à la portée de tous¹⁵ ».

L'idée est donc de retrouver au cinéma les mécanismes de l'esprit humain débarrassé de la logique de la raison¹⁶ : le début du film invite par le passage d'un seuil initial¹⁷ à entrer dans un autre monde, et à accepter une première action à rebours de la logique la plus

14. Bien qu'Antonin Artaud en ait écrit le scénario, les surréalistes ont hué le film à sa sortie, organisant un chahut comme ils avaient coutume de le faire. Voir le texte de Alain Virmaux dans le livret de la réédition du film en DVD, Lightcone, 2009, Odette et Alain Virmaux, *Antonin Artaud/Germaine Dulac, La coquille et le clergyman, The Seashell and the Clergyman*, Paris, Éditions Paris Expérimental, 2009 [1999], 160 p.

15. Extrait du scénario : « Du fin fond de sa bouche entr'ouverte, de l'entre-deux de ses cils se dégagent comme des fumées miroitantes qui toutes se ramassent dans un coin de l'écran, formant comme un décor de ville, ou des paysages extrêmement lumineux. La tête finit par disparaître entièrement et des maisons, des paysages, des villes se poursuivent, se nouant et se dénouant, forment dans une sorte de firmament inouï de célestes lagunes, des grottes aux stalactites incandescentes et sous ces grottes, entre ces nuées, au milieu de ces lagunes on voit la silhouette du navire qui passe et repasse noir sur le fond blanc des villes, blanc sur ces décors de visions qui tournent soudainement au noir » (Antonin Artaud, *Œuvres*, « La coquille et le clergyman (scénario de film) », Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2004 [1927], p. 251.)

16. Voir le commentaire de Vitrac sur le film : fig. 13 du livret de *La coquille et le clergyman*, *op. cit.*, p. 81 : « Le mécanisme mental de ce film est à la portée de tout le monde. Le film n'est pas un rêve, mais plutôt une suite d'images *toutes dirigées dans le même sens* et telle qu'on peut présenter un cerveau qui pense sans le vouloir. Au milieu de ce mouvement inconscient, la photographie et le cinéma font leur œuvre, ils recueillent ce résidu de pensée, de rêves libres et éveillés dont la pensée claire ne veut pas. »

17. Voir l'importance paradigmatique des portes et des seuils au cinéma dans Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *Le cinéma et les sens*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2011, p. 63.

élémentaire : le personnage vu de dos jette à terre des carafes qu'il vient de remplir. Par la suite, les passages non motivés d'un espace à l'autre, les surimpressions constantes, les changements d'échelle de plan invitent à voir dans le film une exploration de l'esprit d'un homme gauche, amoureux et jaloux.

Cette représentation centripète du fonctionnement du cerveau humain qui cherche à évoquer le fonctionnement de l'inconscient humain se suffit à elle-même. L'abandon assumé de la continuité narrative, l'affranchissement de la raison au profit d'une iconographie onirique, est déjà un gage d'exploration d'une dimension de l'humanité difficile d'accès. Le cadre prime sur la fenêtre bazinienne, la réalité représentée n'est que peu référentielle et affiche sa construction imaginaire. Le spectateur est invité à découvrir — et reconnaître peut-être — ce qu'Artaud appelle le mécanisme du monde des images.



Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*, 1928.



Germaine Dulac, *La coquille et le clergyman*, 1928.

On retrouve cette même dimension onirique, plus cauchemardesque cependant, dans *Eraserhead*, le premier film de David Lynch, sorti en 1976 et devenu un film culte. La bande son de ce film très noir, qui suscite souvent l'inconfort physique du spectateur, est faite de bruits industriels métalliques, répétitifs qui semblent indiquer que tout se passe près d'une gare, dans une friche industrielle abandonnée dont certaines machines tournent toujours, peut-être toutes seules.



David Lynch, *Eraserhead*, 1976.

La filiation entre les deux films est patente, mais celui de David Lynch ouvre plus grand la fenêtre de la réalité représentée et suggère en incipit peut-être une autre planète, peut-être une figure de démiurge dans l'image de l'homme actionnant un aiguillage. En effet, les derniers plans de la séquence introductive peuvent être lus de deux façons au moins : la figuration en très gros plan d'une conception — mouvement centripète vers l'intime d'un corps (il sera plus tard question de grossesse et d'un drôle de bébé), ou la sortie de la caverne de la terre vers un autre monde infiniment lointain — mouvement centrifuge; le jeu sur le noir et blanc, l'ombre et la brillance fait lire l'image de deux façons, en creux ou en plein, décuplant son pouvoir de suggestion comme figuration de l'origine. La dimension fortement symbolique de ces plans brouille la traditionnelle dichotomie théorique entre fenêtre et cadre au cinéma¹⁸ que j'ai déjà commencé à effacer : la réalité sensible représentée dont le plan prélèverait un extrait est extrêmement déroutante; la coexistence de matières et d'échelles de réalité disparates, une flaque de liquide, une crevasse dans un relief montagneux, un pan de ciel, une sorte de spermatozoïde blanchâtre étirée vue au microscope ne relèvent d'aucune expérience visuelle connue et leur dimension référentielle s'en trouve affaiblie. Elle subsiste cependant et interpelle le spectateur, car il s'agit de sécrétions du corps humain reconnaissables (plus tard dans le film, le bébé emmailloté aura la même forme que le filament gras et blanchâtre du début). L'organisation des formes, des lignes, du mouvement et de la perspective à l'intérieur du cadre construisent un univers hautement énigmatique, mais qui ne glisse jamais vers l'abstraction ou le pur symbole, car la corporalité des représentations et de la bande son qui affectent directement les spectateurs l'en empêche. Le monde d'Henry, qu'il soit issu d'un cauchemar ou d'une réalité dystopique, ou des deux, happe le spectateur dans une sorte de limbe spectral où ses sens sont fort malmenés.

18. Voir Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *op. cit.*, chapitre II, « Cinéma écran, porte et seuil », p. 45-66.

On a déjà écrit, à juste titre, que le malaise physique engendré par la perception d'images et de sons qui déclenchent le dégoût relève de l'abject kristevien¹⁹. L'intérieur et l'extérieur des corps se mélangent, le corps du bébé est sans forme reconnaissable et surtout sans peau, le poulet bouge et suinte, des filaments blanchâtres tombent sur la scène et sont écrasés par une vieille petite fille grimée en poupée, la bande-son industrielle ne s'arrête presque jamais. Le spectateur est pris dans une expérience quasi haptique d'autant plus éprouvante qu'elle n'est pas médiatisée par un semblant de logique narrative, comme c'est le cas dans les films que Linda Williams appelle de *body genre*²⁰, (films d'horreur, mélodrames ou films pornographiques), où les sécrétions sang/larmes/sperme sont motivées. Le rapport du spectateur au monde étrange de Henry va bien au-delà du rapport oculaire, et la participation spectatorielle est somatique, avant d'être intellectuelle. La surface du film, qui met en avant les matières, les corps et le tactile de manière générale déclenche la mémoire perceptuelle du spectateur à un point d'intensité rarement égalé. Elle a fait fuir de nombreux spectateurs de la salle, mais a aussi créé une communauté de fans de *Eraserhead*, à la sensibilité différente, peut-être augmentée.

19. Voir Ils Huygens, « "They're not even sure it is a baby yet"...Body Horror in *Eraserhead* », <http://inter-disciplinary.net/ati/Monsters/M4/huygens%20paper.pdf> (19 mai 2013). : « The abject, first of all is related with the boundary confusion of inside/outside that we already said is associated with body horror. Secondly, the abject is associated with the formless. The baby, lacking both bone structure and skin does not have a real body to contain it, it is unformed mass, resembling "a squashed spider or spit", as in Antonin Artaud's definition of "l'informe". A third aspect of Kristeva's abject is its association with body fluids such as blood, especially menstrual blood, urine, excrement and vomit. The blurring of the inside/outside distinction is also reflected throughout the rest of the *mise-en-scène*. Bypassing the intellect, body horror films like *Eraserhead* (and all of Lynch films) hit the viewer directly in the flesh. Pleasure is not derived from narrative resolution or from the interpretation of signs, but is caused precisely by facing the abject, which when treated in creative form is "edged to the sublime." »

20. Voir Linda Williams, « Film Bodies : Gender, Genre, and Excess », *Film Quarterly*, vol. 44, n° 4, été 1991, p. 2-13.

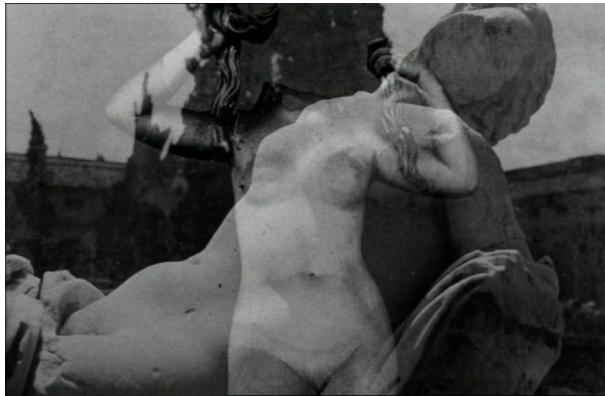
David Lynch, *Eraserhead*, 1976.

Perception et espace-temps

Le choix opéré par Chris Marker dans *La jetée* est radicalement différent. Pour mettre en scène ce récit de science-fiction postapocalyptique — situé après la Troisième Guerre mondiale et l'irradiation totale de la planète qui contraint les survivants à vivre dans des souterrains —, Marker choisit de faire un photo-roman, c'est-à-dire un film composé uniquement de photogrammes (sauf pour un plan animé), avec une voix hors champ presque en continu et des extraits de musique classique. On a beaucoup écrit sur ce film aux choix esthétiques radicaux : noir et blanc, images fixes, très peu de sons diégétiques²¹. Il met en scène l'histoire du voyage à la fois dans le temps mental et réel d'un prisonnier soumis à des expériences scientifiques. Le choix de la fixité pour représenter le déplacement dans le temps efface l'exigence narrative mimétique, mais les photogrammes des images du passé et du futur sont lestés de la trace analogique des photographies (surtout dans une époque pré-numérique). L'homme a été choisi « pour sa fixation sur une image

21. Voici ce que J. G. Ballard dit à son propos : « Ce film étrange et poétique, parfaite fusion de science-fiction, de fable psychologique et de paysages intérieurs du temps. En inventant ses propres conventions à partir d'une cicatrice, il réussit triomphalement, là où la science-fiction faillit immanquablement » (Chris Marker, *La jetée : ciné-roman*, Paris, Kargo et l'Éclat, 2008, page intérieure de couverture).

du passé », qui le rend plus apte que d'autres à supporter la douleur des expériences de voyage dans le temps, sans mourir ou devenir fou. Quand les hommes du futur lui proposent de les rejoindre, il choisit de retourner dans le passé de son souvenir d'enfance. Il s'agit bien ici de mettre en scène les possibilités augmentées du cerveau, et de figurer au plus près les mécanismes de la mémoire visuelle et du traumatisme²².



Chris Marker, *La jetée*, 1962.

22. Jean-Louis Schefer, « À propos de *La jetée* », paru originellement dans le catalogue de l'exposition *Passages de l'image*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990. Repris dans Jean-Louis Schefer, *Images mobiles : récits, visages, flocons*, Paris, POL, 1999. Consulté sur <http://simpleappareil.free.fr/lobservatoire/index.php?2008/12/17/59-a-propos-de-la-jetee-jean-louis-schefer> (21 mai 2013). Martina Witt-Jauch, « Image Versus Imagination: Memory's Theatre of Cruelty in Chris Marker's *La Jetée* », *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, n° 4, hiver 2012, <http://www.alphavillejournal.com/Issue%204/HTML/ArticleWitt-Jauch.html> (3 mai 2014).

Les différents photogrammes du passé qui affleurent à la mémoire du prisonnier sollicitent tous les sens du spectateur et la fin de la séquence qui élargit le champ à « un musée qui est peut-être celui de sa mémoire » dit la voix off, s'approche au plus près de la minéralité des statues mutilées; l'odeur et les sons des champs, la douceur des cheveux d'un enfant ou d'un chat, la promesse d'un sourire encadrée par la fenêtre d'une portière sont remplacés par la dureté de la pierre, l'immédiateté du grain de la tête puissante et aveugle filmée en gros plan et en contre-plongée, énigmatique, qui s'efface derrière le visage souffrant de l'homme, en un superbe fondu-enchaîné²³. L'intimité de la mémoire individuelle s'enlace autour d'une représentation intemporelle de l'humain²⁴ qui une fois de plus, mêle mouvement centripète et centrifuge; le fondu enchaîné figure les capacités du cerveau humain à transcender les limites de l'espace-temps, la frontière entre le soi et l'autre, le sujet et l'objet. Dans *La jetée*, l'image souvenir obsédante qui structure toute la narration se révèle être l'instant de la mort du personnage, dans une boucle temporelle rappelant Borges. Le film montre un individu qui repousse ou élargit les frontières de la perception humaine en expérimentant une sorte de collusion ontologique entre sa mémoire et son inconscient et un monde extérieur angoissant. L'hypothèse de la folie est écartée²⁵, et le spectateur se retrouve emprisonné dans un espace-temps en boucle, source de malaise profond que la distance créée par la succession des photogrammes et la beauté de la voix récitante réussit tout juste à juguler.

Il s'agit donc dans les trois films que je viens d'analyser d'intensifier à l'extrême les arcs de la perception, y compris entre écran et spectateurs. Il s'agit peut-être aussi de frôler le Réel lacanien

23. Voir Suzanne Liandrat-Guigues, *Cinéma et sculpture, un aspect de la modernité des années soixante*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 85-88.

24. On s'éloigne ici de la filiation reconnue par Marker lui-même et d'autres ensuite entre *La jetée* et *Vertigo* (Alfred Hitchcock, États-Unis, 1958, 128 min.), et donc d'une vision romantique et fantastique de la spirale retournée du temps.

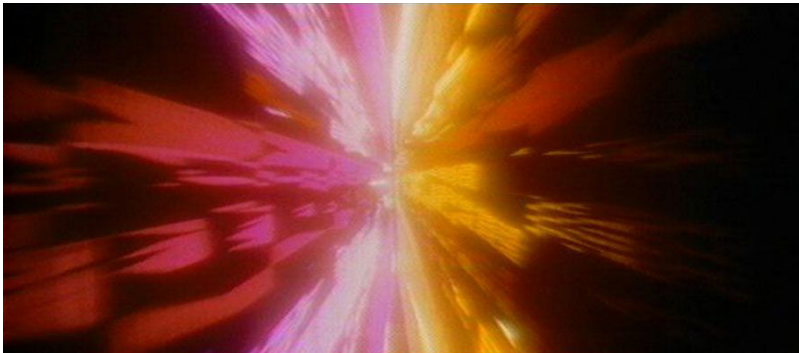
25. Contrairement à *Vertigo*.

impossible par tous les sens, tout en maintenant le cadre du plan et la répétition structurante du champ contrechamp.

Perception et posthumain

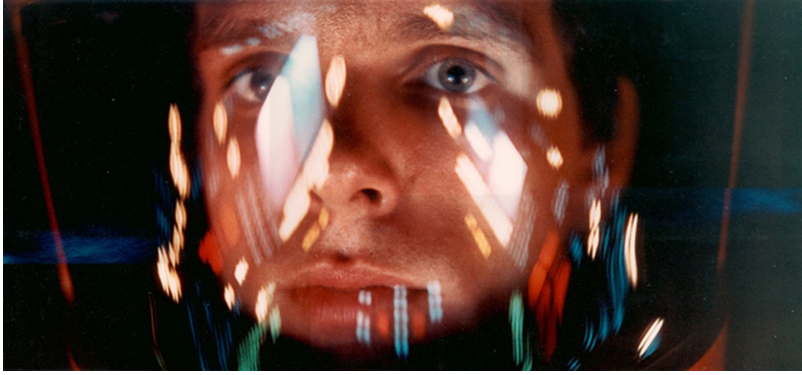
D'une certaine manière, les trois derniers films de mon corpus, qui appartiennent tous de manière affichée au genre de la science-fiction, vont moins loin dans « l'autonomie du récit des images » de la perception humaine augmentée, car leur mouvement est uniquement centrifuge, même quand il s'agit de se servir de la nature du rêve humain, comme dans *Inception*. Comme les précédents, ces trois films thématisent la question de la perception et proposent un certain nombre de séquences à forte dimension métaphilmique. Mais ce sont les effets plutôt que les mécanismes d'une perception augmentée qui y sont traités.

Dans *2001*, nous restons à l'extérieur du casque de Bowman lors du voyage intersidéral vers Jupiter, que la technique du slit-scan utilisée pour la première fois au cinéma a rendu célèbre²⁶.



Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, 1968.

26. Le slit-scan est un procédé photographique et cinématographique utilisé classiquement dans la photographie statique pour obtenir des flous et des déformations. Il a été perfectionné pour le cinéma et permet d'obtenir un flux multicolore de type psychédélique, qui entraîne le spectateur dans un dédale lumineux changeant.



Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey, 1968.

Comme Bowman, le spectateur est happé par le mouvement de fuite vers l'infini des lignes colorées qui se remplacent sans cesse. Les déformations psychédélics des formes et des couleurs émerveillent et sidèrent. Cependant, les gros plans en contrechamp sur l'œil et le visage brouillé de Bowman derrière le casque mettent une fois de plus le spectateur dans une position ambiguë et l'empêche de jouir du spectacle en toute innocence. Ce visage apparaîtra prématurément vieilli et usé au bout du voyage, avant de se retrouver, d'une autre manière que dans *La jetée*, au point de suture de la boucle du temps (le fameux monolithe noir, qui apparaît une première fois dès le début du film, remplaçant l'image obsédante). Nous ne rentrons pas dans la tête de Bowman, mais nous voyons les effets sur son visage qui semble se déliter d'une perception inassimilable d'un espace-temps suprahumain.

Dans *Minority Report* et *Inception*, la perception augmentée des personnages est instrumentalisée dans la diégèse, mise au service d'un État totalitaire ou d'une compagnie privée d'espionnage industriel qui rentre dans les rêves d'autrui pour y voler des informations ou influencer des décisions. Dans *Minority Report*, des expériences ont permis d'isoler trois enfants au cerveau endommagé et surpuissant, les *precogs*, qui voient les crimes à l'avance. Alors que les trois *precogs* baignent dans un liquide laiteux et sont maintenus en demi-sommeil, comme des pré-nouveaux-nés, leurs visions sanglantes sont projetées

sur des écrans géants qui permettent aux policiers du *Precrime* de se rendre à l'endroit repéré et d'empêcher le crime d'avoir lieu. Les rêves de ces êtres humains à la perception augmentée servent un État policier qui punit avant même que l'acte n'ait eu lieu. La scène où le policier Anderson rend visite aux *precogs* et où l'un d'entre eux, Agatha, saisie par une vision de meurtre, s'agrippe à lui utilise le classique champ/contrechamp, mais dédoublé à l'intérieur de la diégèse par le système de projection des images mentales des *precogs* munis de casques capteurs sur un écran qui reproduit leurs visions. La caméra passe ainsi de Agatha agrippée à Anderson à l'écran divisé en trois qui reproduit sa vision, dans une nouvelle structure de champ/contrechamp où projecteur (Agatha) et projection (écran) sont de chaque côté de la caméra.

Chaque vision nouvelle est filmée comme un événement traumatique pour le *precog* humain qui l'envoie. La séquence met en scène la rencontre entre le cerveau qui voit le futur et celui qui reçoit son image dans une étreinte physique insupportable. Elle montre de façon surdéterminée la souffrance que la perception augmentée entraîne dans tous les films de mon corpus. On peut alors aller jusqu'à se demander s'il ne faut pas penser les choses à rebours, et si ce n'est pas la souffrance qui entraîne une modification de la perception (plus aigüe, déplacée). C'est peut-être un événement traumatique fondateur, ou une appréhension directe d'une violence première du monde et du chaos de l'esprit humain (Antonin Artaud) qui déclenchent une perception différente de l'espace-temps²⁷. Les constructions cinématographiques borgésiennes d'un temps en spirale deviennent ainsi des reconstructions nécessaires de figuration de l'insupportable, des structures de répétition qui contiennent le malaise sensoriel de la représentation de l'informe, de l'indifférenciation, de la mémoire traumatique. C'est la thèse de Martina Witt sur *La jetée*, où elle y fait référence à Freud, Deleuze,

27. Martina Witt-Jauch analyse *La jetée* comme une version cinématographique du théâtre de la cruauté d'Artaud. Voir Martina Witt-Jauch, « Image Versus Imagination: Memory's Theatre of Cruelty in Chris Marker's *La jetée* », *op. cit.*

et Halbwachs : « The reconstruction of traumatic events leads to the subjectivisation of the individual. It is the true work of memory in art when sensation is conserved rather than commemorated²⁸ ».

En guise de conclusion, évoquons le film de Christopher Nolan, *Inception* qui, de manière inverse, affiche les reconstructions de l'esprit comme telles, et met en scène des rêves emboîtés les uns dans les autres censés figurer les différentes couches de la psyché humaine. L'espace paradoxal à la Escher de l'escalier de Penrose qui monte à l'infini montre ses sutures, et son schéma de construction.



Christopher Nolan, *Inception*, 2010.

L'architecte des rêves, lorsqu'elle apprend à construire les différents niveaux du parcours onirique induit dans lequel ses acolytes devront évoluer pour voler les secrets cachés au plus profond de la psyché de la victime, pose une question à la fois évidente et sans réelle réponse : « How big these levels have to be? ». En effet, même si on peut trouver l'argument d'*Inception* sur la structure des rêves extrêmement réducteur et mécaniste, la question est pertinente :

28. *Ibid.*, p. 10.

quelle est l'ampleur des mécanismes de survie nécessaires à l'esprit humain pour échapper au réel perçu, et jusqu'où peut-on le séparer du corps? Les modifications de la perception humaine relèvent-elles des limites et de la résistance sensorielles et psychiques de l'humain ou peut-on réellement parler de perception augmentée, comme on a pu parler d'homme augmenté? L'expérience spectatorielle, par sa mise en avant des sens, nous rappelle que le questionnement sur les frontières de l'humain ne peut pas faire l'économie d'une réflexion sur les modalités rhizomantes de la perception. Sa mise en regard avec le rêve dans les films de notre corpus met l'accent sur la force du lien entre cerveau et sens et rappelle l'injonction blakienne : « But first the notion that man has a body/distinct from his soul must be expunged[...] for man has closed himself up, till he sees all things thro' the narrow chinks of his cavern²⁹ ». Le cinéma agrandit l'ouverture de la caverne et interroge directement les fenêtres de la perception humaine.

29. William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*, plate 14, 1790.

Arnaud Regnauld

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

Filmtext 2.0 de Mark Amerika, ou
les spectres de la phogitographie
numérique

There are emptinesses to be filled with nothing but
seeing — and in seeing, being nothing but that which
fills our eyes with the ghosts of digital thoughtography¹.

Mark Amerika
Cinésécriture.1

Mis en ligne en 2002, *Filmtext 2.0*² est le troisième et dernier
opus d'une trilogie qui relève du *net.art*, comprenant
*GRAMMATRON*³ (1993-1997) et *PHON:E:ME*⁴ (1999).
Mark Amerika transforme l'exploration de chacune de ses œuvres

1. Mark Amerika, *Cinésécriture.1*, <http://www.altx.com/ebooks/c1.html> (7 février 2014), p. 9.

2. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, <http://www.markamerika.com/filmtext> (7 février 2014).

3. Mark Amerika, *GRAMMATRON*, <http://www.grammatron.com/index2.html> (10 octobre 2014).

4. Mark Amerika, *PHON:E:ME*, <http://phoneme.walkerart.org> (10 octobre 2014).

en une expérience multimédia qui très vite sature les capacités cognitives et sensorielles du lecteur/utilisateur (musique, texte, image), empruntant notamment à l'esthétique cyberpunk et au jeu vidéo, entre autres aspects de la culture pop revendiqués par l'artiste. Le matériau culturel que recycle indéfiniment Mark Amerika façonne ainsi notre expérience de lecture, chaque nouvel opus proposant qui plus est le remix du précédent tout en cherchant à dégager de nouveaux rapports intersémiotiques. Or, une fois sous l'emprise du dispositif machinique, le lecteur/utilisateur (ou spect-acteur) devenu cyborg se trouve entraîné dans de multiples boucles récursives qui échappent partiellement à son contrôle, mais répondent néanmoins à l'activation de liens, ou zones actives, par un simple clic ou un passage de la souris : « I link therefore I am⁵ » déclare ainsi le narrateur de *HTC*. Cependant, dans un contexte où la pensée se trouve sans cesse interrompue, ou tout au moins saturée par d'incessants flux médiatiques, dans quelle mesure et selon quelles modalités l'imbrication de l'homme et de la machine permet-elle l'élaboration d'une « subjectivité digitale »? Ou pour le dire à partir d'une citation tirée de *Cinescripture.1*, ouvrage qui repose sur une série de collages textuels et visuels de matériaux infiniment recyclés⁶, à leur tour largement remixés dans *Filmtext 2.0* :

Digital Being.

To be is to blur. Is to behave, to take on an action and do,
as in rhetorically suggest oneself, to submit as evidence.

And then, fade to black...⁷

5. Mark Amerika, *HTC*, <http://www.altx.com/htc1.0/intention.html> (7 février 2014).

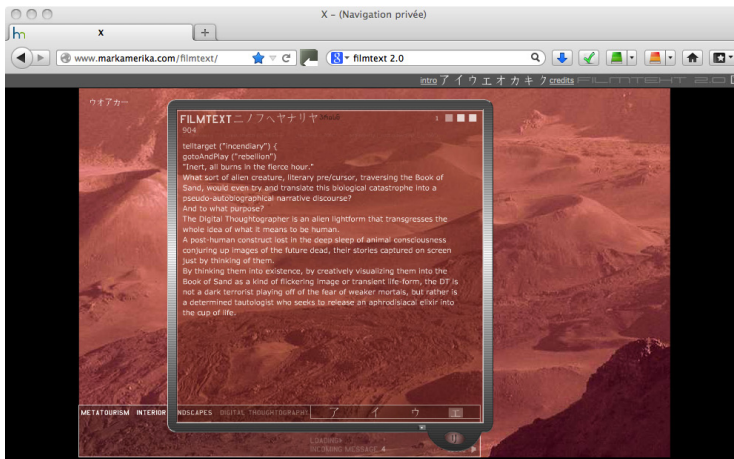
6. « [T]his experimental art ebook composed by Amerika and designed by J.P. Williams, is a digital remix of many thoughts initially generated by the likes of Rimbaud, Jabes, Barthes, Heidegger, Baudrillard, and a host of others. The experimental typography, color field design, language play, and digital imagery captured by Amerika, manifest a new kind of screenal reading space that highlights the artist's attempt to call into question what it means to be human in a post-apocalyptic culture bombarded by seemingly disconnected imagery. » (Mark Amerika, *Cinescripture.1*, *op. cit.*, blurb.)

7. *Ibid.*, p. 32.

Les textes-images mobiles entrecoupés de séquences sonores machiniques qui composent *Filmtext 2.0* manifestent en effet l'évanescence proprement spectrale de ce qui échappe au toucher, et pourtant *s'imprime* et fait retour selon un régime de sensorialité, tributaire de la technique qu'il s'agira pour nous d'interroger en tant qu'il ouvre, ou non, sur une redéfinition de l'être-au-monde.



Capture d'écran de « Level 7.2 »



Capture d'écran de « Level 5.1 »

La surcharge cognitive que génère *Filmtext 2.0* témoigne de l'accélération technologique propre aux nouveaux médias, soumettant l'utilisateur à une temporalité qui échappe au champ de l'expérience, à savoir le flux d'un perpétuel « présent ». Il convient cependant de différencier deux formes de temporalité liées à la notion de temps réel. D'une part, la temporalité liée aux processus informatiques, que la conscience humaine ne saurait ressaisir en tant qu'objets temporels, c'est-à-dire comme un objet dont le temps d'écoulement coïnciderait avec celui de la conscience dont il est l'objet. En ce sens, le temps réel des processus informatiques comble l'écart dont dépend la phénoménalisation du temps, c'est-à-dire l'espace qui sépare la conscience de l'inscription technique du temps⁸. D'autre part, la représentation de ces mêmes processus à travers les médias, dits en temps réel, lesquels se situent malgré tout à une échelle humaine, quand bien même ils mimeraient, à l'instar de *Filmtext 2.0*, la fusion de la perception et de la rétention tertiaire⁹. Ce par quoi l'on entend désigner ici l'objet technique dans lequel s'extériorise la mémoire, dans une boucle sans fin ne permettant pas l'émergence de la conscience d'un temps historique. Autrement dit, une telle fusion entraînerait l'éclipse de la *différance* constitutive du temps. Le passé se trouve en effet court-circuité par le temps réel du spectacle qui se joue à l'écran et nous maintient dans un éternel présent hypnotique, couplé à la machine. D'où la nécessité de réaffirmer la *différance* pour maintenir la dimension auratique de

8. À ce sujet, voir la lecture de la notion de temps réel chez Stiegler que fait Mark Hansen, « 'Realtime Synthesis' and the *Différance* of the Body : Technocultural Studies in the Wake of Deconstruction », *Culture Machine*, vol 6, 2004, <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/9/8> (8 mai 2013).

9. Pour Bernard Stiegler : « *Rétentions tertiaires*. Elles sont le propre de l'espèce humaine. Ce sont les sédimentations hypomnésiques qui se sont accumulées au cours des générations en se spatialisant et en se matérialisant dans un monde d'artefacts — "supports de mémoire", c'est-à-dire *hypomnémata* —, et qui permettent de ce fait un processus d'individuation psycho-socio-technique. » (« Les grammatisations du lecteur », Compte-rendu annoté de la conférence de Bernard Stiegler sur les grammatisations du lecteur à la Cité du livre d'Aix-en-Provence lors du colloque « Les métamorphoses du livre numérique », 30 novembre et 1er décembre 2009, <http://arsindustrialis.org/les-grammatisations-du-lecteur>.)

l'œuvre, c'est-à-dire cette « trame singulière d'espace et de temps » évoquée par Benjamin dans « Petite histoire de la photographie¹⁰ ».



Capture d'écran de « Level 3 »

« Aura is interface », peut-on lire en effet dans « filmtxt 428 » (niveau 3), forme aphoristique pour le moins énigmatique. Or, si l'on reprend une autre définition que donne Benjamin de l'aura¹¹, à savoir « l'unique apparition d'un lointain, quelle que soit sa proximité¹² », apparition liée à un moment dans le temps par opposition à l'infinie répétition rendue possible par la reproductibilité technique, on comprend qu'à l'unicité de l'objet dont l'observateur pouvait encore faire l'expérience, c'est-à-dire élaborer le récit d'un vécu en dehors de toute médiation technologique¹³, se substitue la médiation technique comme seule modalité paradoxale de l'apparition d'un lointain sur le mode de la hantise s'articulant sur sa différence constitutive. Je m'inspire ici de la relecture du concept d'aura proposée par Georges

10. Walter Benjamin, « Petite histoire de la photographie », *L'Homme, le langage et la culture*, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Paris, Denoël, 1974 [1931], p. 70.

11. Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technique », *CŒuvres III*, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, traduction revue par Rainer Rochlitz, Paris, Gallimard, 2000 [1939], p. 269-316.

12. Walter Benjamin, « Le conteur », *CŒuvres III*, *op. cit.*, [1936], p. 278.

13. Giorgio Agamben, *Enfance et histoire*, traduit de l'italien par Yves Hersant, Paris, Éditions Payot & Rivages, 2002 [1978].

Didi-Huberman¹⁴. Autrement dit, le paradigme « Tel écran, tel écrit » (WYSIWYG) nécessite malgré tout que soit prise en compte la dimension interfacique du processus pour « laisser à l'espace le temps de se retramer autrement, de redevenir du temps¹⁵ ».

Or, comme semble l'indiquer le texte de la séquence intitulée « filmtext 929 » (niveau 7.2), *Filmtext 2.0* se présente comme un instrument dont les structures de commandement et de contrôle sont masquées par le spectacle qu'il nous donne à voir. Il s'agit en effet de faire l'expérience simulée d'une désobjectivation radicale induite par la saturation des flux médiatiques, et ce, avant de pouvoir élaborer une réflexion sur notre rapport aux médias.

A command and control storyworld camouflaged as a cluster of interconnected alien light forms transmuted [sic] simultaneous explosions of well-rehearsed action scripts writing out a psychosynaesthetic language in mercurial quicktime.

Is the war over yet?

The war is over the subject.

These are the seasons of hell full of negative hallucinations.

Post-apocalyptic orgiastic bombardments¹⁶.

Derrière ce télescopage de métaphores et de néologismes à première vue déroutants, on entend pourtant l'écho des premières lignes du *Manifeste cyborg* de Donna Haraway que Mark Amerika déplace dans le contexte d'une relecture de la guerre moderne comme spectacularisation du réel par les médias :

And modern war is a cyborg orgy, coded by C3I, command-control-communication-intelligence, an \$84 billion item in 1984's US defence budget. I am making an argument for the cyborg as a fiction mapping our social and bodily

14. Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les éditions de Minuit, 1992, p. 103-123.

15. *Ibid.*, p. 105.

16. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, *op. cit.*, « Filmtext 818 », Level 2.

reality and as an imaginative resource suggesting some very fruitful couplings¹⁷.



Capture d'écran de « Level 03 »

Or, si l'on suit les théories de Vilèm Flusser dont Mark Amerika est un fervent lecteur, le temps de l'image technique ouvrirait sur le dépassement de l'histoire¹⁸. L'image ne fait pas l'objet d'une lecture séquentielle. Elle se perçoit d'un bloc, contrairement à la linéarité du texte sur laquelle repose l'idée d'une linéarité de l'histoire, par opposition à la boucle associée à l'image : « The linearity of history is turned against the circularity of technical images. History advances to be turned into images — posthistory¹⁹ ». On peut d'ailleurs se demander si les paysages d'apocalypse dont s'affichent les images ne correspondent pas avant tout à une tentative de représenter la fin

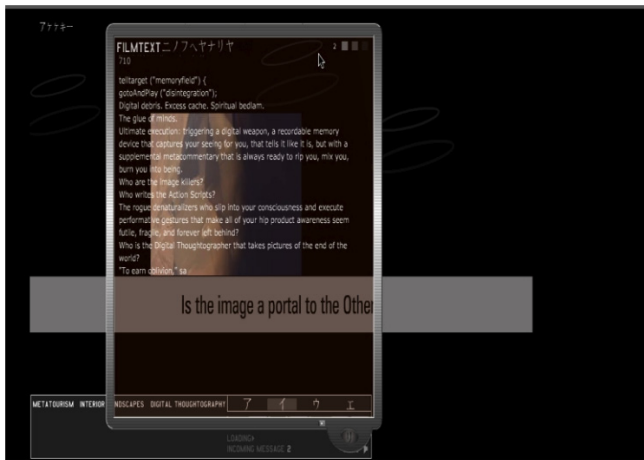
17. Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, p. 149.

18. Vilèm Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, traduit de l'allemand par Nancy Ann Roth, *Electronic Mediations*, vol. 32, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, 2011, p. 15.

19. *Ibid.*, p. 57.

de l'histoire *par l'image* : « Who is the Digital Thoughtographer who takes pictures of the end of the world²⁰ ». Les flux d'informations qui assaillent et saturent nos sens se substituent en effet à notre capacité imageante : il nous est impossible de construire un point de vue, et encore moins un récit de notre expérience, dès lors que nous sommes confrontés à la multiplication des cadres et des sensations visuelles et sonores.

La question qui se superpose au script qui s'affiche sur différents écrans à l'instar de l'exemple reproduit ci-dessous n'est pas fortuite²¹ : « Is the image a portal to the Other ».



Capture d'écran de « filmtext 710, Level 2 ».

Mark Amerika joue sur une double acception de l'Autre ici : à la fois figure de la créature extraterrestre à l'origine de cette fiction, le *Digital Thoughtographer*, et alter ego, dont l'image invisible serait le médium à l'instar du visage de l'homme qui renvoie à Dieu qui l'a fait à son image, ce qui explique l'interdiction portant sur les

20. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, *op.cit.*, « Filmtext 818 », Level 2.

21. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, *op.cit.*, « Filmtext 710 », Level 2.

images dans les trois grandes religions monothéistes²². On est tenté de lire dans cette référence à la métaphysique le reflet de la crise du politique qu'entraîne la disparition de l'autorité, laquelle ne relève ni de la persuasion, ni de la force, mais permet néanmoins au sujet de se situer par rapport à la figure transcendante du Père à partir de laquelle s'élabore un monde commun²³. En d'autres termes, comme l'énonce Jean-Luc Nancy, « nous devons arriver à penser une totalité dans laquelle ne vaut plus la distinction entre nature et technique et dans laquelle, en même temps, ne vaut plus un rapport de "ce monde" à un quelconque "autre monde"²⁴ ». À ce titre, le *Digital Photographer* est non seulement présenté comme posthumain, mais surtout en des termes proprement démiurgiques qui transcendent le champ de l'humain :

The Digital Thoughtographer is an alien lightform that transgresses the whole idea of what it means to be human. A post-human construct lost in the deep sleep of animal consciousness conjuring up images of the future dead, their stories captured on screen just by thinking of them. By thinking them into existence, by creatively visualizing them into the Book of Sand as a kind of flickering image or transient life-form, the DT is not a dark terrorist playing off of the fear of weaker mortals, but rather is a determined tautologist who seeks to release an aphrodisiacal elixir into the cup of life²⁵.

Or, en dépit des multiples références à la mécanique du désir, ce que met en scène *Filmtext 2.0*, c'est d'abord la terreur que génère le bombardement incessant auquel nous soumettent les flux médiatiques, terreur tautologique qui entrave non seulement notre capacité d'agir, mais signe l'abolition du monde comme tel dans une

22. Vilém Flusser, *op. cit.*, p. 156.

23. Avital Ronell, *Loser Sons. Politics and Authority*, University of Illinois Press, Urbana, Chicago et Springfield, 2012, 208 p.

24. Jean-Luc Nancy, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, Paris, Galilée, 2012, p. 57.

25. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, *op. cit.*, filmtext 904, Level 5.

pure répétition dont on connaît le rapport étroit à la mort²⁶. En effet, dès lors que la perception colle à un objet dont elle ne peut plus définir les contours, le terme même d'objet étant devenu inadéquat, comment redéfinir les contours d'un monde devenu *im-monde*, s'expulsant lui-même hors de ses propres confins jusqu'à s'épancher hors du sens? Comment échapper à ce régime d'équivalence générale, à cet environnement généralisé qui ne constitue pas un monde en soi et aboutit à « l'assujettissement virtuellement intégral de tous les existants²⁷ »? En outre, la compulsion de répétition que semble illustrer *Filmtext 2.0* en recyclant les mêmes images à l'envi n'est pas sans rappeler les mécanismes traumatiques d'un souvenir qui ne saurait être réinvesti. En effet, à la mémoire morte de l'archive numérique qui sert de support à l'œuvre s'oppose la mémoire vive tout entière tendue vers l'instant au point de suspendre la réflexivité qui en permettrait la fixation sous forme de souvenir, geste de mise à distance à partir duquel pourrait enfin s'élaborer *une histoire*.

Il s'agit toutefois d'un phénomène traumatique paradoxal en ce qu'il évoque un passé qui n'a jamais été présent, lui-même doublé d'un présent qui ne peut s'inscrire en tant que tel dans une véritable temporalité, et de fait s'anéantit dans une répétition tautologique et délétère, laquelle serait le symptôme d'un discours qui cherche à rester vivant sans se laisser anéantir par l'événement traumatisant qui en marque l'ouverture. Or, si l'on suit ici l'analyse d'Angelika Rauch, il s'agit de la structure même de l'expérience (*Erfahrung*) dont Benjamin déplorait pourtant la dévaluation à l'âge de la reproductibilité technique :

[...] the pathological or “pathetic” (from Greek: *pathein*) quality of experience and its memory in repetitive affects, rather than indicating a clinical label for disturbance,

26. Sigmund Freud, *Au-delà du principe de plaisir*, traduit de l'allemand par Elise Pestre, Jean Laplanche et Jean-Bertrand Pontalis, Paris, Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2010 [1920], 160 p.

27. Jean-Luc Nancy, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, *op.cit.*, p. 51.

signifies the temporal structure of experience per se, in the sense of Walter Benjamin's *Erfahrung* which implies an uncompleted process that awaits belated completion before it can be incorporated into the self²⁸.

Le principe de la hantise propre au trauma réside précisément dans l'inachèvement du processus d'incorporation, ou de la réflexivité de la mémoire qui définit l'expérience comme *Erfahrung*, sans que l'on retombe pour autant dans le pur vécu de l'expérience comme *Erlebnis*. C'est pourquoi il me semble possible de définir cette forme de hantise du point de vue de la dimension auratique propre à l'archive, numérique ou non, en tant qu'elle est également un lieu traumatique : en tant qu'archive, *Filmtext 2.0* assure à la fois préservation et destruction de la mémoire à travers la répétition des mêmes boucles visuelles. Parler de la dimension auratique d'une telle œuvre peut paraître d'autant plus paradoxal qu'elle illustre la reproductibilité technique et l'industrialisation décriées par Benjamin. Du fait de la nature archivée de *Filmtext 2.0*, il ne s'agit pas ici d'une répétition non différentielle, mais bien d'une itération qui assure la survie de la mémoire en l'ouvrant sur l'à-venir. Toujours prise dans le mouvement de la différence sur le mode d'une itération aveugle telle que l'illustre la récurrence des images qui se nourrissent les unes des autres, et hantent notre imaginaire, mais sans jamais se cristalliser en une figure entièrement signifiante. Ou, pour le dire autrement, cette fois avec Cathy Caruth :

[...] the event is not assimilated or experienced fully at the time, but only belatedly, in its repeated possession of the one who experiences it. To be traumatized is to be possessed by an image or an event not assimilated or understood at the time²⁹.

28. Angelika Rauch, « Post-Traumatic Hermeneutics: Melancholia in the Wake of Trauma », *Diacritics*, vol. 28, n° 4, « Trauma and Psychoanalysis », hiver 1998, p. 118.

29. Cathy Caruth, *Trauma: Explorations in Memory*, C. Caruth [dir.], Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1995, p. 4-5.

Filmtext 2.0 rend en effet problématique la mise en récit de ce que le lecteur perçoit à l'écran, c'est-à-dire le partage d'une *expérience*³⁰ subjective si radicalement autre qu'elle ne saurait être ni maîtrisée sur un mode réflexif (*Erfahrung*), puisqu'elle échappe à l'intellection, ni se réduire à un pur vécu sans mémoire (*Erlebnis*), car elle continue à hanter le sujet. À ce stade de l'analyse, il convient de souligner que l'*Erlebnis* est associé chez Benjamin à l'expérience du choc produit par le travail à la chaîne qui soumet l'ouvrier à la répétition infinie du même geste sans lien avec ce qui suit ou ce qui précède (*Schockerlebnis*), dislocation du temps proche du trauma qui revient à oblitérer l'histoire et le sujet³¹. Le sujet se trouve ici pris au piège d'une boucle perpétuelle où tout n'est plus qu'hallucination faute de référent extérieur, comme semble l'indiquer la citation suivante, et dont le raisonnement circulaire est à première vue irrecevable. Cet argument rend toutefois compte de l'arasement des consciences induit par la répétition machinique des flux médiatiques simulés par l'œuvre, illustré ici par un syllogisme qui tourne en boucle. Il semblerait que l'on ait basculé dans l'hyperréalité théorisée par Baudrillard qui à son stade ultime signe la fin de toute fiction³² :

I am not sure I can see anything any more.

My perception — my field of perception — is traumatized with thought.

Endless questioning thoughts that doubt whatever it is I see wherever I see it. Is it real?

30. Voir Arnaud Regnauld, « L'expérience de soi dans *GRAMMATRON*, *PHON:E:ME* et *Filmtext 2.0* de Mark Amerika », *L'expérience II*, Laure de Nervaux-Gavoty [dir.], Paris, Michel Houdiard Éditeur, 2013, p. 161-175.

31. Walter Benjamin, « Sur quelques thèmes baudelairiens », *CŒuvres III*, *op. cit.*, p. 364-365.

32. À ce sujet, Jean Baudrillard note que « Les modèles [...] sont immanents, et ne laissent donc place à aucune sorte de transcendance imaginaire. Le champ ouvert est celui de la simulation au sens cybernétique, c'est-à-dire celui de la manipulation tous azimuts de ces modèles (scénarios, mise en place de situations simulées, etc.), mais alors rien ne distingue cette opération de la gestion de l'opération même du réel : il n'y a plus de fiction ». (Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 179).

It can't be real. It can't be real because I've never seen it before and unless I've seen it before I don't know it and if I don't now it how it [sic] can it be real?

Therefore: it must be imagined.

Like a bad movie that has somehow been scripted right into the core of my complacent imagination. Perception itself has now become terrorized³³.

Dans le cas de nos perceptions visuelles, nous sommes confrontés au problème suivant : pour qu'une image fonctionne comme telle, elle doit être associée à une interprétation. Or, si la composante iconique semble se dérober, je réfère ici à l'image mentale qui constitue la photographie composite d'une certaine généralité et nous fait a priori défaut face à des flux visuels qui ne renvoient à aucun référent archivé dans notre mémoire (et pour cause, ce désert du réel³⁴, cher à Baudrillard, renvoie à un univers post-apocalyptique), c'est la répétition et la modulation des mêmes images qui tournent en boucle et finissent par constituer notre champ référentiel pour appréhender cette œuvre autoréflexive. Le travail d'indexation s'effectue à partir de la performance de l'œuvre, engendrant un phénomène de déjà-vu, relativement flou sur le plan temporel, car il nous est difficile d'estampiller l'expérience visuelle en la reliant à un moment précis, ce qui entraîne le brouillage du symbolique. Or, comme l'indique le titre de son œuvre, Mark Amerika cherche à faire coexister la synchronie de l'image avec la diachronie de l'écrit. Or, si le texte bascule dans le visuel, sa mise en mouvement à la manière d'un télex, lettre après lettre, entraîne la discrétisation du flux cinématographique, ce qui de fait, interrompt la boucle visuelle et *grammatise le temps*.

33. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, op. cit., « Filmtext 936, Level 01 ».

34. À ce sujet, Jean Baudrillard note : « Aujourd'hui, l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. [...] C'est désormais la carte qui précède le territoire — précession des simulacres —, c'est elle qui engendre le territoire et [...] c'est aujourd'hui le territoire dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte. C'est le réel, et non la carte, dont les vestiges subsistent ça et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire mais le nôtre. Le désert du réel lui-même ». (Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 10).

Face à la saturation des flux, il s'agit de construire non seulement un point de vue, mais une subjectivité composite et mobile qui s'appuierait sur de nouveaux branchements et autres assemblages, sans avoir peur de *perdre sa place*. La fiction apocalyptique de la phogitographie numérique signe la disparition à venir du sujet regardant en traçant les contours d'une relation singulière à soi-même, une image aveugle de sa propre perte, en miroir de l'absolue singularité de l'autre dans la mort dont persiste une impossible image à venir. Pour le dire avec Derrida dont on étend quelque peu le propos, en participant à la performance de *Filmtext 2.0*, je me retrouve confronté à une image de « moi ayant été ou devant avoir été, moi déjà mort dans le futur antérieur et dans le passé antérieur de ma photographie [mentale]³⁵ ». Or, « comme nous savons que, une fois prise, une fois captée, telle image pourra être reproduite en notre absence, comme nous le savons déjà, nous sommes déjà hantés par cet avenir qui porte notre mort. Notre disparition est déjà là³⁶. »

Cependant, contrairement aux théories de Baudrillard quant à la disparition de l'altérité du double dans la simulation de l'hyperréalité³⁷, cet Autre dont l'image serait le portail ou l'interface renvoie au statut de « l'image comme opérateur de séparation qui construit la visibilité de soi comme autre³⁸ », ce qui revient à articuler l'espace et le temps en réintroduisant la différance constitutive du

35. Jacques Derrida, « Les morts de Roland Barthes », *Psyché. Invention de l'autre, tome 1*, Paris, Galilée, 1987, p. 267.

36. Jacques Derrida et Bernard Stiegler, *Echographies de la télévision*, Paris, Galilée-INA, 1996, p. 130.

37. À ce sujet, Jean Baudrillard affirme qu'« il n'y a plus de double, on est toujours déjà dans l'autre monde, qui n'en est plus un autre, sans miroir ni projection ni utopie qui puisse le réfléchir — la simulation est infranchissable, indépassable, mate, sans extériorité — nous ne passerons même plus “de l'autre côté du miroir”, ceci était encore l'âge d'or de la transcendance ». (Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 183).

38. Marie-José Mondzain, « Qu'est-ce que voir une image? », *UTLS*, Paris, coll. « Image fixe, image mouvante », 85 min., http://www.canalu.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/qu_est_ce_que_voir_une_image.1405 (13 juillet 2004).

sens. Or, tout geste imageant peut se comprendre comme le partage d'un monde donné à voir, et revêt en ce sens une dimension politique : dans le dessaisissement de soi, prélude à la recomposition de la subjectivité au gré des flux médiatiques, le sujet peut participer à l'élaboration d'un monde commun, ou peut-être plus justement à la construction mobile d'une pluralité de mondes dans une écologie technique, ou *écotechnie*, où tout est toujours plus lié :

La « création » est la techné des corps. [...] Notre monde est le monde de la « technique », le monde dont le cosmos, la nature, les dieux, le système complet dans sa jointure intime s'expose comme technique : monde d'une écotechnie. L'écotechnie fonctionne avec des appareils techniques, sur lesquels elle nous branche de toutes parts³⁹.

Partant du postulat que le monde de l'homme est toujours déjà une création technique, et sachant que l'événement de la technique est fondamentalement dénaturant, la catégorie du posthumain n'est-elle pas toujours déjà celle de l'humain en tant qu'il est un être technique? Ce qui a changé, et ce que démontre en partie l'environnement numérique dans lequel s'inscrit *Filmtext 2.0*, c'est l'échelle à laquelle des catégories telles que l'animal, le végétal ou plus précisément ici le divin, catégories qui permettaient traditionnellement de définir l'humain, se trouvent minées, expropriées par l'intervention d'un processus technoscientifique omniprésent qui les lamine et délocalise. Dans le contexte d'un environnement technique généralisé, à la lumière de l'œuvre photographique de Mark Amerika, on peut conclure avec Jean-Luc Nancy qu'« il faudra apprendre la "technique" comme l'infini de l'art qui supplée une nature qui n'eut et qui n'aura jamais lieu. Une écologie bien entendue ne peut être qu'une technologie⁴⁰ ».

39. Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Paris, Métailié, 2006 [1992], p. 78.

40. Jean-Luc Nancy, *Le sens du monde*, Paris, Galilée, p. 66.



Pierre Cassou-Noguès

Université Paris 8, LLCP

Pourquoi le posthumain perd son temps, mais ne traîne pas

Je défendrai ici la thèse que la numérisation de nos activités induit avant tout une modification de notre temporalité, laquelle se caractérise par l'impossibilité de « traîner » qui remet ensuite en question le statut du sujet. Que suis-je? Comment décrire mon existence en tant que je? Cette question parcourt la philosophie depuis Descartes et — c'est que je voudrais montrer — prend une nouvelle forme dans le passage au numérique parce que s'est modifiée radicalement la représentation que nous pouvions nous faire du temps dans lequel nous vivons. Je souligne la numérisation de nos activités, du passage au numérique, pour marquer le fait qu'une part grandissante de nos activités, de nos gestes, s'accomplissent devant l'écran ou, disons, par la médiation de machines numériques, d'ordinateurs, reliés entre eux en réseau : nous en allumons un (un ordinateur au sens propre, une tablette, un téléphone intelligent) pour travailler, discuter avec des amis,

commander une pizza, trouver un appartement, faire nos papiers d'identité, etc. Mais ce n'est pas seulement la durée de ces activités qui augmente, le temps que nous passons devant un écran, mais leur importance dans l'image que nous nous forgeons de notre vie et de nous-mêmes. À tort ou à raison, nous nous voyons passer notre vie devant l'ordinateur, et cette position détermine cette vie et notre être en tant que sujet. Or, à mon sens, ce n'est pas que la numérisation de nos activités nous rende idiots. Pas plus qu'elle conduise à une accélération de notre temporalité, comme si tout allait toujours plus vite. Je soutiendrai plutôt que la numérisation nous interdit de traîner. Chacun en a l'expérience. Un après-midi d'ennui, où nous n'aurions rien fait, nous allumons l'ordinateur pour vérifier une date sur Internet, essayer de télécharger un film que nous ne trouverons pas, distraits par la multitude des autres vidéos. C'est aussi une heure d'attente dans la gare que nous meublons en consultant nos courriels. Les exemples ne manquent pas. Je m'attacherai à défendre cette thèse d'une façon, disons, métaphysique en arguant qu'Internet, nos ordinateurs en réseaux, modifient notre temporalité de telle façon que celle-ci exclut la possibilité de traîner.

J'insiste aussi et je reviendrai sur ce terme « traîner ». Que signifie-t-il? Perdre son temps bien sûr, mais d'une façon bien particulière. On peut perdre son temps sur Internet, mais ce n'est pas traîner, au sens où Perec par exemple emploie le mot dans *Un homme qui dort* : « Tu traînes dans les rues, tu entres dans un cinéma; tu traînes dans les rues, tu entres dans un café; tu traînes dans les rues, tu regardes la Seine, les boucheries, les trains, les affiches, les gens. Tu traînes¹. »

Pour décrire cette modification de notre temporalité, je commencerai cependant par revenir sur la thématique de l'aliénation et l'économie du temps à l'époque des machines analogiques, à l'époque finalement de l'usine. Je voudrais opposer le modèle de l'humain qui se constitue dans cette économie du temps et que

1. Georges Perec, « Un homme qui dort », *Romans et écrits*, Paris, LGF, coll. « Le Livre de Poche », [1967], 2002, p. 257.

j'appellerai l'homme économécanique à la désynchronisation des consciences. Je conclurai ces réflexions en revenant sur la question du sujet.

L'économie du temps

C'est l'une des thèses de Max Weber que la naissance du capitalisme est liée à une économie du temps dans certains courants du protestantisme. Ce qui est visé, c'est d'abord la paresse. Il ne faut pas perdre son temps. « Perdre son temps [devient] le premier et en principe le plus mortel des péchés. [...] Perdre son temps, dans les mondanités, la conversation inutile, le luxe et même le sommeil superflu mérite une condamnation morale absolue². » C'est la même économie du temps, déprise de la perspective religieuse, que Weber retrouve dans la formule de Benjamin Franklin : « Rappelle-toi, le temps, c'est de l'argent³ ». Que veut dire Franklin par cette formule célèbre? Le temps bien occupé, le temps où l'on travaille, le temps où le capital fructifie, non seulement rapporte de l'argent, mais peut aussi se mesurer en argent. Une heure, c'est une certaine somme que je peux gagner en travaillant, ou en laissant les arbres de mon jardin grandir (ce sera des fruits, du bois que je pourrais vendre) ou en laissant mes moutons engraisser (ce sera de la laine et de la viande que je vendrai aussi). Et Franklin calcule l'argent gaspillé lorsque je perds une heure au bistrot plutôt qu'à travailler. Le temps donc doit s'économiser, entrer dans un emploi bien réglé, dans lequel pas une heure ne se perd.

Ce temps que Franklin nous engage à régler et à épargner, comme l'argent en lequel il se traduit, ce temps s'est peu à peu mécanisé. L'épargne suppose une première mécanisation du temps. Car, pour épargner le temps, il faut le compter et, pour cela, il faut identifier

2. Max Weber, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, traduit de l'allemand par Isabelle Kalinowski, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 2000, p. 157.

3. Benjamin Franklin cité par Weber, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, *op. cit.*, p. 48.

son temps, le rythme de sa vie, à celui de l'horloge, les obliger à coïncider, donc rapporter sa vie au mouvement de cette machine. Ce double mouvement d'épargne et de mécanisation se marque en tout cas clairement chez le personnage de Phileas Fogg, dans le roman de Jules Verne, *Le tour du monde en quatre-vingts jours*. Les lignes de chemin de fer traversent tous les continents. Les trains ont des horaires, les bateaux qui traversent les océans aussi, les temps de trajets, les correspondances sont indiquées dans un volume, le *Bradshaw*. Fogg additionne les temps de trajets et les délais induits par les correspondances et aboutit à la conclusion qu'il est possible de faire le tour du monde en quatre-vingts jours. Ses partenaires de bridge n'y croient pas, mais Fogg montrera que cette possibilité mathématique peut se réaliser en pratique. La grille encore abstraite des horaires quadrille effectivement la Terre. Fogg s'attache donc délibérément aux horaires indiqués dans le *Bradshaw* pour prouver que les accidents, les retards, les contingences de la vie ne comptent pas. Il est toujours possible de les surmonter et de recoller à la temporalité prévisible du chemin de fer.

Le tour du monde est avant tout une lutte contre le temps perdu, un effort pour surmonter cette fluidité qui nous glisse entre les doigts. Et le gentleman anglais en sort vainqueur. Le temps ne se perd donc pas nécessairement. C'est ce que Phileas Fogg veut montrer, mais, par là, il dessine pour la première fois, ou de façon particulièrement claire, cette grille, cet emploi des heures, au regard duquel le temps peut se perdre. Il faut ajouter que, en réglant sa vie sur le temps des machines (les locomotives, en l'occurrence), Fogg semble lui-même devenir une machine. Il a « des mouvements d'automates ». C'est, dit son domestique Passepartout, « une véritable mécanique. Eh bien, je ne suis pas fâché de servir une mécanique. »

Cette idée d'une régulation du temps humain sur celui de la machine et cette image d'une contagion qui transforme alors l'humain en une machine se renforce avec le travail à la chaîne, dans l'usine du XX^e siècle. Chacun a en tête les scènes des *Temps*

*modernes*⁴ de Charlie Chaplin dont le personnage, entraîné par la chaîne, continue à produire les mêmes mouvements, visser un boulon, alors même qu'il s'est détaché de la chaîne, comme si donc il s'était lui-même métamorphosé en une mécanique qu'il faudrait, de l'extérieur, éteindre. De son côté, la philosophe Simone Weil a décrit la vie d'usine et l'asservissement qu'on y trouve. Après s'être établie, pendant à peu près un an dans une usine au milieu des années trente, c'est à sa propre expérience des modifications du temps qui s'y opère que la philosophe rapporte son analyse. Le temps y est travaillé et transformé :

La succession de leurs gestes n'est pas désignée, dans le langage de l'usine, par le mot de rythme, mais par celui de cadence. [...] Le spectacle de manœuvres sur machines est presque toujours celui d'une précipitation misérable d'où toute grâce et toute dignité sont absentes. [...] Les manœuvres sur les machines n'atteignent la cadence exigée que si les gestes d'une seconde se succèdent d'une manière ininterrompue et presque comme le tic-tac d'une horloge, sans rien qui marque jamais que quelque chose est fini et qu'autre chose commence. Ce tic-tac dont on ne peut supporter d'écouter longtemps la morne monotonie, eux doivent presque le reproduire avec leur corps. Cet enchaînement ininterrompu tend à plonger dans une espèce de sommeil, mais il faut le supporter sans dormir⁵.

Les manœuvres, les ouvriers, règlent leurs gestes sur la cadence de la machine, comme Phileas Fogg réglait son parcours sur les mouvements des locomotives, sauf que ce réglage est ici beaucoup plus serré et la cadence rapide. Dans cette synchronisation, les ouvriers eux-mêmes semblent se mécaniser, reproduisant avec leur corps le mouvement, le tic-tac de ce paradigme de la machine que reste l'horloge. Ils deviennent des êtres hybrides, des cyborgs si l'on

4. Charlie Chaplin, *Les temps modernes* [*Modern Times*], États-Unis, 1936, 87 min.

5. Simone Weil, « Expérience de la vie d'usine », *Œuvres complètes. Tome II*, Paris, Gallimard, 1991, p. 296.

veut, aux mouvements mécaniques, mais qui gardent, à la différence de la machine, une conscience; une conscience qui ne peut pas même s'abîmer dans le sommeil.

Cette économécanisation du temps, dans le capitalisme, avec le chemin de fer, puis l'usine, se poursuit encore dans la télévision, telle que la décrit Bernard Stiegler dans le troisième volume de la *Technique et le temps*. Dans ce livre, l'auteur analyse d'abord la façon dont le film, un flux d'images, nous captive. C'est que nous adoptons le temps même du film. Nous déposons notre durée propre, le fil de notre vie, et collons à celui du film. Nous coïncidons avec ce flux extérieur. Pour en faire notre propre flux de conscience et y reconstruisons une sorte de vie fictive. Le film nous dépossède de notre temps. En ce sens, nous perdons notre temps pour en adopter un autre, ce qui nous empêche justement de traîner, de perdre le temps, de nous détacher de cette temporalité qui nous entraîne malgré nous.

Cette aliénation prend une autre dimension lorsque le film devient télévision. Celle-ci réalise, littéralement, une « synchronisation » des consciences. Une émission de soirée peut réunir, en France, dix millions de téléspectateurs qui vivent ainsi d'un même rythme. Nous avons rendez-vous avec notre émission, nous organisons notre journée en conséquence. Ce temps que nous donnons ne dure pas seulement celui de l'émission, mais s'étend donc peu à peu à toute la soirée, à toute la semaine, à toute la vie peut-être, qui se cadre sur l'émission de télévision.

[La télévision] permet à un public de masse de regarder simultanément le même objet temporel en tous points d'un territoire, et elle rend possible la constitution de méga-objets temporels : les grilles de programmes, où les flux des différents objets temporels audiovisuels s'enchaînent les uns aux autres pour former la chaîne d'un archi-flux — « la chaîne de télévision »⁶.

6. Bernard Stiegler, *La technique et le temps. Tome 3 : Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris, Galilée, 2001, p. 62.

Cette synchronisation a d'abord pu sembler s'étendre et se perfectionner. Stiegler cite souvent le mot de P. Le Lay, en 2004, alors directeur de la chaîne TF1, selon lequel une chaîne de télévision est un commerce : il s'agit de vendre (à l'annonceur publicitaire) du « temps de cerveau humain disponible ». Les consciences sont toutes ensemble collées au flux de l'émission et soumises alors, sans défense semble-t-il, à la publicité. Plus profondément, suggère l'auteur, cette synchronisation nous enlève notre singularité et notre avenir, parce que, coïncidant au même flux, nous n'avons plus la liberté, le jeu dirait-on comme on parle d'un jeu dans un mécanisme, pour recoller à notre temps propre et développer un désir singulier : nous voudrions ce que l'on nous montre. Cette synchronisation ne nous rapproche pas même les uns des autres. Nous cessons finalement de pouvoir former un *Nous* qui suppose une multitude de sujets singuliers, des *Je*, pour nous fondre dans un être anonyme, un *On*. Le sujet « se trouve privé de la possibilité de participer à la définition et à la mise en œuvre des critères [...] constitutifs de la vie de son esprit⁷ ». Ces technologies « fonctionnent pour le moment comme des instruments qui privent les cerveaux de leur conscience, c'est-à-dire de leur rapport au savoir (de leur savoir-vivre, de leurs savoir-faire, de leurs savoirs formels et théoriques)⁸. » Stiegler évoque une homogénéisation des modes de vie, la liquidation des singularités, un psycho-pouvoir, des cerveaux énucléés de leur conscience.

L'analyse de Stiegler marque à mes yeux un point d'aboutissement et une impasse finalement, dans la constitution de l'homme économécanique. J'ai voulu marquer trois étapes : l'idée d'une épargne et d'un emploi du temps dans l'esprit du capitalisme tel que l'analyse Weber; la mécanisation du temps de l'individu, c'est-à-dire la façon dont le temps se règle sur la cadence d'une machine dont le modèle est l'horloge, avec son tic-tac; la synchronisation enfin de tous les individus devant la télévision. Cette synchronisation

7. *Ibid.*, p. 160.

8. Bernard Stiegler, *Économie de l'hypermatériel et psychopouvoir*, Paris, Mille et une nuits, 2008, p. 93.

prolonge l'aliénation qui a lieu à l'usine, non seulement parce qu'elle l'étend au loisir, mais parce qu'elle règle encore entre elles les temporalités mécanisées des différents individus, un peu comme celles des monades leibniziennes dans une harmonie qui n'est pas alors préétablie, mais se met en place peu à peu. La temporalité du sujet se calque sur un mouvement extérieur et, dans le cas fondamental de l'usine, sur un mouvement mécanique, et cela d'une façon à la fois plus serrée et plus étendue.

Par ailleurs, cet homme économécanique possède aussi son négatif dans l'homme paresseux. Car une façon de résister à cette mécanisation du temps, à ce resserrement et cette extension des cadences est de traîner au sens évoqué plus haut : rompre la cadence justement, c'est-à-dire non pas tant ralentir que se détacher du rythme de la machine et de l'emploi du temps. C'est pourquoi en rupture avec cet esprit du capitalisme reviennent, avec Jules Laforgue bien sûr, mais pas seulement, toute une série d'éloges de la paresse, de la lenteur, voire du sabotage. Ce ralentissement, ou plutôt cette façon de traîner, toujours singulière et individuelle, c'est l'autre, un peu honteux, de l'épargne, de la mécanisation et de la synchronisation des temporalités humaines.

La désynchronisation

L'analyse de Stiegler, qui fait aboutir l'économécanisation du temps dans cette synchronisation des consciences, a aussi l'intérêt de marquer la fin de ce paradigme. Car, au regard de la télévision, Internet représente justement une désynchronisation des consciences. Nous ne subissons plus la grille des programmes qui marquaient l'époque de la télévision, mais, sur Internet, nous pouvons choisir, dans un extraordinaire arbre de possibilités, ce que nous regardons. L'époque, où, le matin, nous pouvions parler de la même émission que nous avons tous regardée la veille, est sur le point de passer. Si nous suivons une série, nous n'en sommes plus au même point : chacun télécharge les épisodes à son rythme. La synchronisation

des consciences, que la télévision conduisait peut-être à son terme, éclate.

Par ailleurs, cette désynchronisation qui semble détacher les consciences les unes des autres joue aussi à l'intérieur même de chacune d'entre elles. Il ne s'agit plus en effet sur Internet de coïncider à un seul flux, celui du film, comme dans l'analyse de Stiegler, où chaque image, chaque scène, vient l'une après l'autre et s'ordonne sur un seul fil, doublant en quelque sorte le temps intérieur de la conscience et reproduisant finalement le fil de la voix, où chaque son, chaque mot quand je parle vient aussi l'un après l'autre. Sur Internet, nous suivons une multitude de processus parallèles ou, dans certains cas, nous adoptons des temporalités qui bouclent sur elles-mêmes, comme Arnaud Regnaud l'a bien montré à propos de la littérature numérique⁹. Il me suffit d'ouvrir une page sur Internet, une page de démarrage sur les logiciels les plus répandus, ou de vouloir regarder un match de football. Chacun a vécu cette expérience consistant à voir ses courriers électroniques, ou son match s'afficher au milieu d'une multitude de publicités. Un bonhomme vert saute en l'air tout au long d'un rectangle vertical sur la gauche. Une voiture surgit de nulle part et envahit l'écran, je dois la faire disparaître d'un clic. Un petit film avec un père Noël près d'un sapin a alors débuté et je me dis : « ce n'est pas la saison » tout en répondant à mes courriels. Il faut bien que mon esprit travaille en parallèle. Ce flux du temps intérieur, de la conscience qu'invoquent la philosophie classique et encore la phénoménologie et que Stiegler pouvait faire coïncider, synchroniser avec celui du film, ce flux a éclaté pour se distribuer sur une multiplicité. Un film à l'écran réalise en effet un flux parallèle à celui de la conscience classique et avec laquelle celle-ci peut coïncider. Mais ce n'est pas le cas des écrans d'Internet. Si dans le film la conscience peut s'oublier, sur Internet, elle éclate en une sorte d'arbre de processus concomitants.

9. Voir son article dans ce cahier, ainsi que « *Patchwork Girl* de Shelley Jackson ou le spectre d'une mémoire dés/incarnée », in Elaine Després et Hélène Machinal [dir.], *PostHumains : frontières, évolutions, hybridités*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014, p. 73-84.

Internet propose un nouveau paradigme, si l'on veut, dans lequel s'est rompue la synchronisation des consciences qu'on pouvait placer, en suivant Stiegler, au bout de ce processus d'économécanisation de l'humain. Est-ce une libération? Ou bien est-ce une nouvelle forme d'aliénation qu'il faut penser (et contre laquelle il faudrait lutter) selon de nouvelles modalités? Il est certain du moins que si la paresse, le fait de traîner, de ne pas suivre la cadence pouvait représenter une forme de résistance dans le processus d'économécanisation, ce n'est plus le cas face à l'éclatement des processus sur Internet. Il ne s'agit plus de freiner, de rompre la cadence d'une machine qui s'emballe. L'aliénation ne vient plus de l'accélération d'une cadence, qui représenterait encore un flux linéaire. Elle ne vient plus d'une capture de la conscience par un flux linéaire, que ce soit celui d'une machine, ou d'un film. La fascination qu'exerce sur nous Internet tient au contraire à la dispersion de ce flux linéaire, que la philosophie classique prêtait à la conscience et que le film, comme la voix, matérialisait. En ce sens, comme je l'écrivais au début de cet article, Internet ne nous laisse plus la possibilité de traîner. Cette inactivité que suppose « traîner » reste dans le cadre de l'économécanisation de l'humain, à laquelle elle résiste.

Dans cette perspective, je voudrais rapidement écarter deux modèles erronés, à mes yeux, d'Internet : la bibliothèque et le monde. En effet, on le décrit souvent comme une gigantesque bibliothèque, et on pourrait tout à fait imaginer que la totalité des livres qui ont été publiés, des disques enregistrés, des films et des séries soit numérisée et facilement accessible. Techniquement, financièrement, cette bibliothèque aurait pu voir le jour depuis longtemps (une dizaine d'années du moins). Mais, précisément, elle n'existe pas, et nous n'en sommes pas gênés outre mesure. Les contenus que l'on peut trouver sur la toile sont partiels, et ne sont certainement accessibles que dans un ordre bien défini, comme le sont les livres dans une bibliothèque au sens usuel, dont l'emplacement est déterminé par une cote indiquée dans un fichier alphabétique. Par ailleurs, une grande part, sinon la plus grande part, de nos activités sur Internet

(écrire des courriers, « suivre » nos amis, afficher notre profil, nos photos sur notre page, regarder les hôtels où passer nos vacances) n'ont rien à voir avec la recherche de contenus tels que livres et films.

Un second modèle, également erroné, serait celui du monde même. Un peu comme l'Holodeck, comme dans *Star Trek*, cette sphère de réalité virtuelle où les personnages, lorsqu'ils s'ennuient dans leur vaisseau spatial, se réfugient et qui leur recrée alors l'environnement qu'ils souhaitent. Internet en représenterait une ébauche encore maladroite et imparfaite. Mais, à nouveau, ce n'est pas un autre monde que nous cherchons sur Internet, qui serait dans sa forme identique, mais dans son contenu différent de celui dans lequel nous vivons. En effet, l'ennui que nous ressentons souvent dans le monde, nous n'en voulons pas sur Internet (et de fait nous nous y ennuyons rarement même si nous pouvons y perdre notre temps). Ce qui implique bien que nous ne cherchons pas sur Internet un autre monde semblable à celui que nous le connaissons.

À mes yeux, la singularité d'Internet, et la raison pour laquelle nous nous laissons fasciner et pouvons perdre autant de temps à surfer sur la toile, tient à cet éclatement de la temporalité. Sans doute peut-on soutenir que la temporalité de la vie n'a pas la linéarité du flux que décrivent la philosophie classique et la phénoménologie. Cette linéarité est sans doute construite (et construite sur le modèle de la voix, si l'on accepte l'analyse de Derrida). Néanmoins, il reste vrai que, dans le monde, notre attention est en général focalisée sur une seule chose. Je regarde par la fenêtre et je suis des yeux un passant, mais j'ignore alors les vitrines des boutiques en face. Ou bien j'observe les vitrines et abandonne les passants. Ou bien je reprends ma lecture puis les bruits de pas du voisin au-dessus me dérangent et je repose mon livre, etc. Mais cette univocité de l'attention ne vaut plus sur Internet. Je lis mes courriers tout en observant le film publicitaire, et ce n'est pas seulement que je ne réussis pas à l'écartier de mon attention. Si cette multiplicité m'était insupportable, j'évitais d'utiliser Internet, mais ce n'est pas le cas.

C'est donc sans doute qu'il y a un certain plaisir dans cet éclatement de la temporalité, dans cette forme d'absence à soi, laquelle appelle en tout cas d'autres images qui ne sont ni celles d'une bibliothèque ni celles du monde¹⁰.

J'ai mis au centre de ce que j'ai appelé l'économécanisation la description par Weil de l'usine, une usine dans laquelle nous sommes placés devant une machine et répondons à ses opérations : un boulon tombe sur la chaîne, nous vissons, linéairement, un boulon après l'autre, et à une cadence telle qu'elle capture la conscience, nous ne pouvons plus penser à rien d'autre, mais nous ne pouvons pas non plus penser à rien et sombrer dans l'inconscience, dormir : « Cet enchaînement ininterrompu tend à plonger dans une espèce de sommeil, mais il faut le supporter sans dormir¹¹. » À cette usine, je voudrais en opposer une autre, celle d'Emil L. Post, que j'ai étudiée dans un autre contexte, en histoire de la logique en marge de travaux sur Kurt Gödel¹².

Post est un logicien fou. Il est mort d'une crise cardiaque en 1954 dans un hôpital psychiatrique à New York, après un traitement par électrochocs. Et le journal de ses recherches qu'il tient quotidiennement est régulièrement marqué, interrompu par ce que Post appelle ses « breakdowns ». Or, tout un pan de ses recherches, entre la logique et la philosophie, concerne la pluralité de notre expérience, ce qu'il faudrait appeler sa multi-temporalité. Post veut montrer l'insuffisance de nos modèles habituels de l'esprit et, en particulier, de la machine de Turing. Ceux-ci représentent l'esprit dans une structure linéaire, analogue à celle de la parole, un

10. Sans doute, cette différence entre l'attention focalisée dans la vie et éclatée sur Internet est relative et reste une affaire de degré. Cependant, nous pouvons dire passer en mode multitâche sur Internet alors que, dans la vie, nous disons ne pas pouvoir faire deux choses à la fois.

11. Simone Weil, « Expérience de la vie d'usine », *Œuvres complètes. Tome II*, Paris, Gallimard, 1991, p. 296.

12. P. Cassou-Noguès, *Les démons de Gödel*, Paris, Point-Seuil, 2012, Chapitre 4; P. Cassou-Noguès, « Emil Post Against Turing Machines. Models of a Plural Mind », dans S. Flach et al. [éd.], *Habitus in Habitat II. Other Sides of Cognition*, Bern, Peter Lang, 2010, p. 159-170.

mot venant après l'autre. Or, nous ne pensons pas de cette façon, soutient Post. Il s'opère dans notre esprit une multitude de processus parallèles. L'esprit devient alors, dans les textes de Post, une sorte d'usine dans laquelle travaillent différents ouvriers. Chacun se tient devant une sorte de chaîne de montage et bricole quelque chose, sa part de nos pensées en fait. Une cloche sonne pour marquer le rythme. Les ouvriers accomplissent tous un geste à chaque volée de la cloche. Parfois, l'un d'eux atteint un point où son travail exige qu'il se divise lui-même. Il se dédouble et voici deux ouvriers qui poursuivent le même travail dans des directions différentes. Parfois aussi, un ouvrier s'arrête, il a achevé son travail, ou abouti à une impasse, et disparaît, pendant que les autres poursuivent leurs gestes. Le journal que tient Post donne une représentation très étrange de l'esprit, un peu folle au premier abord et, pourtant, je crois justement qu'Internet la réalise. Pour suivre les différents processus qui apparaissent à l'écran de ma page de démarrage, il faut bien que mon esprit se peuple de cette multitude d'ouvriers qui travaillent dans l'ignorance les uns des autres.

Bien que les textes de Post soient à peine plus tardifs que ceux de Weil (une dizaine d'années), je voudrais marquer cette désynchronisation des consciences qui a lieu sur Internet par la différence entre ces deux usines, celle de Weil et celle de Post : l'une dans laquelle nous sommes enfermés et forcés de coïncider au flux linéaire d'une machine; l'autre qui nous est intérieure, une usine qu'est devenu notre esprit et dans laquelle s'accomplit une multiplicité de processus parallèles. La fascination et, finalement, l'aliénation ne viennent plus alors d'une capture de la conscience par un autre flux, aussi linéaire que la voix qui sous-tend la conscience, mais de l'éclatement même de ce flux temporel. C'est dire que, si l'esprit se laisse décrire comme une telle usine, cette désynchronisation appelle de nouvelles conceptions du sujet.

Ne plus traîner, ne plus différer

Je parle d'une usine « intérieure », qui remplacerait l'usine, le travail à la chaîne, telle que le décrit Weil. Mais on m'objectera, à

juste titre, qu'il reste des usines, dans la réalité, et que celles-ci y ont une place plus importante qu'Internet : l'usine de Weil, l'exploitation dans le travail à la chaîne, l'économécanisation de l'humain sous-tend en réalité le développement d'Internet, puisqu'il faut bien que les ordinateurs, les téléphones intelligents et autres machines numériques soient produits quelque part. Je veux donc préciser que je ne m'intéresse pas ici à la réalité, mais aux représentations que l'on en forme et, en l'occurrence, aux images que véhicule la technologie. Or, c'est ce que j'ai voulu montrer, l'existence même d'Internet implique de nouvelles images qui redoublent celles de l'usine et de l'économécanisation et appellent finalement une nouvelle conception du sujet : une conscience qui ne serait plus un flux linéaire, mais une multiplicité, une sorte d'usine si l'on veut, et n'est plus alors une conscience au sens classique.

Dès ses premiers textes, *La voix et le phénomène* notamment, Derrida a montré comment l'idée de la conscience, comme un flux linéairement ordonné et transparent à soi de vécus, l'un venant après l'autre, est fondée sur le modèle de la voix. Elle possède bien ces deux propriétés, la linéarité, les sons que je prononce s'ordonnent les uns après les autres, et la présence à soi. La voix a la propriété de s'entendre « au présent » : je m'entends dans le temps même où je parle et, semble-t-il, de l'intérieur. C'est, écrit Derrida, une « auto-affection d'un type absolument unique¹³ ». La distance de soi à soi dans la parole semble être réduite au minimum et cet effacement est simplement poussé à sa limite, idéalisée dans l'idée de conscience comme une succession, dans un temps linéaire, de vécus qui s'éprouvent eux-mêmes de façon immédiate. Et, pour l'écrire en deux mots, Derrida entend montrer que ce passage, à la limite, est illusoire et que joue déjà dans la voix une distance temporelle, une différance qui me sépare d'avec moi-même et s'illustre alors pleinement dans l'écrit. Ces analyses de Derrida, Arnaud Regnaud

13. Jacques Derrida, *La voix et le phénomène*, Paris, Presses universitaires de France, [1967]1993, p. 87-88.

à nouveau l'a bien montré¹⁴, nous pouvons les reprendre à propos du numérique. Semblable en cela à l'écrit, le numérique marque a contrario la singularité de cette voix, qui s'entend linéairement et au présent, et met en question le modèle de la conscience qu'elle fonde. Mais le numérique, au regard de l'écrit, pose aussi d'autres problèmes.

D'une part, Derrida nous a appris que la différance et le rôle de l'écrit ont été refoulés dans l'histoire de la philosophie : la voix, la position et la nouveauté ont obtenu tous les privilèges. À l'opposé, Internet sollicite la pensée et s'exprime dans une multitude d'images. Internet est un autre visible de la voix, alors que l'écrit a toujours eu tendance à s'effacer. Et la question, qui a toujours été balayée à propos de l'écrit, se pose alors au sujet d'internet : qu'est-ce que, à quoi ressemble ce sujet numérique qui n'est pas le sujet de la voix?

D'autre part, le fait de traîner, dont j'ai écrit au départ qu'Internet le rendait caduque, s'inscrit en négatif dans le cadre de l'économécanisation de l'humain à laquelle il s'oppose. Le concept de Derrida, la différance, semble rester pris dans cette image de la linéarité qu'il met en question. La multiplicité des processus sur Internet ne nous fait pas seulement différer d'avec nous-mêmes, au double sens de marquer une différence et de prendre du retard. Ce n'est pas seulement, et pas essentiellement, qu'elle rende visible une sorte de retard dans le rapport à soi. Elle fait éclater ce soi, en une multitude d'ouvriers, en une usine dirait Post. Comment alors, sous quelles formes, avec quelles images déterminer ce soi?

Plus largement, cette sorte d'éclatement semble mettre en question la position même du sujet, du *je*, telle qu'elle s'opère depuis Descartes. Le sujet de Descartes, c'est le sujet d'une pensée. Je pense et, pour penser, il faut être, donc je suis et je suis une chose pensante. Mais la formule suppose que l'esprit tout entier est occupé d'une seule pensée. Le sujet cartésien, si l'on veut, est obsessionnel, un monomaniacque,

14. Voir la note 8.

alors qu'Internet nous donne des troubles de l'attention. Nous nous dispersons et, précisément, dans cette multiplicité de processus, nous entretenons différents fils de pensée parallèles. Dans la mesure où nous sommes des sujets d'Internet (bien sûr, nous ne sommes pas toujours sur Internet, mais encore une fois ce n'est pas la réalité qui m'intéresse ici), nous avons perdu cette pensée pleine qui nous remplissait l'esprit et nous permettait d'établir notre existence en tant que « chose pensante ». Ce n'est pas même que nous serions une pluralité de choses pensantes. Notre éclatement ne nous laisse plus le loisir de nous interroger sur l'existence qu'impliqueraient les différentes branches de cet arbre : les ouvriers de Post travaillent au rythme de la cloche qui bat et ne s'arrêtent pas pour s'interroger sur leur propre existence.

Il existe sans doute différents modèles de ce sujet produit dans la numérisation. L'image du *pandemonium* que développe Daniel Dennett correspondrait exactement à cette idée d'un éclatement du sujet cartésien, qui au lieu de se concentrer dans un unique *je* se voit dispersé en une multitude d'instances, de « démons ». Le « sujet étendu » d'Andy Clarke distribue la subjectivité dans chacun des objets qu'elle utilise, du carnet de notes au site Internet où l'on stocke ses photographies de vacances. Le posthumain de Ray Kurzweil s'est détaché de son corps pour se reloger sur un ordinateur, une machine numérique, ou un site Internet. Il serait trop long de passer en revue ces modèles du sujet numérique, mais la question se poserait de savoir s'ils rompent avec le sujet cartésien, le *je* du *je pense donc je suis*, ou ne font que l'acclimater à de nouveaux environnements? Dans le modèle du *pandemonium*, par exemple, les instances subjectives en lesquelles le sujet s'est scindé ne semblent pas pouvoir être conçues dans une autre figure que celle du sujet qu'elles scindent, ou comme des voix qui prendraient tour à tour le relais, mais qui pourrait chacune énoncer le *je pense donc je suis*.

Bref, Internet nous désynchronise et la question reste de penser un sujet désynchronisé, qui ne soit pas seulement une multitude de sujets en eux-mêmes synchrones : qu'est-ce qu'un sujet numérique?

Et un élément de réponse serait que ce sujet, du moins, ne traîne plus, ni même ne diffère.







Collection « Figura »

Directeur : Bertrand Gervais

Rachel Bouvet, Virginie Turcotte et Jean-François Gaudreau [dir.], *Désert, nomadisme, altérité*, n° 1, 2000.

Anne Éleine Cliche et Bertrand Gervais [dir.], *Figures de la fin. Approches de l'irreprésentable*, n° 2, 2001.

Nancy Desjardins et Bernard Andrès [dir.], *Utopies en Canada*, n° 3, 2001.

Nancy Desjardins et Jacinthe Martel [dir.], *Archive et fabrique du texte littéraire*, n° 4, 2001.

Jean-François Chassay et Kim Doré [dir.], *La science par ceux qui ne la font pas*, n° 5, 2001.

Samuel Archibald, Bertrand Gervais et Anne Martine Parent [dir.], *L'imaginaire du labyrinthe. Fondements et analyses*, n° 6, 2002.

Rachel Bouvet et François Foley [dir.], *Pratiques de l'espace en littérature*, n° 7, 2002.

Anne Éleine Cliche, Stéphane Inkel et Alexis Lussier [dir.], *Imaginaire et transcendance*, n° 8, 2003.

Joë Bouchard, Daniel Chartier et Amélie Nadeau [dir.], *Problématiques de l'imaginaire du Nord en littérature, cinéma et arts visuels*, n° 9, 2004.

André Carpentier et Alexis L'Allier [dir.], *Les écrivains déambulateurs. Poètes et déambulateurs de l'espace urbain*, n° 10, 2004.

Le groupe Interligne [dir.], *L'atelier de l'écrivain I*, n° 11, 2004.

Jean-François Chassay, Anne Éleine Cliche et Bertrand Gervais [dir.], *Des fins et des temps. Les limites de l'imaginaire*, n° 12, 2004.

Rachel Bouvet et Myra Latendresse-Drapeau [dir.], *Errances*, n° 13, 2005.

Bertrand Gervais et Christina Horvath [dir.], *Écrire la ville*, n° 14, 2005.

Brenda Dunn-Lardeau et Johanne Biron [dir.], *Le Livre médiéval et humaniste dans les collections de l'UQAM. Actes de la première journée d'études sur les livres anciens*, suivis du Catalogue de l'exposition *L'Humanisme et les imprimeurs français au XVI^e siècle*, n° 15, 2006.

Max Roy, Petr Kylousek et Józef Kwaterko [dir.], *L'imaginaire du roman québécois contemporain*, n° 16, 2006.

Denise Brassard et Evelyne Gagnon [dir.], *Aux frontières de l'intime. Le sujet lyrique dans la poésie québécoise actuelle*, n° 17, 2007.

Rachel Bouvet et Kenneth White [dir.], *Le nouveau territoire. L'exploration géopoétique de l'espace*, n° 18, 2008.

Jean-François Chassay et Bertrand Gervais [dir.], *Paroles, textes et images. Formes et pouvoirs de l'imaginaire*, n° 19, vol. 1 et 2, 2008.

Max Roy, Marilyn Brault et Sylvain Brehm [dir.], *Formation des lecteurs. Formation de l'imaginaire*, n° 20, 2008.

Jean-François Hamel et Virginie Harvey [dir.], *Le temps contemporain : maintenant, la littérature*, n° 21, 2009.

Jean-François Chassay et Elaine Després [dir.], *Humain, ou presque. Quand science et littérature brouillent la frontière*, n° 22, 2009.

Shawn Huffman [dir.], *Textures lumineuses. Éblouissements, ombres et obscurités*, n° 23, 2010.

Bertrand Gervais et Patrick Tillard [dir.], *Fictions et images du 11 septembre 2001*, n° 24, 2010.

Le groupe Interligne [dir.], *L'atelier de l'écrivain 2*, n° 25, 2010.

Lori Saint-Martin, Rosemarie Fournier-Guillemette et Moana Ladouceur [dir.], *Les pensées « post- ». Féminismes, genres, narration*, n° 26, 2011.

Mirella Vadean et Sylvain David [dir.], *Figures et discours critique*, n° 27, 2011.

Nicolas Xanthos et Anne Martine Parent [dir.], *Poétiques et imaginaires de l'événement*, n° 28, 2011.

Brenda Dunn-Lardeau [dir.], *Humanistes italiens et imprimés de l'Italie de la Renaissance dans les Collections de l'UQAM*, n° 29, 2011.

Isabelle Miron, David Courtemanche et Marie Parent [dir.], *L'expérience américaine du corps. Sens et sacré en littérature québécoise moderne*, n° 30, 2012.

Marie-Hélène Boucher, Eftihia Mihelakis et Martine Delvaux [dir.], *Poétiques de l'absence chez Marguerite Duras*, n° 31, 2012.

Pier-Pascal Boulanger [dir.], *Traduire le texte érotique*, n° 32, 2013.

Jean-François Chassay, Daniel Grenier et William S. Messier [dir.], *Les voies de l'évolution. De la pertinence du darwinisme en littérature*, n° 33, 2013.

Daniel Chartier, Marie Parent et Stéphanie Vallières [dir.], *L'idée du lieu*, n° 34, 2013.

Laurence Côté-Fournier, Élyse Guay et Jean-François Hamel [dir.], *Politiques de la littérature. Une traversée du XX^e siècle français*, n° 35, 2014.

Mirella Vadean et Sylvain David [dir.], *La pensée écologique et l'espace littéraire*, n° 36, 2014.

Marie-Ève Tremblay-Cléroux et Jean-François Chassay [dir.], *Les frontières de l'humain et le posthumain*, n° 37, 2014.

N.B. : Les cahiers n^{os} 1 à 30 sont maintenant disponibles en ligne sur l'Observatoire de l'imaginaire contemporain (OIC), à l'adresse suivante : <http://oic.uqam.ca>.



Figura
Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire
figura@uqam.ca
<http://www.figura.uqam.ca>

Téléphone : (514) 987-3000, poste 2153
Télécopieur : (514) 987-8218

Université du Québec à Montréal
Département d'études littéraires
Case postale 8888
Succursale Centre-ville
Montréal (Québec)
H3C 3P8

